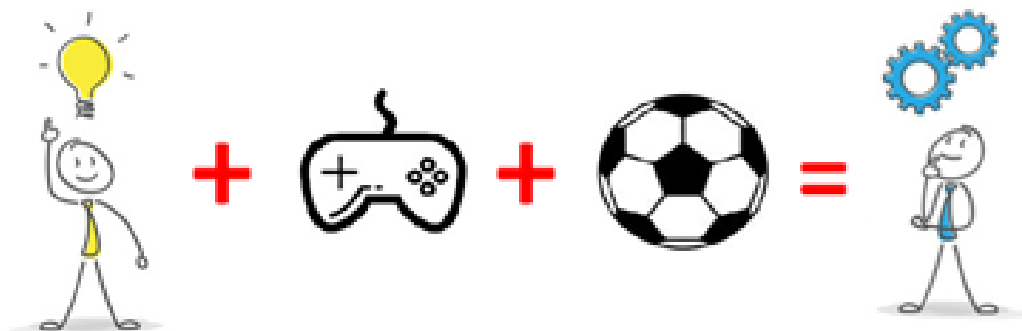


Jaqueline Costa Castilho Moreira e
Edna Rute de Souza Branco (Orgs.)



A VIRTUALIZAÇÃO DO CORPO NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

VOLUME I



unesp 

A VIRTUALIZAÇÃO DO CORPO NO CURÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

A virtualização do corpo no currículo da Educação Física
Copyright © Jaqueline Costa Castilho Moreira, 2018

EDITORAÇÃO

Jaqueline Costa Castilho Moreira

ORGANIZAÇÃO

Jaqueline Costa Castilho Moreira
Edna Rute de Souza Branco

DESIGN EDITORIAL

Flávia Casellato

CAPA/MIOLO

Flávia Casellato

EQUIPE TÉCNICA/FICHA CATALOGRÁFICA

Teresa Raquel Vanalli
Alessandra Kuba Oshiro

EQUIPE DE APOIO

Eduardo Duarte de Lima Mesquita
Yago Romão Rocha de Oliveira
Gabriele Santos Pereira
Sarah Alves Gomes da Silva
Raissa da Silva França
Maria Rita Rodrigues Cerqueira
Eric Barros Oliveira
Gislene Aparecida da Silva Barbosa

APOIO INSTITUCIONAL

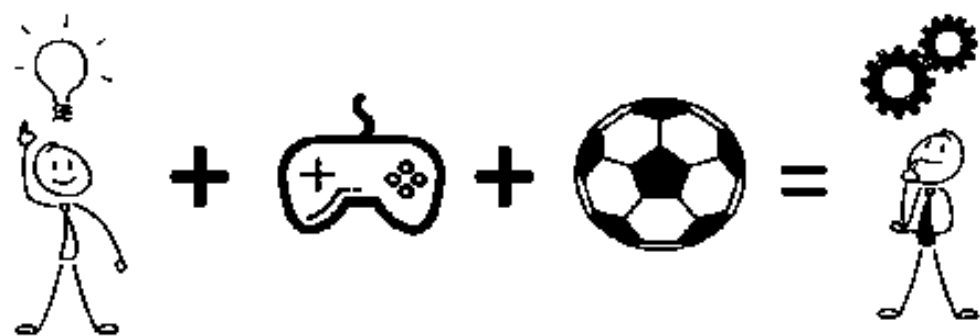


UNESP/Faculdade de Ciências e Tecnologia
R. Roberto Simonsen, 305 - Centro Educacional
Presidente Prudente - SP CEP 19060-900



<https://www.facebook.com/IPTECHI.GrupodeEstudoemEducacaoFisicaeTecnologia/>

Jaqueline Costa Castilho Moreira e
Edna Rute de Souza Branco (Orgs.)



A VIRTUALIZAÇÃO DO CORPO NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

VOLUME I



unesp 

Ficha catalográfica elaborada pela Seção Técnica de Aquisição e
Tratamento da Informação - Diretoria Técnica de Biblioteca e
Documentação - UNESP, Campus de Presidente Prudente

V811 A virtualização do corpo no currículo da Educação Física, volume 1 /
Jaqueline Costa Castilho Moreira, Edna Rute de Souza Branco (orgs.). -
Presidente Prudente: [s.n.], 2018.

146 p. : il.

1. Jogos virtuais. 2. Corporeidade. 3. Era informacional. 4. Educação Física. I. Moreira, Jaqueline Costa Castilho. II. Branco, Edna Rute de Souza. III. Título.

Alessandra Kuba Oshiro Assunção
CRB-8/9013

Dedicatória

Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas. Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do vôo. Pássaros engaiolados são pássaros sob controle. Engaiolados, o seu dono pode levá-los para onde quiser. Pássaros engaiolados sempre têm um dono. Deixaram de ser pássaros. Porque a essência dos pássaros é o vôo.

Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em vôo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o vôo, isso elas não podem fazer, porque o vôo já nasce dentro dos pássaros. O vôo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado.

Rubem Alves(2001)

Este *e-book* é dedicado a todos os professores e aos futuros professores de Educação Física que com sua criatividade, sensibilidade, capacidade de adaptação, resistência e resiliência encorajam a arte de “voar”...

