

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO

Subsecretaria de Desenvolvimento da Educação Básica

CADERNO PEDAGÓGICO ENSINO FUNDAMENTAL EM TEMPO INTEGRAL

ATIVIDADE INTEGRADORA
ESPORTE E RECREAÇÃO

Superintendência de Políticas Pedagógicas
Diretoria de Educação Infantil e Ensino Fundamental
Coordenação de Ensino Fundamental em Tempo Integral

EDUCAÇÃO



**MINAS
GERAIS**

GOVERNO
DIFERENTE.
ESTADO
EFICIENTE.

Governador do Estado de Minas Gerais

Romeu Zema Neto

Secretaria de Estado de Educação

Julia Figueiredo Goytacaz Sant'Anna

Subsecretaria de Desenvolvimento da Educação Básica

Izabella Cavalcante Martins

Superintendência de Políticas Pedagógicas

Esther Augusta Nunes Barbosa

Diretoria de Educação Infantil e Ensino Fundamental

Rosely Lúcia de Lima

Coordenação de Ensino Fundamental em Tempo Integral

Adriana de Jesus Souza Barreto



SUMÁRIO

1. A EDUCAÇÃO INTEGRAL NO ENSINO FUNDAMENTAL	1
2. ATIVIDADE INTEGRADORA ESPORTE E RECREAÇÃO.....	2
3. CONTEXTUALIZAÇÃO DAS COMPETÊNCIAS BNCC E ATIVIDADE INTEGRADORA	3
3.1 COMPETÊNCIA 1 – CONHECIMENTO.....	4
3.2 COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO	5
3.3 COMPETÊNCIA 3 – REPERTÓRIO CULTURAL.....	5
3.4 COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO	6
3.5 COMPETÊNCIA 5 – CULTURA DIGITAL	7
3.6 COMPETÊNCIA 6 – TRABALHO E PROJETO DE VIDA.....	8
3.7 COMPETÊNCIA 7 – ARGUMENTAÇÃO.....	8
3.8 COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO	9
3.9 COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.....	10
3.10 COMPETÊNCIA 10 – RESPONSABILIDADE E CIDADANIA	11
4. ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	12
4.1 BRINCADEIRAS E JOGOS, ESPORTES, DANÇAS, LUTAS E GINÁSTICAS.....	12
4.1.1 ATIVIDADES DIVERSAS.....	13
5. PARA SABER MAIS.....	16
6. REFERÊNCIAS	18

CARTA AO PROFESSOR

Caro (a) Professor (a),

Este caderno tem como objetivo contribuir para o planejamento de práticas e estratégias pedagógicas a serem desenvolvidas na Atividade Integradora Esporte e Recreação com os (as) estudantes de Ensino Fundamental em Tempo Integral. Nosso propósito é apresentar os direcionamentos básicos para que você, a partir da matriz curricular, da sua experiência e do seu conhecimento, elabore o planejamento das aulas, tendo em vista as metodologias ativas.

É fundamental que as práticas pedagógicas desenvolvidas sejam planejadas em consonância com os conteúdos trabalhados nas áreas do conhecimento. Nessa perspectiva, é necessário esforço de todos os envolvidos para planejar, organizar e executar atividades e projetos interdisciplinares, incentivando a participação ativa dos estudantes e a utilização de outros espaços da escola além da sala de aula.

Esperamos que este caderno possa ser um guia a partir do qual você irá discutir, estudar, pesquisar e ampliar as práticas pedagógicas referentes à Atividade Integradora, a fim de garantir o desenvolvimento integral do estudante em suas dimensões intelectual, física, emocional, social e cultural, assegurando o seu direito de aprender a conhecer, aprender a ser, aprender a fazer e aprender a viver.

Lembramos, que as considerações não devem ser lidas como prescrições, mas como referências que podem e devem ser adequadas a cada realidade escolar.

Bom trabalho!

Equipe do Ensino Fundamental em Tempo Integral

1. A EDUCAÇÃO INTEGRAL NO ENSINO FUNDAMENTAL

A Secretaria de Estado de Educação, buscando aperfeiçoamento da política de Educação Integral ofertada em Minas Gerais, propõe uma organização curricular composta pelas Áreas do Conhecimento e Atividades Integradoras, a fim de possibilitar o desenvolvimento integrado dos objetivos de aprendizagem previstos no Currículo Referência de Minas Gerais - CRMG, em articulação com a Base Nacional Curricular Comum - BNCC.

Diante desse contexto os componentes curriculares e Atividades Integradoras articulam-se de forma a garantir a formação integral, os direitos à aprendizagem e o pleno desenvolvimento do estudante.

Nessa perspectiva, conceituamos as Atividades Integradoras como um conjunto de ações pedagógicas nas quais os conhecimentos e saberes se desenvolvem em consonância com os conceitos e conteúdos trabalhados nos componentes curriculares que compõem as áreas de conhecimento. Essas ações oportunizam novos métodos de ensino dentro dos processos de aprendizagem que estão em curso.



2. ATIVIDADE INTEGRADORA ESPORTE E RECREAÇÃO

A Atividade Integradora permitirá que os estudantes vivenciem por meio da prática esportiva e da recreação momentos teóricos e práticos visando à ampliação do seu repertório motor e do conhecimento referentes a essa área. Ressalta-se a importância do uso de metodologias ativas, diferenciando assim, a vivência do estudante, tornando-o protagonista no processo ensino-aprendizagem. Deve-se inserir e estimular a participação mais direta dos estudantes no processo, objetivando uma aprendizagem mais efetiva e crítica. Sendo assim, sugere-se dar ênfase a experiência do estudante, sua vivência corporal e habilidades diversas, como também, seus conhecimentos e criatividade de modo a favorecer o seu desenvolvimento.

O processo de ensino e aprendizagem deverá contemplar atividades individuais e/ou coletivas, por meio das diversas dimensões (motoras, sociais, corporais, emocionais, etc.) e unidades temáticas previstas no CRMG e nas Diretrizes da Educação do Ensino Fundamental em Tempo Integral, ou seja, brincadeiras e jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em diferentes tempos e espaços.

Destaca-se que as práticas de sala de aula invertida como gamificação, a organização de debates para resolução de problemas executadas de maneira individual ou coletivamente, de forma lúdica e global, oportunizam o desenvolvimento das capacidades e a revelação de suas aptidões visando ao desenvolvimento integral dos envolvidos.

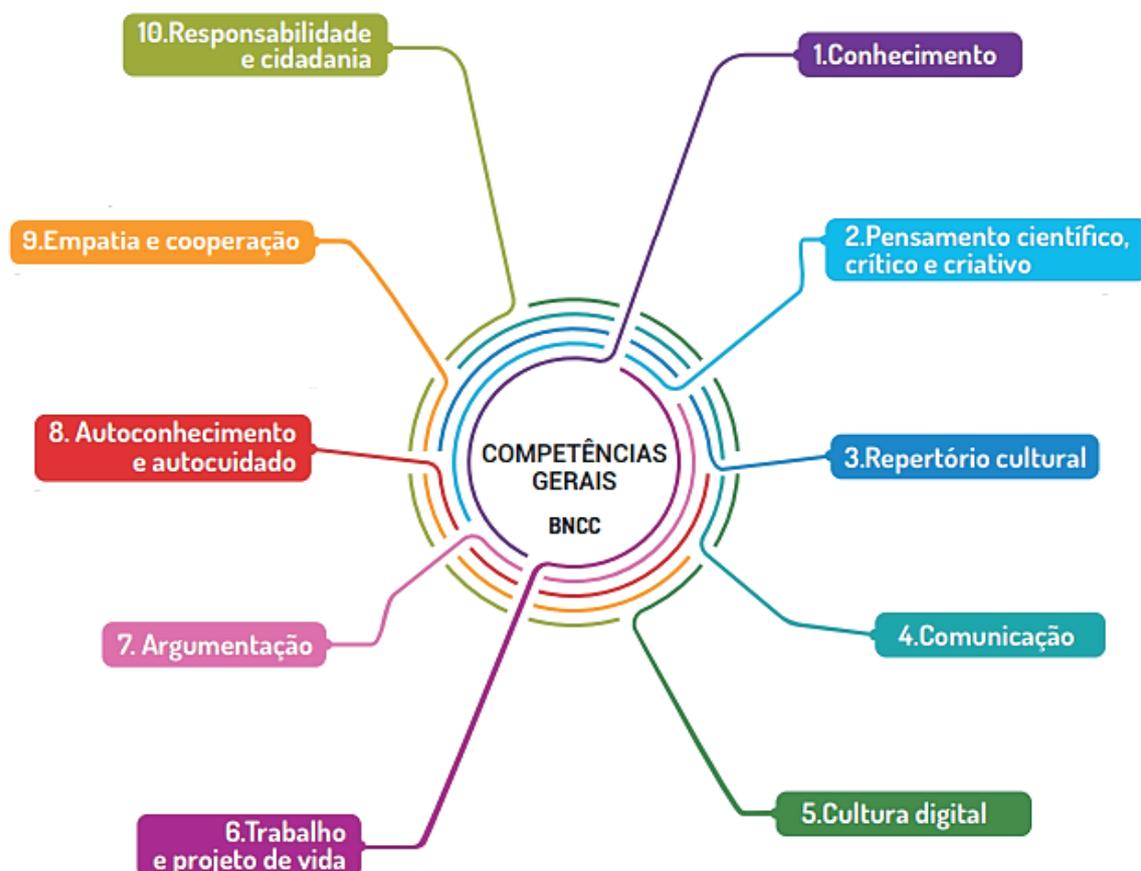
Sendo assim, a Atividade Integradora Esporte e Recreação, tem como objetivo proporcionar o prazer por conhecer e praticar atividades físicas considerando as condições, necessidades e os interesses dos estudantes, ressignificando os espaços e tempos e ampliando os conhecimentos, despertando a atenção e curiosidade.