Agradecimentos

A UNESP

Aos Programas PROEX

NÚCLEO/PROGRAD

PIBIC/PIBITI

Ao Núcleo Pedagógico, em especial a Gislene Aparecida da Silva Barbosa,

A Diretoria de Ensino da Região de Presidente Prudente,
Secretaria de Educação do Estado de São Paulo,

A Dirigente Regional de Ensino Naíde Videira Braga,

Aos membros do Grupo de Estudos em Inovações Pedagógicas, Tecnológicas e Suas Histórias (IPTECHI),
Departamento de Educação Física, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Unesp (Campus de Presidente Prudente) pelo comprometimento,

e a todos que participaram direta e indiretamente deste projeto.

Apresentação

Gisele Maria Schwartz

Os efeitos da evolução das tecnologias incidiram sobre todos os setores sociais. Na esfera da saúde, os avanços da medicina e da sofisticação de equipamentos e de exames, com maior eficácia na detecção de doenças, além da melhoria de infraestrutura geral, foram responsáveis pelo aumento da sobrevida.

No contexto do trabalho, a modernização de sistemas e a implementação da internet, promovem mais facilidade na execução das tarefas. Além disto, a melhoria de gestão do tempo também se faz notar, decorrente do uso de tecnologias.

Ao se focalizar o campo do lazer, pode-se perceber a dinamicidade impressa pelo uso de tecnologias, sobretudo, no que se refere à comunicação e à difusão. Os equipamentos de lazer foram aprimorados, elevando o padrão na oferta de serviços.

Além disto, com a criação das redes sociais, a não presença presente tornou-se uma entidade capaz de religar o mundo.

No âmbito da educação, os recursos materiais e didáticos já vêm sofrendo algumas alterações, como a possibilidade da presença virtual ou real dos educadores no processo, ou a utilização de vídeos como materiais didáticos. Entretanto, esta apropriação dos recursos tecnológicos parece ainda bastante tímida nesse contexto, decorrente de diversos fatores, entre eles, dificuldades de manuseio de alguns recursos, falta de incentivo para mudanças, ou mesmo, o desconhecimento sobre os potenciais desses recursos na área educacional.

Ainda nesta vertente, ao se focalizar especificamente a Educação Física, percebe-se, nitidamente, uma dificuldade de aceitação sobre o uso de recursos tecnológicos. Não raro, o Profissional desta área se depara com indagações de que o uso de tecnologias pode piorar o quadro de sedentarismo e obesidade, sendo, portanto, inadmissível esta relação. Contudo, estes recursos, se utilizados adequadamente, podem representar uma força a mais para o incentivo à

prática regular de atividades físicas, uma vez que, se bem gerenciados, atingem a expectativa de todas as faixas etárias.

Sendo assim, todas as estratégias capazes de oferecer novas perspectivas de utilização e apropriação de tecnologias na ação profissional em Educação Física, são muito bem-vindas. Diversas formas de atividades desenvolvidas na Educação Física podem ser enriquecidas com a utilização, por exemplo, de jogos virtuais, ou mesmo, partindo destes para uma prática real.

O mais importante para o Profissional de Educação Física é estar aberto ao novo, quebrando paradigmas arraigados socialmente e buscar novos conhecimentos, para qualificar sua prática. Deste modo, a presente obra, capitaneada pelas Professoras Jaqueline Castilho Moreira e Edna Branco, já nasce fadada ao sucesso, uma vez que instrumentaliza, por meio de exemplos concretos, os Profissionais, apontando novas formas de se perceber e se aprimorar a relação das tecnologias e o movimento humano.

A Professora Jaqueline é uma incansável perseguidora da eficácia em suas ações e esta obra,

fruto de um projeto robusto e criativo, delineado juntamente com colaboradores, representa uma grande possibilidade de auxílio ao Profissional de Educação Física, em sua tarefa. A apresentação ilustrada das atividades, assim como, a forma didática com que as propostas de virtualização do corpo estão delineadas, auxiliam na tarefa de transpor barreiras e traçar novas perspectivas de intervenções.

A transposição de jogos virtuais para o campo da Educação Física, assim como, outras formas de estimulação de competências e habilidades, requerem criatividade e dedicação, elementos que este grupo congregou, para conseguir esse resultado magnífico. Certamente, esta obra será referência na área, por apresentar estratégias atuais e relevantes, no sentido de promover a educação inclusiva.

A sintonia que esta proposta tem com os interesses e expectativas do público-alvo da Educação Física, fazem desta obra um catalisador de mudanças e estímulos para uma prática significativa. Parabéns a todos os envolvidos e boa leitura!

Games... Why not?

Shall we play...

Luiz Roberto Martins

The sentence above lead us to understand how much important games are in our life. It is a simple invitation, but with its simplicity it makes us happy and comfortable.

Games have been used a lot in education and it helps people understand life and its mysteries.

Learning through games lead us to know different subjects, promote interdisciplinarity and with the use of digital technology helps us to go in this amazing trip: the virtual one.

Along the years things have changed a lot and digital technology took part in our lives. As many applications appear, more are meant to be fused with us, in a context of evolution, on and on.

This e-book shows us how amazing and extraordinary this work is. Joying games and digital

technology can be well appreciated and anyone can try and give a positive feedback (most of the time) after a match.

Still related to education, games can be amazingly explored. It is due to the teacher, using strategies of motivation and innovation, lead the students to the various kinds of games since flight simulation to the famous Exergames, focused on Psychomotricity and good results appear, along the various activities through a good relation teacher-student. It is also important to be aware of the changes that come through generations, and the background they can provide. As virtual pinball, for example, that can be as interesting as one in attendance, and the exchange of experience from both can be explored.

We have been always learning. There is no out! While alive, learning we are! It makes us to reflect and we become very happy and fulfilled from the variety of games we can explore. So, on your leisure time, leave everything and press "start". Something very good will happen. We wish you have a good reading!