Contudo, é de suma importância a vivência esportiva e recreacional por todos os estudantes, considerando o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, socioemocionais e cognitivas no intuito de proporcionar uma vivência ampla, conforme faixa etária e desenvolvimento além de uma metodologia adequada para a consolidação das habilidades propostas para cada ano de escolaridade. Não se deve antecipar a especialização das modalidades esportivas, mas sim preparar crianças para viverem em sociedade, contribuindo para sua formação integral, estabelecendo ações e projetos que complementam a formação dos estudantes visando à ampliação e o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO DAS COMPETÊNCIAS BNCC E ATIVIDADE INTEGRADORA

A BNCC considera que competência é a mobilização de conhecimentos, atitudes, habilidades e valores para resolver demandas da vida cotidiana, do exercício da cidadania e do mundo do trabalho. A sociedade contemporânea impõe um olhar inovador e inclusivo a questões centrais do processo educativo: o que aprender, para que aprender, como ensinar, como promover redes de aprendizagem colaborativa e como avaliar o aprendizado. Diante disso, dentro da perspectiva da matriz curricular da Educação Integral, as dez competências gerais indicam o que deve ser aprendido pelos estudantes, a finalidade e como cada competência deve ser desenvolvida.

Considerando esses pressupostos e a articulação com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, na área de conhecimento do Esporte e Recreação do Currículo Referência de Minas Gerais - CRMG, é necessário refletir sobre quais aspectos a Atividade Integradora do Esporte e Recreação contribui para o desenvolvimento dessas dez competências e incluí-los, com intencionalidade, no planejamento das aulas.



Disponível em: <http://portal.educacao.rs.gov.br/novo-ensino-medio>. Acesso em 26 jan. 2022. Adaptada

Dessa forma, a articulação entre os professores da turma é fundamental para que as atividades sejam integradas e significativas, evitando uma prática fragmentada e descontextualizada. Apresentamos neste caderno algumas estratégias que podem contribuir para o desenvolvimento das competências gerais da BNCC, visando à formação integral dos estudantes.

3.1 COMPETÊNCIA 1 – CONHECIMENTO

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Essa competência é essencial para compreender como se constroem os diversos saberes, possibilitando ao estudante perceber-se capaz de se tornar sujeito de sua própria aprendizagem, aprendendo sempre e buscando informações dentro e fora do espaço da escola, na construção do conhecimento.

A Atividade Integradora Esporte e Recreação tem em sua área de conhecimento as práticas corporais que foram sendo construídas no decorrer dos séculos. Tem como base a formação do homem por meio da vivência, reflexão e resolução de problemas, tornando-o capaz de conduzir suas ações. Sendo assim, a Atividade Integradora possibilitará aos estudantes uma vivência corporal ampla, valorizando suas atitudes e experiências com proposta de entendimento e explicação da realidade, de continuar aprendendo e de colaborar com a sociedade.

O planejamento do professor é de suma importância para a aprendizagem e desempenho dos estudantes, ou seja, não deve estruturar apenas no conteúdo específico a ser ensinado mas, principalmente, em situações que proporcionem as mais diversas formas de experimentação para acesso ao conhecimento. Dessa maneira, o trabalho a ser desenvolvido pode ser baseado em metodologias ativas com aulas invertidas e trabalho em pares, onde o estudante é o protagonista da ação e que a todo o momento poderá refletir sobre a importância da prática corporal em sua vida, desenvolvendo com isso a criatividade, confiança e autonomia.



Pense nisto: Ensinar basquete dentro de uma proposta ativa onde o professor propõe aos estudantes pesquisar e entender o surgimento, as regras e movimentos corporais necessários para prática desse esporte gera mais diversidade nas atividades executadas e riqueza no desenvolvimento educacional.

3.2 COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

O objetivo dessa competência é favorecer a criatividade, a reflexão e dar oportunidades para que os estudantes desenvolvam a curiosidade científica e aprendam a questionar o mundo para realizar intervenções. Uma proposta pedagógica baseada na investigação possibilita experiências científicas, exploração de combinações, geração de ideias para a solução de problemas.

Essa Competência refere-se a uma aprendizagem onde são feitas investigações não conformistas, mas com criatividade e criticidade para que o estudante possa sair dos caminhos óbvios, estimulando-o a aprender de forma plena, pois aprender a reproduzir as mesmas respostas não favorece a vencer os diversos desafios encontrados na atualidade e aos que poderão vir a enfrentar no decorrer de seu desenvolvimento.

Na Atividade Integradora Esporte e Recreação, o professor deve ter seu planejamento interdisciplinar pautado na exploração de ideias, conexões, criação de processos de investigação, na solução de problemas e execução das ações, seja nos esportes coletivos e individuais, brincadeiras e jogos recreativos, danças, lutas e ginásticas.



Pense nisto: Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem. Que tal trabalhar a quadrilha, dança típica das festas juninas, abrangendo todas as regiões do Brasil?

3.3 COMPETÊNCIA 3 – REPERTÓRIO CULTURAL

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Essa competência é essencial para o desenvolvimento humano e para a cidadania, pois é no ambiente escolar que se constrói a base para esse conhecimento, visto que, trocas culturais, possibilitam a interação entre diferentes pessoas, de modo a propagar e integrar a cultura e o conhecimento.

A Atividade Integradora Esporte e Recreação deve abordar práticas corporais de acordo com as diferentes formas de expressão social, uma vez que o movimento humano caracteriza aspectos culturais. É um espaço de descobertas que oportuniza aos estudan-

tes a construção de um conjunto de conhecimentos sobre seus movimentos, de modo a desenvolver autonomia sobre a cultura corporal, para o seu cuidado e dos outros, de maneira prazerosa, reconhecendo e respeitando as diversas culturas.

Nessa Atividade Integradora, caberá ao professor apresentar todo repertório cultural que passa pelo corpo e pelo movimento, podendo trabalhar com brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais.



Pense nisto: O incentivo de recriar jogos e brincadeiras, os movimentos esportivos, adaptando-os aos mais diversos ambientes do dia a dia do estudante é uma excelente estratégia para fazê-lo reconhecer em cada um sua importância.

3.4 COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

A competência comunicação tem um sentido amplo, e abrange a capacidade de escuta e diálogo visando ao entendimento mútuo. Sua importância se reafirma no cotidiano e utiliza os conhecimentos de mundo e aqueles adquiridos na escola para criar e utilizar novas formas de se comunicar. Para que o desenvolvimento da competência comunicativa seja efetivo, é necessário que o estudante, ao utilizar as diferentes linguagens, seja capaz de: entender, realizar análise crítica e se expressar.

Sendo o movimento e a expressão corporal objeto de estudo do componente curricular Educação Física, no contexto da comunicação, deve-se considerar todas as possibilidades de interação com a sociedade, possibilitando o desenvolvimento dessa competência. Nesse contexto, a Atividade Integradora Esporte e Recreação deve oferecer aos estudantes a possibilidade de vivência de um grande número de movimentos, explorando sempre a ação reflexiva dos mesmos.

O professor é um articulador e mediador desses conhecimentos e é importante que nas aulas de Esporte e Recreação os estudantes sejam encorajados a se comunicarem por meio da expressão corporal e do movimento seja uns com os outros, com o professor e com os pais, para que eles tenham a oportunidade de explorar, organizar e conectar

seus pensamentos, novos conhecimentos e diferentes pontos de vista sobre um mesmo tema, pois quanto mais os estudantes têm oportunidade para refletir sobre determinados assuntos: falando, escrevendo ou representando, mais eles o compreendem.



Pense nisto: A expressão corporal é uma excelente ferramenta para que a criança se desenvolva em sua totalidade, aprendendo a lidar com seus sentimentos e com o sentimento do outro e também a descobrir seu papel no mundo.

3.5 COMPETÊNCIA 5 - CULTURA DIGITAL

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética. Comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria.

A utilização das tecnologias digitais com compreensão e análise crítica favorece a inserção social e é um recurso pedagógico que contribui, significativamente, para o processo de aprendizagem. A tecnologia permeia todos os aspectos da vida do estudante, por isso, saber resolver problemas do dia a dia utilizando os diferentes recursos digitais é uma habilidade que precisa ser trabalhada e incentivada no estudante.

Na perspectiva desta competência, a Atividade Integradora Esporte e Recreação deve ser vista como uma nova possibilidade de aprendizado, abrangendo desde jogos digitais, a possibilidade de discutir sobre seus efeitos, benefícios, cuidados, aplicação de estratégias para o melhor desempenho dos atletas, novos métodos, uso de acessórios digitais e objetos que passaram a ser desenvolvidos e implementados nas rotinas esportivas.

O professor pode fazer o uso das tecnologias como importante recurso para a preparação de diversas ações pedagógicas, no intuito de estimular a cognição dos indivíduos que estão inseridos na cultura digital, facilitando assim, o processo de ensino e aprendizagem e dessa forma, ampliando os conhecimentos, despertando a atenção e curiosidade dos estudantes, por meio de jogos eletrônicos, pesquisas e debates para promover reflexões sobre a utilização de tecnologias em roupas, calçados, aparelhos e aplicativos.