Sumário

Introdução	15
Dança Virtual	31
Futebol de botão	41
RePaGinado	50
QuiZ	65
Ginástica Lúdica	75
Estratégias e Táticas do futebol de campo.....	84
Itororó em Ação.....	95
A desconstrução e reconstrução do futsal	104
Jogos Virtuais.....	114
Brincando de Trança	121
Tapetes de Dança	128
Agora é a sua vez	137
Encerramento	138
Referências	141

Introdução

Memória das pesquisas com jogos virtuais e o curso

Jaqueline Costa Castilho Moreira

Nossas pesquisas com jogos virtuais iniciaram em 2005 quando entrei no mestrado na UNESP de Rio Claro e participei do Laboratório de Estudos de Lazer (LEL) da Profa. Dra. Gisele Schwartz. De 2005 até 2017 seguiu-se uma longa trajetória entre doutorado, especializações na área de tecnologia e formação docente e concursos, chegando à docência dentro da própria UNESP e a constituição do meu grupo de estudos Inovações Pedagógicas, Tecnológicas e suas Histórias (IPTECHI), vinculado ao Departamento de Educação Física da UNESP de Presidente Prudente, aonde atuo.

A inserção no mundo informacional é uma necessidade da nossa era tecnológica. Os *Homos zappiens* (VEEN; VRAKING, 2009), nossos alunos, são íntimos da tecnologia, reconhecem que ela facilita o



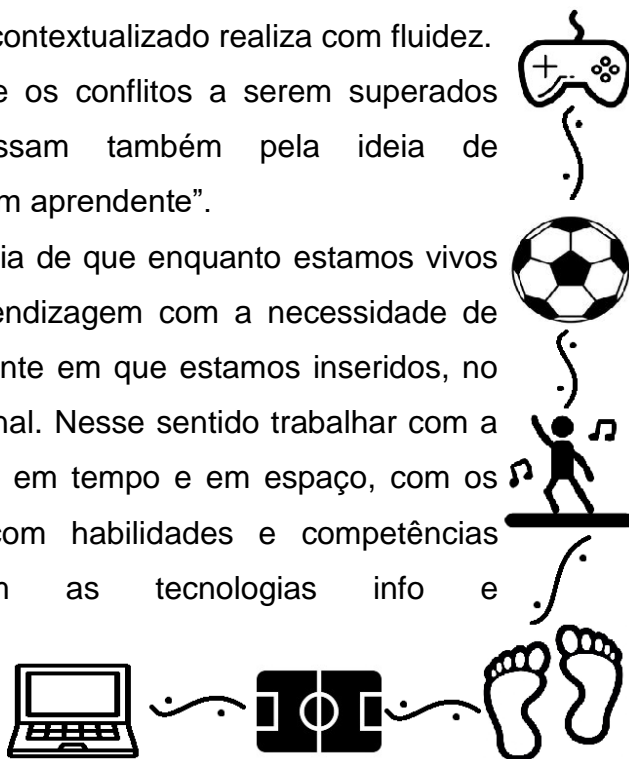
cotidiano, rompe fronteiras de tempo e de espaço, acarreta um desenvolvimento tecno-cognitivo diferenciado.

Embora a celeridade do desenvolvimento tecnológico exija que nós, de outras gerações, sejamos sujeitos adaptativos e resilientes, não devemos e não podemos abandonar nossos conhecimentos de vida, de docência e nossa sensibilidade de percepção, que somente um percurso histórico depura.

Filtrar, refletir, agir assertivamente frente a uma massa de opções, criar e estabelecer diversificadas possibilidades de conexões são tarefas que um ser humano experiente e contextualizado realiza com fluidez.

A diversidade e os conflitos a serem superados entre gerações passam também pela ideia de continuidade do “ser um aprendente”.

Partimos da ideia de que enquanto estamos vivos somos seres em aprendizagem com a necessidade de conviver com o ambiente em que estamos inseridos, no caso a era informacional. Nesse sentido trabalhar com a virtualização do corpo em tempo e em espaço, com os ambientes virtuais, com habilidades e competências informacionais, com as tecnologias info e



comunicacionais, trabalhar em redes multi e transdisciplinares é sem dúvida um desafio às nossas humanidades, ao nosso físico, ao nosso emocional e em última análise à cultura que chegou até o século XX e que ainda permeia esse início de século XXI.

Assim transpor os *vídeos games*, videogames (grafia “abrasileirada” mais corrente) ou *games* de entretenimento para recursos pedagógicos na escolarização não é somente uma questão de inclusão formal à cultura digital. Eles colaboram com a minimização entre o descompasso e as divergências entre a transitoriedade das culturas conviventes, potencializando outras formas de se responder à existência da diversidade e ao paradigma da educação inclusiva.

Na perspectiva da Educação Física, há um consenso sobre as influências de se expor à virtualização e questionamentos sobre quais as repercussões sociais dessas novas representações do corpo na cultura contemporânea do movimento (LÉVY, 1996; FERES NETO, 2005; COSTA; BETTI, 2006; BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; SILVA; BRACCIALLI, 2013; SCHWARTZ; TAVAREZ, 2015; FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015;

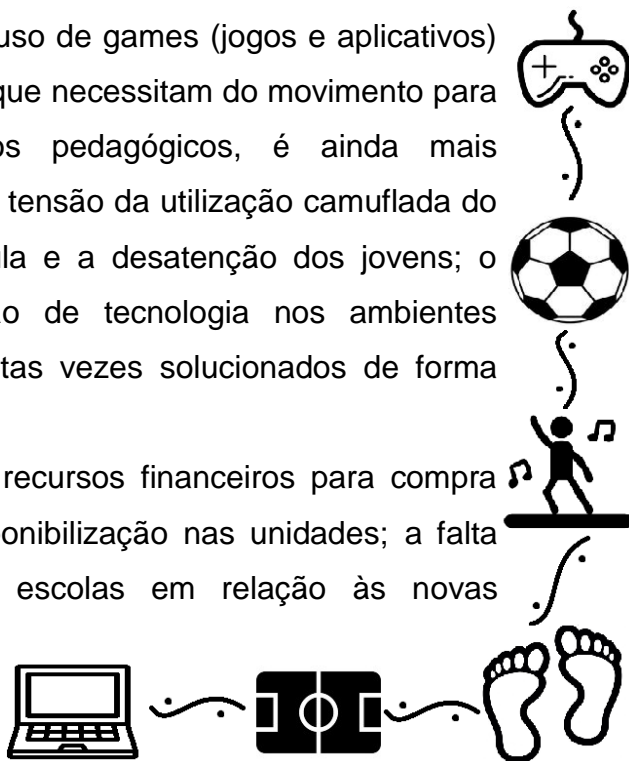


MOREIRA, 2018). Por sua atualidade e necessidade de uma reflexão legítima, o tema não passou despercebido nos Parâmetros Curriculares Nacionais/PCNs (BRASIL, 1997), ou no currículo estadual paulista (SÃO PAULO, 2014; 2016).

Todavia essa inserção encontra vários obstáculos nas práticas cotidianas da Educação Física das escolas, como: a execução das atividades prescritas aos espaços físicos das escolas (MOREIRA, 2013); a motivação juvenil (CHRISTOFOLETTI et al, 2006) e a sintonização das unidades à inclusão e ao dinamismo da cultura digital globalizada (MOREIRA, 2018).

Em relação ao uso de games (jogos e aplicativos) e *exergames* (*games* que necessitam do movimento para jogar) como recursos pedagógicos, é ainda mais problemático. Além da tensão da utilização camuflada do celular na sala de aula e a desatenção dos jovens; o acesso e a utilização de tecnologia nos ambientes educacionais são muitas vezes solucionados de forma precária.

A ausência de recursos financeiros para compra de plataformas e disponibilização nas unidades; a falta de alinhamento das escolas em relação às novas

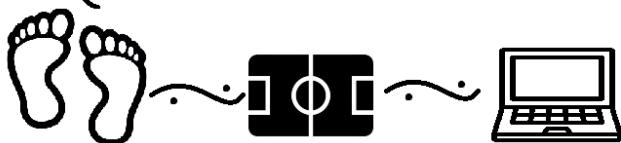


tecnologias e o preconceito em relação à virtualização do corpo por conecta-la a exclusão social, ao vício e ao sedentarismo são outros fatores que distanciam os games de entretenimento das escolas e sua aplicação como recursos pedagógicos.

Acrescenta-se ainda, a necessidade de formação inicial e mesmo continuada de professores na utilização de tecnologias que permitam dinâmicas de socialização em contextos inclusivos; e que consigam equiparar oportunidades aos diversos públicos existentes nas escolas.

Com a intenção de transpor os jogos virtuais de entretenimento para recursos pedagógicos e desmistificar o paradigma tecnologia e hipocinestesismo com o auxílio dos materiais presentes no cotidiano escolar foi criado o curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”; uma parceria entre o Núcleo Pedagógico da DE regional de Presidente Prudente/SP e o Grupo de Estudos sobre Inovações Pedagógicas, Tecnológicas e suas Histórias (IPTECHI) do Departamento de Educação Física da FCT/UNESP.

Uma das intencionalidades contidas no curso de 30h era a de utilizar tecnologia da realidade escolar que

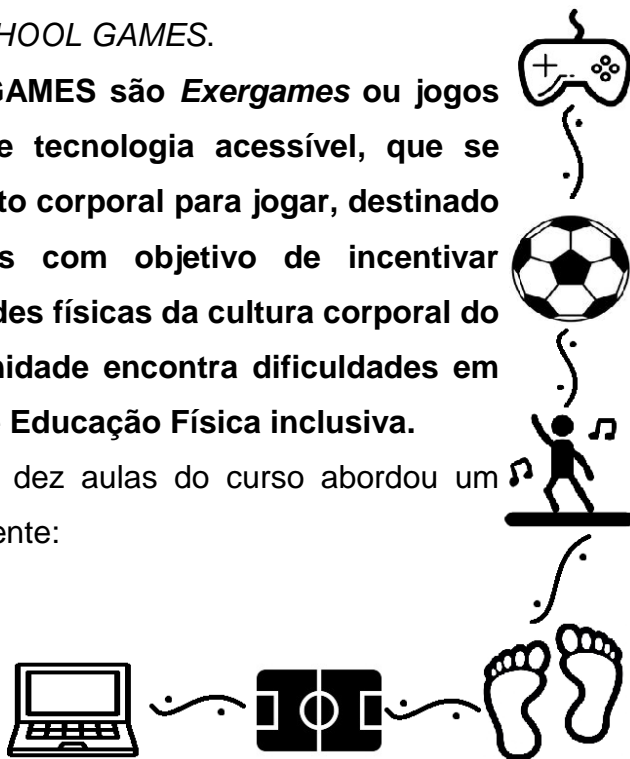


possibilitasse uma implementação real dos jogos virtuais nestes contextos. Embora muito mais simples seria a disponibilização de *games* e *exergames* ou mesmo equipamentos estranhos a este cotidiano; priorizamos verificar o que existia ou existe de tecnologia, equipamentos e materiais nas unidades daqueles professores que participariam do curso.