Pense nisto: Você já pensou em utilizar os jogos eletrônicos durante as aulas de Educação Física? Essa estratégia possibilita aos estudantes colocar em prática habilidades, conceitos e conhecimentos, jogando, criando e recriando jogos.

3.6 COMPETÊNCIA 6 – TRABALHO E PROJETO DE VIDA

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Essa competência alia-se ao desenvolvimento de atitudes de determinação, esforço, perseverança, autoavaliação, compreensão e preparo para o mundo do trabalho. É importante direcionar os conhecimentos prévios dos estudantes e incentivar o autoconhecimento, a organização, a definição de metas, a superação de dificuldades e a reflexão.

Neste contexto, o esporte tem em seu alicerce o trabalho com valores como amizade, respeito, excelência, determinação, coragem, igualdade e inspiração. O trabalho desenvolvido na escola focado nesses valores e acrescidos da sistematização e organização do contexto ajudará o estudante a pensar em uma proposta para a sua vida pessoal e profissional. Desenvolver essa competência pautada nos valores e habilidades proporcionará aos estudantes uma reflexão acerca de seus desejos e objetivos para o futuro, bem como para cada ano e etapa de ensino, organizando, estabelecendo metas e definindo estratégias para atingi-las.

Na Atividade Integradora Esporte e Recreação, o professor deve propor ao estudante estratégias para jogos e brincadeiras que o leve a refletir, a analisar sobre superação de dificuldades e à reavaliação de decisões. Os jogos de tabuleiro ou atividades com estafetas poderão ajudar a desenvolver essa competência.



Pense nisto: O esporte nos ensina a lidar com frustrações, porque elas estão presentes em nossas vidas. Durante o processo de ensino-aprendizagem, é fundamental trabalhar com o estudante sobre como lidar com as frustrações, estimulando-o a superar dificuldades e favorecendo o desenvolvimento emocional.

3.7 COMPETÊNCIA 7 – ARGUMENTAÇÃO

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

É necessário que o estudante adquira essa competência de posicionar-se diante de situações, negociar, defender ideias ou pontos de vista, com base em fatos, dados e informações confiáveis. Portanto, o conhecimento e a vivência de estratégias de argumentação tornará o estudante mais preparado para participar das interações sociais e exercitar a cidadania. Ao mesmo tempo, ele terá a oportunidade de compreender e respeitar a opinião alheia, aprender a escutar com interesse o posicionamento do outro e até mesmo mudar de opinião se necessário.

Há uma conexão nessa competência entre todos os componentes curriculares, cada um contribuindo de forma significativa para sua construção. Na Atividade Integradora Esporte e Recreação, não será diferente, pois contribuirá para o desenvolvimento da autonomia e protagonismo dos estudantes, características importantes nas tomadas de decisões, mediante as situações problema.

A Atividade Integradora Esporte e Recreação apresenta diversas possibilidades de trabalho com essa competência. A utilização da reconstrução de regras dos esportes e das brincadeiras, a criação e recriação de jogos, proporcionará ao estudante enfrentar e resolver situações-problema em múltiplos contextos.



Pense nisto: Você sabia que o esporte é uma ferramenta de inclusão social? A prática do esporte pode transformar as vidas de muitas crianças e adolescentes, estimulando a superação de barreiras e limitações e o crescimento das noções de solidariedade e respeito às diferenças.

3.8 COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

Os estudantes devem desenvolver o autoconhecimento e o autocuidado, aprendendo a respeitar a si mesmos, sendo capazes de identificar seus pontos fortes e suas fragilidades, lidar com suas emoções e manter a saúde física e o equilíbrio emocional. Essa competência deve ser desenvolvida em todas as atividades integradoras e componentes curriculares de forma interdisciplinar.

Nessa competência, a Atividade Integradora Esporte e Recreação contribuirá para a conscientização sobre os cuidados com a saúde física e emocional, por meio da prática

esportiva, explorando todas as possibilidades e habilidades psicomotoras, corporais e físicas como força, velocidade e flexibilidade. É necessário promover atividades diversificadas que envolvam diferentes movimentos corporais, possibilitando ao estudante perceber sua capacidade de praticar, estimulando os fatores internos e externos que afetam o crescimento pessoal, físico, social, emocional e intelectual, para que possa se tornar um adulto fisicamente ativo, com autoestima e autoconfiança ampliadas.

A dança e a ginástica são unidades temáticas da Educação Física previstas no CRMG que contribuem para o desenvolvimento da competência autoconhecimento e autocuidado, pois os estudantes ao terem contato com a música e se expressarem por meio dos movimentos serão capazes de exprimir suas emoções e sentimentos.