Esse levantamento básico associado à ideia de que os jogos virtuais podem ser jogos de representação com amplos movimentos corporais (corpo todo) e que podem ser viabilizados por algum tipo de tecnologia e pelo compartilhamento de experiências deu vazão ao nosso conceito de *XCHOOL GAMES*.

Os *XCHOOL GAMES* são *Exergames* ou jogos de representação de tecnologia acessível, que se utilizam do movimento corporal para jogar, destinado às escolas públicas com objetivo de incentivar vivências em atividades físicas da cultura corporal do movimento que a unidade encontra dificuldades em realizar, nas aulas de Educação Física inclusiva.

Cada uma das dez aulas do curso abordou um *XCHOOL GAME* diferente:



- Ginástica virtual com *Your shape* (Youtube e Xbox) e *Nike* (Youtube e Xbox);

- Dança virtual com *Just Dance* (Youtube); *Just Dance Now* (Celular); *Just Dance 2014, 2015* (Xbox);

- ACESSA Escola (programa de inclusão digital e interatividade para alunos da rede estadual de São Paulo, com informações mais detalhadas disponível em:

<http://www.educacao.sp.gov.br/acessa-escola>); Currículo + (<http://curriculumais.educacao.sp.gov.br>); Banco Internacional de objetos digitais no endereço (<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br>);

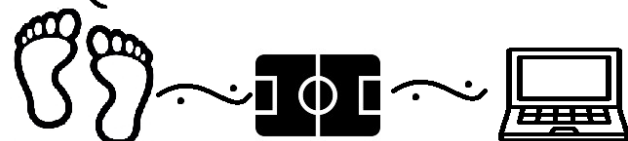
- Esportes específicos em ambiente virtual:

Futebol e Volei com jogos de botão (quadra poliesportiva); Atletismo e Tênis de Mesa (Xbox e *Jogo Interactive*);

- RPG (livro, ficha, dados digitais com uso de aplicativo de celular);

- Jogos de Tabuleiro: Dama Humana, Xadrez Humano e *Twister* (EVAs coloridos, dado e roleta com uso de aplicativo em celular);

- Maratona de Jogos com Tapetes de Dança (Tapete Virtual, *Dance Machine* da Tectoy e Tapete *Step Mania*).

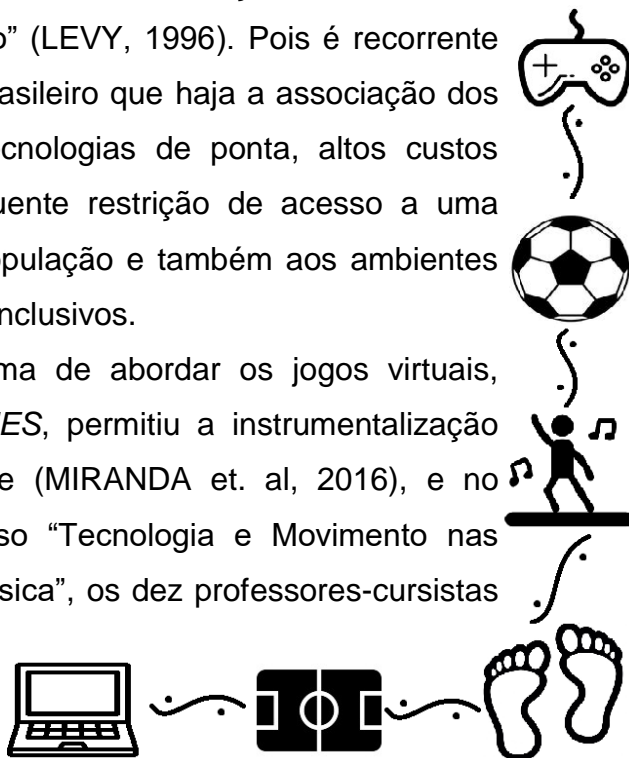


Cada aula foi organizada em três etapas: uma parte teórica, uma vivencial dos jogos virtuais, terminando com o debate sobre a aplicabilidade do jogo nas unidades escolares.

Utilizamos como recursos para a realização das aulas: televisão, *notebook*, computador fixo ou de mesa, caixa de som, *datashow*, celular com finalidades pedagógicas, *pen drive*, internet e wifi.

As práticas dos professores nas aulas e a ideia de se apropriar dos materiais, equipamentos e recursos citados alterou a perspectiva que os professores cursistas tinham sobre a escolarização do conteúdo “virtualização do corpo” (LEVY, 1996). Pois é recorrente em nosso cotidiano brasileiro que haja a associação dos jogos virtuais com tecnologias de ponta, altos custos financeiros e conseqüente restrição de acesso a uma grande camada da população e também aos ambientes públicos acessíveis e inclusivos.

Essa outra forma de abordar os jogos virtuais, como *XCHOOL GAMES*, permitiu a instrumentalização dos docentes da rede (MIRANDA et. al, 2016), e no encerramento do curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, os dez professores-cursistas



apresentaram de forma oral e escrita um *Portfolio*, criado individualmente com o conteúdo do curso.

O *Portfolio* é um tradicional método de registro, acompanhamento, reflexão e avaliação sobre aprendizagem e metodologias de ensino (VILLAS BOAS, 2008). Em termos de avaliação, o *portfolio* intencionou: verificar o aproveitamento da formação no cotidiano do professor-cursista; incentivar a troca de vivências, criações/adaptações dos jogos; como servir de instrumento de avaliação do curso para fins de certificação (FRANÇA; SILVA e MOREIRA, 2016).

Assim, o material deste *e-book* revela os *portfolios* dos professores-cursistas, enfim seus registros sobre a implantação dos conteúdos do curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, realizados com tecnologia acessível, nas escolas onde trabalhavam em 2016.

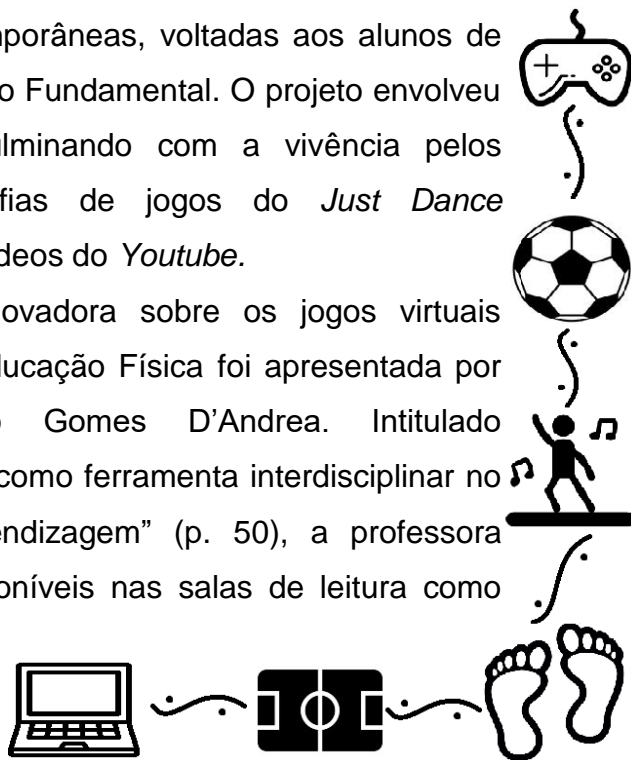
Dividido em capítulos nos quais cada professor é o autor, existe a descrição do projeto, objetivo (s), equipamentos e recursos requeridos, metodologia utilizada, contexto da unidade escolar para sua práxis, resultados evidenciados das aprendizagens pelos seus alunos, lições aprendidas pelo professor-cursista e o



registro por imagens de sua ação pedagógica, por meio de celular. Neste livro totalmente artesanal, decidimos colocar as referências de uso de material midiático nos próprios textos autorais, e dos livros e artigos usados na confecção deste trabalho, ao final da obra.

Sintetizando a releitura desses professores sobre os *XCHOOL GAMES*, tem-se em “Dança Virtual: a tecnologia a serviço da aprendizagem e da diversão” (p. 31), um projeto sobre virtualização do corpo utilizando tecnologias existentes nas escolas públicas: a televisão e caixas de som. Criado pela Professora Célia Aparecida Carvalho de Oliveira, há o enfoque sobre as Ginásticas como práticas contemporâneas, voltadas aos alunos de últimos anos de Ensino Fundamental. O projeto envolveu várias atividades, culminando com a vivência pelos alunos de coreografias de jogos do *Just Dance* disponibilizadas em vídeos do *Youtube*.

Uma opção inovadora sobre os jogos virtuais escolarizados pela Educação Física foi apresentada por Francielle Gualberto Gomes D’Andrea. Intitulado “Repaginado: o RPG como ferramenta interdisciplinar no processo ensino-aprendizagem” (p. 50), a professora utilizou recursos disponíveis nas salas de leitura como



livros sobre aventuras; materiais da Educação Física; alguns brinquedos vendidos em lojas populares e dez dados D10, desenvolvendo um *Role Play Game* em estações de treinamento.

Com “Ginástica Lúdica” (p.75), o professor Márcio Lorençoni aprofundou o tema Ginástica Contemporânea trabalhando com pesquisa na sala de informática, vivência por meio de coreografia do Just Dance disponibilizada no *Youtube*, avaliação da pulsação cardíaca entre os alunos e síntese escrita de suas percepções subjetivas quanto ao esforço da ginástica realizada desta forma.

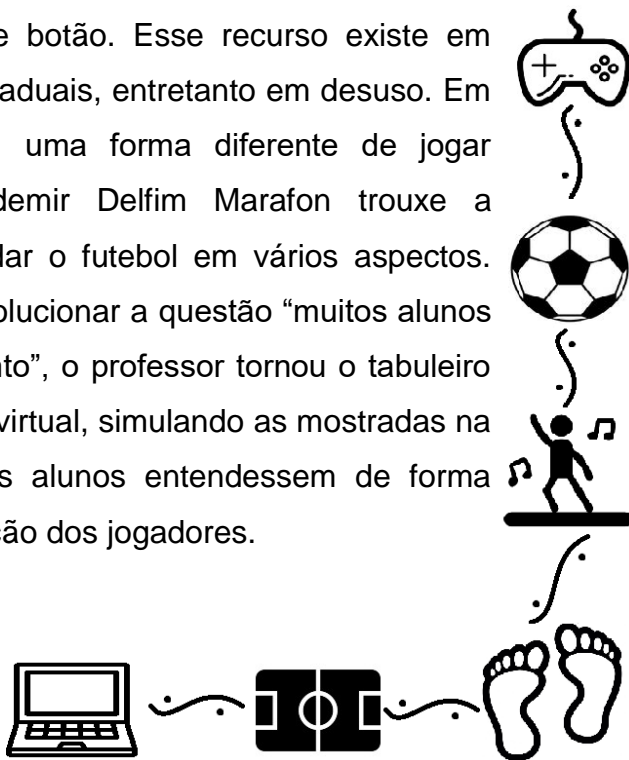
Já as Professoras Rosimeire Luiza Dias e Tatiane Menezes Barracar Jara optaram por utilizar *exergames* que enfocam o tênis virtual, por meio de um pacote dos jogos *Interactive II*. Em seu projeto “Ilororó em ação” (p.95), Rosimeire além de ressaltar o desenvolvimento de habilidades com a raquete, a autora aponta aspectos positivos da inserção deste conteúdo, mas critica os aspectos negativos. Para ela, as escolas deveriam se preparar para atender o conteúdo referente à virtualização do corpo e não ficar na dependência de que