Pense nisto: O ambiente escolar necessita estar livre de preconceitos e proporcionar ao estudante situações para que possa construir relações baseadas em tolerância e solidariedade, respeitando as especificidades de cada estudante. Você conhece a história do nadador paraolímpico Gabriel Araújo? Seria interessante destacá-la junto aos estudantes.

3.9 COMPETÊNCIA 9 - EMPATIA E COOPERAÇÃO

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

É importante trabalhar a empatia e a cooperação com o estudante numa visão mais ampla e completa da escola, como um sistema integrado por diferentes pessoas e atividades, ou seja, como uma engrenagem, exercitando o diálogo e a resolução de conflitos.

A Atividade Integradora Esporte e Recreação possibilita ao professor um trabalho bem robusto nessa competência. Para se trabalhar a empatia e a cooperação, umas das melhores estratégias de ensino é o trabalho em equipe. Elas permitirão que os estudantes vivenciem momentos conjuntamente ensinando-os a respeitar, a reconhecer outras ideias, bem como cooperar mutuamente em sala de aula ou na comunidade.

O professor pode adaptar jogos digitais para incentivar a colaboração e o trabalho em equipe, associando raciocínio lógico e exercícios para o corpo. Dentro dessa perspectiva, o estudante irá desenvolver habilidades como pensamento crítico, comunicação, argumentação, autocuidado, empatia e a própria cultura digital.



Pense nisto: Você já trabalhou com Jogos Cooperativos? A utilização desses jogos poderá ampliar o espírito de cooperação e empatia entre os estudantes.

3.10 COMPETÊNCIA 10 – RESPONSABILIDADE E CIDADANIA

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Para garantir a boa formação dos estudantes, é preciso conscientização de que eles podem ser agentes transformadores na construção de uma sociedade mais democrática, justa, solidária e sustentável. A autonomia, a tomada de decisões, a ética e a boa convivência com o outro são aspectos importantes para o desenvolvimento dessa competência. Isso precisa ser trabalhado em todos os momentos pelos professores dentro da escola, para que seja vivenciado também fora dela.

Essa competência pode ser trabalhada na Atividade Integradora Esporte e Recreação considerando a aprendizagem do estudante, reforçando iniciativas e reflexões comportamentais, fazendo com que ele incorpore comportamentos responsáveis e dessa maneira, adote hábitos sustentáveis e evite preconceitos.

Dentro dessa perspectiva, o professor pode desenvolver o jogo dos dilemas, ou seja, são cartas que envolvem situações do cotidiano, fazendo com que o estudante reflita, questione e discuta sobre o que fazer para resolver o dilema contido na carta. Dessa forma, o estudante irá desenvolver o pensamento crítico sobre uma situação e perceber como os seus pensamentos impactam as suas decisões.



Pense nisto: Diversos esportes colocam o atleta diretamente em contato com a natureza e o meio ambiente durante sua prática. Você conhece algum projeto sustentável envolvendo o esporte?

4. ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

As estratégias de ensino são um conjunto de ações que os professores realizam, de maneira planejada, para alcançar os objetivos específicos de aprendizagem dos estudantes. Nessa perspectiva, a Atividade Integradora Esporte e Recreação deve deixar de ser apenas um jogo de bola e assumir os seus outros papéis como o de desenvolvimento social e humano, do pensamento lógico, da autoestima e o do trabalho em equipe, tudo isso sem perder de vista seu objeto de conhecimento que são o movimento humano e a cultura corporal de movimento.

É muito importante que o professor utilize várias estratégias de ensino e tenha um olhar atento sobre o desenvolvimento das habilidades dos estudantes quanto aos aspectos cognitivos, afetivos e sociais da aprendizagem. A escola e, principalmente, o professor, nesse processo de ensino e aprendizagem deve ter como premissa o desenvolvimento humano, incentivando o estudante a aprender de maneira autônoma, ou seja, o aprender a aprender, o saber e o fazer, tendo uma visão crítica e participativa.

Diante disso, as estratégias de ensino sugeridas a seguir se fundamentam na compreensão de que o planejamento e as ações pedagógicas do professor da Atividade Integradora Esporte e Recreação precisam estar bem articuladas com o trabalho do professor das áreas de conhecimento. Essa parceria vai contribuir para que o trabalho pedagógico dos professores em sala de aula, alcance resultados significativos para a consolidação das aprendizagens dos estudantes.

4.1 BRINCADEIRAS E JOGOS, ESPORTES, DANÇAS, LUTAS E GINÁSTICAS

Todas as unidades temáticas da Educação Física podem ser trabalhadas usando os jogos, gincanas, oficinas, dentre outros.

Os **Jogos** são considerados como atividades lúdicas mais estruturadas, com regras definidas. Eles possibilitam a interação entre os estudantes, e oportuniza ao professor, observar e avaliar o desempenho e o raciocínio lógico. Também propiciam a construção de novos conhecimentos e aprofundam o que já foi trabalhado, podendo ser uma oportunidade de autoavaliação para o estudante.

As **gincanas** são consideradas competições lúdicas organizadas a partir de tarefas diversificadas e envolvem todos os estudantes. Esse tipo de atividade desperta seu interesse para a resolução de problemas, possibilita o trabalho em equipe e o espírito de competitividade.

As **oficinas** são consideradas um espaço de experimentação, onde os estudantes podem vivenciar os conhecimentos aprendidos nas diversas áreas e componentes curriculares.

4.1.1 ATIVIDADES DIVERSAS

- **Brincadeiras e Jogos:**

Permitem que os estudantes vivenciem, de maneira lúdica, a felicidade, o prazer e a liberdade de sentir, sonhar, decidir, planejar, aventurar-se e agir. O estudante trabalha com atividades de regras simples para superar desafios, ampliando sua vivência motora, recriando o tempo, o lugar e os objetos. Vale ressaltar a importância da vivência psicomotora por parte dos estudantes e suas habilidades com enfoque nas dimensões sociais, emocionais e motoras.

Podemos exemplificar os Jogos de tabuleiro que além de proporcionar o desenvolvimento de todas as competências citadas, desenvolvem o raciocínio lógico favorecendo o desenvolvimento na resolução de problemas. Diversas atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento dos estudantes, considerando além dos jogos de tabuleiro, o circuito lúdico que promove diversas experiências por meio de movimentos em diferentes espaços, as brincadeiras de rodas visando ao desenvolvimento do ritmo, autoestima e trabalho em equipe, dentre outras, conforme o nível de desenvolvimento dos estudantes e ano de escolaridade.

- **Dança:**

No ambiente escolar, atividades como a dança proporcionam aos estudantes o desenvolvimento não somente da coordenação motora, mas, principalmente, o desenvolvimento da linguagem corporal e a autoconsciência de suas ações, ampliando o conhecimento de si mesmo, do outro e do meio em que vive. Deverá ser explorada de maneira lúdica, favorecendo a socialização entre os envolvidos. O trabalho com dança possibilita ao estudante expressar seus sentimentos, emoções e pensamento.

É necessário compreender que o lúdico e o expressivo da dança auxiliarão o docente na organização do seu planejamento, respeitando as diferentes aptidões dos estudantes. O trabalho deve ser contínuo e envolver as diversas experiências com o corpo como imitação, dramatização, interpretação gestual e facial, explorando o espaço e tempo existentes.

- **Ginástica:**

Sendo a ginástica uma atividade corporal considerada completa, que contribui para o desenvolvimento dos estudantes em seus aspectos motor, cognitivo, de força e de agilidade, de coordenação e de criatividade, ela não poderia deixar de estar presente no planejamento do professor.

A dança é composta por exercícios simples e naturais, pois englobam vários movimentos comuns ao nosso dia a dia como: saltar, lutar, arremessar, rolar, empurrar, defender, dentre outros.

A Ginástica na escola não tem somente como objetivo o desenvolvimento do esporte, mas sim o de habilidades corporais e físicas visto que vários estudantes não possuem. Ressalta-se que pode ser trabalhada nas suas diversas manifestações como ginástica artística, ginástica rítmica, ginástica de trampolim, contudo sugere-se para o âmbito escolar a ginástica para todos, visto que para sua prática, os estudantes não precisam de condições técnicas específicas.

A ginástica para todos é manifestação mais abrangente e democrática, pois todos podem participar sem restrições, possibilitando acesso a todos os participantes. Nessa modalidade, é enfatizado o trabalho do condicionamento físico e a interação social, proporcionando qualidade de vida, favorecendo a coletividade e respeitando as individualidades.

- **Lutas:**

O trabalho com lutas na escola deve ser de forma lúdica e prazerosa, com respeito às individualidades e pensando na proposta do ensino para muito além do gesto técnico, um trabalho que vise aos valores éticos e de respeito e prepare o estudante para a vida.

- **Esporte**

O primeiro contato do estudante com o esporte geralmente é na escola, e por isso a educação física é o eixo integrador Esporte e Recreação tem papel fundamental na formação dos estudantes.

A apresentação das mais diversas vivências motoras contribui para seu desenvolvimento físico, motor, cognitivo e afetivo. Nessa perspectiva, muito mais que uma atividade de lazer, o esporte é um instrumento pedagógico que contribui para a formação social e intelectual dos estudantes, além de trabalhar com valores que o insere na sociedade. Ressalta-se que a partir do esporte como princípio, o estudante tem a oportunidade de respeitar regras, ser tolerante e persistente.