o professor tome a iniciativa de levar seu próprio equipamento.

Já o projeto de Tatiane, nomeado de “Jogos virtuais: dia do desafio” (p.114), conectou uma atividade do calendário de sua escola: o “Dia do Desafio” e as vivências com o mesmo *exergame*, o Interactive. Esta data é reservada para um evento que acontece no mundo inteiro, que tem como intuito promover saúde e bem-estar a população, a partir do incentivo à prática de atividade física por no mínimo quinze minutos diários.

Vários professores-cursistas interessaram em realizar projetos com jogos virtuais realizando-os com tabuleiros de jogos de botão. Esse recurso existe em muitas das escolas estaduais, entretanto em desuso. Em o “Futebol de Botão: uma forma diferente de jogar futebol” (p.41), Claudemir Delfim Marafon trouxe a possibilidade de abordar o futebol em vários aspectos. Além das dicas para solucionar a questão “muitos alunos e um único equipamento”, o professor tornou o tabuleiro uma espécie de mesa virtual, simulando as mostradas na televisão, para que os alunos entendessem de forma concreta a movimentação dos jogadores.



Outro dos projetos que utilizaram os tabuleiros dos jogos de botão foi aquele criado pela Professora Elaine Santos Menezes Guimarães, que o intitulou de “Quiz: descobrindo as novas possibilidades no Futsal” (p. 65). Utilizando materiais acessíveis como papel cartão, kit de botões de futebol de botão e botões de roupa com mais de cem alunos, seu projeto desenvolveu além do conteúdo básico para se jogar futsal com o ensino e aprendizado dos sistemas de jogo e táticas, agregou também a importância de se trabalhar em grupo (entre alunos e entre a equipe escolar) para que uma ideia pedagógica flua.

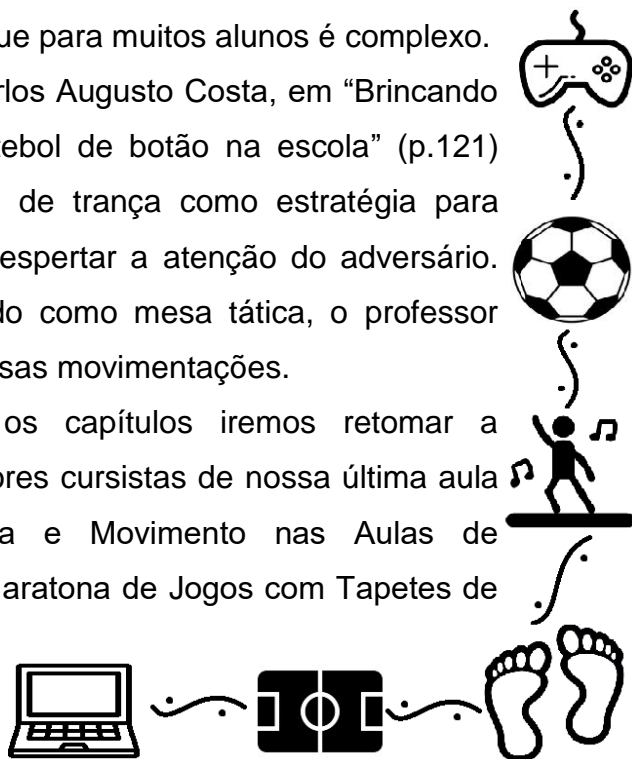
Com “Estratégias e táticas do futebol de campo: através dos jogos de representação” (p.84), Heloisa Ramos de Paula Santos mostra como solucionou de uma maneira simples e com a colaboração dos alunos, a ausência de materiais e recursos para realização de seu projeto com os jogos de botão. Este projeto também revela uma grande quantidade de material disponível online aos professores, alguns de domínio público e outros de acesso restrito a rede estadual paulista, no auxílio com conteúdos que nem sempre são possíveis de demonstração em suas unidades.



Os jogos de botão também foram ressaltados por Glaucia Andreia Colnago Caetano. A professora propôs a utilização do projeto “A desconstrução e reconstrução do futsal: através do jogo de botão” (p.104) em sincronia com o tema curricular oficial tema “Esporte Modalidade Coletiva: Futsal” e mais especificamente como metodologia no ensino das seis etapas para aprendizagem dos princípios técnico-táticos do futsal. Possibilitando vivências na quadra e na sequência usando os tabuleiros de jogos de botão como representação das práticas, Glaucia conseguiu por meio dos jogos de representação trabalhar um conteúdo de forma divertida, mas que para muitos alunos é complexo.

O professor Carlos Augusto Costa, em “Brincando de Trança: com o futebol de botão na escola” (p.121) ensinou o movimento de trança como estratégia para chegar a meta sem despertar a atenção do adversário. Com o tabuleiro usado como mesa tática, o professor também explicou diversas movimentações.