Ao pensar nesse conteúdo, o planejamento do professor poderá variar sua aplicação por meio dos jogos pré-desportivos, esportes olímpicos e paralímpicos. Os jogos pré-desportivos são adaptações feitas na prática dos esportes tradicionais e recreativos para o desenvolvimento de habilidades físicas e sociais específicas dos estudantes. Eles permitem que os estudantes conheçam as diferentes modalidades esportivas e seus movimentos básicos de cada esporte, os movimentos básicos, suas principais regras e movimentações técnico-táticas. Alguns exemplos de jogos pré-desportivos são: *Handebol* de baliza, *Handfut* Cesta numerada, *Jogo dos sete passes*, *Bamboball*, *Mina*, *Basquete* vôlei, *Vôlei guiado*, *Voleibol* com rede móvel, *Voleibol* de apoio, *Voleibol*-Passou, dançou, *Os Dez Passes*, *Futebol* em Círculo, *Voleibol*-tênis, *Rede Humana*, *Cabeçobol*, *Passar a Bola para dentro do Círculo*, 19-20 passes.



5. PARA SABER MAIS...

Alegria de Brincar

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/a-alegria-de-brincar/>

Azul e Rosa: Um Menino muito Maluquinho

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/azul-e-rosa/>

Carnaval dos Deuses

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/carnaval-dos-deuses/>

Cinema e Educação – O ano em que meus pais saíram de férias

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/cinema-e-educacao-o-ano-em-que-meus-pais-sairam-de-ferias/>

Coleta Seletiva: Conscientização Possível

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/coleta-seletiva/>

Educação para o Trânsito

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/educacao-para-o-transito/>

Esporte adaptado e Inclusão

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/esportes-adaptacao-e-inclusao/>

Esporte com Bola

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/dando-bola-para-as-bolas/>

Esportes Paralímpicos

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/esportes-paralimpicos/>

Fim do Recreio

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/fim-do-recreio/>

Histórias da unha do dedão do pé do fim do mundo

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/historias-da-unha-do-dedao-do-pe-do-fim-do-mundo/>

Jogos e brincadeiras

<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173>

Jogos Eletrônicos - Wordwall

<https://wordwall.net/pt-br/community/educa%C3%A7%C3%A3o-fisica-4-ano>

Jogos de oposição: nova metodologia de ensino dos esportes de combate

<https://www.efdeportes.com/efd141/metodologia-de-ensino-dos-esportes-de-combate.htm>

Lutas - Capoeira

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/lutas-capoeira/>

Luz e Sombra

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/luz-e-sombra/>

Os benefícios de trabalhar dança com os alunos

https://novaescola.org.br/conteudo/14743/os-beneficios-de-trabalhar-danca-com-os-alunos?gclid=Cj0KCQiA15yNBhDTARIsAGnwe0XY966TVF0UuvegHRUmJqhFfQFZIA-jWBjGPLbvsl-ZjYiv089fdlroaAsUWEALw_wcB

Planos de aula de Educação Física Ensino Fundamental

https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/4ano/educacao-fisica?gclid=Cj-wKCAiA4veMBhAMEiwAU4XRr7Zm1hS3QIOPVkJVecy-44IPKCMbfJ7tbzURCkZ893FmON-f3UQEg3PxoCVfwQAvD_BwE

6. REFERÊNCIAS

AMARAL, F. **O ensino de Lutas na escola**. 2020. Disponível em: <https://www.ensaian-doofuturo.com.br/o-ensino-de-lutas-na-escola/> Acesso em: 02 dezembro 2021.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: **Educação Infantil e Ensino Fundamental**. **Brasília**: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BREGOLATO, R. A. **Cultura Corporal da Ginástica**. Coleção Educação Física Escolar, Ed. Cone, Vol. 2, 2002.

DIESEL, A.; MARCHESAN, M. R.; MARTINS, S. N. **Metodologias Ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da Educação Profissional Técnica de nível médio**. 2017. Disponível em: <http://univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/1008> Acesso em: 30 novembro 2021.

Jogos e Brincadeiras no processo de aprendizagem. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm> Acesso em: 30 novembro 2021.

Metodologias Ativas na Educação Física. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/metodologias-ativas-educacao-fisica/> Acesso em: 30 novembro 2021.

MINAS GERAIS. Diretriz pedagógica educação integral ensino fundamental.

----- Currículo Referência de Minas Gerais, 2021.

OLIVEIRA, S. B.; REIS FILHO, A. D. **Ensino de lutas na escola: elemento pedagógico ou estímulo à violência?** EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Ano 18 - Nº 180 - Maio de 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd180/ensino-de-lutas-na-escola.htm> Acesso em: 02 dezembro 2021.

TUBINO, M. J. G. **As Dimensões Sociais do Esporte**. São Paulo, 1992.