Para finalizar os capítulos iremos retomar a sugestão dos professores cursistas de nossa última aula do curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, a Maratona de Jogos com Tapetes de



Dança. Os tapetes são jogos virtuais *exergames*, de tecnologia acessível, sendo que alguns podem ser confeccionados com materiais como EVA. Além de proporcionarem diversão, são jogos versáteis por possibilitarem desde exercícios vigorosos de dança, alongamentos até o desenvolvimento de aspectos relacionados a psicomotricidade: coordenação motora, lateralidade, entre outras. No capítulo “Tapetes de Dança: nossa sugestão” (p. 128) citamos quatro tipos diferente e sua utilização em âmbito escolar público.

Quando disponibilizamos nosso projeto às escolas, temos levado todos os jogos virtuais *XCHOOL GAMES* de modo que os alunos das salas possam vivenciar todos eles, por meio da estratégia de um jogo em cada estação, durante os 50 minutos de aula. Entretanto, no início de nossas intervenções em 2014, tínhamos somente um equipamento e dois jogos que rodavam no *Xbox Kinect* para atender 30 a 35 alunos. Assim entendemos a dificuldade enunciada pelos professores-cursistas, a de se ter apenas um ou pouco número de recursos (materiais e equipamentos) para atender todos os alunos de uma sala; o que efetivamente



é um aspecto negativo e que precisa da colaboração da gestão da unidade para ser superado.

Vale lembrar que a implementação do conteúdo do curso nas escolas teve autorização da direção das unidades e que por serem escolas estaduais, no ato da matrícula dos alunos, os pais e responsáveis aceitam de forma consentida a divulgação de atividades pedagógicas realizadas nesses locais. Após estes esclarecimentos, acreditamos que os projetos disponibilizados neste e-book colaborarão com a desmistificação de que a escolarização do conteúdo virtualização do corpo somente é possível com muitos recursos e alta tecnologia.

Queremos parabenizar os professores que participaram deste e-book por terem desenvolvido projetos educacionais conectados a tecnologia, em condições que esta tecnologia nem sempre é oferecida a contento. Esses professores tem um duplo mérito, o de encorajarem seus alunos a voarem, por meio de criatividade, sensibilidade, capacidade de adaptação, resiliência, compromisso, pro atividade e protagonismo, e a de tornarem as escolas em que atuam....as asas de Rubem Alves. Assim desejamos uma ótima leitura!



Dança Virtual

A tecnologia a serviço da aprendizagem e da diversão

Célia Aparecida Carvalho de Oliveira

✨ O projeto

Surgiu da ideia de proporcionar uma vivência para os alunos de Ensino Fundamental (EF) do conteúdo Ginástica estudado na teoria. Durante o curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física” foram apresentadas e realizadas várias atividades. O jogo “Just Dance” chamou a atenção por ser uma atividade que possibilita várias formas de execução, sendo realizado com o auxílio de aparelhos tecnológicos diferentes tais como: *vídeogame*, *data show*, celular e aparelho de televisão com entrada USB para reproduzir as danças previamente gravadas em *pen drive*. Essa última pareceu-me uma possibilidade de atividade prática



e viável mesmo em uma escola com poucos recursos tecnológicos.

Tal jogo pode ser perfeitamente incluído nas habilidades trabalhadas nos últimos anos do Ensino Fundamental dentro da temática “Ginástica”, como práticas contemporâneas. Desenvolvida em várias etapas, a sequência didática deste projeto incluiu: pesquisa dos alunos sobre quais os tipos de ginásticas oferecidas pelas academias nos dias atuais, sendo que uma das atividades pesquisadas pelos educandos foi a Zumba, uma aula de dança onde o professor usa as músicas e cria coreografias para estimular os alunos na prática de atividade física.

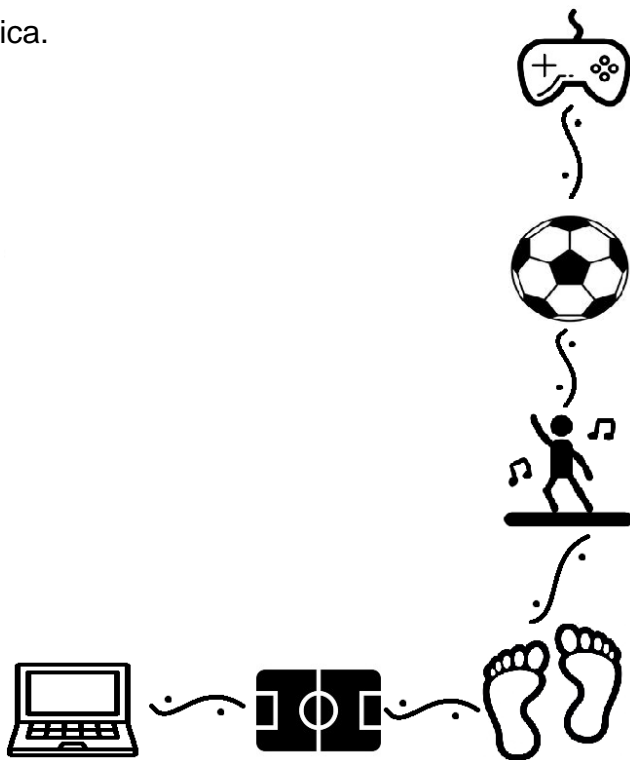




Figura 1: Alunos do 8º ano vivenciando a música e a coreografia *Just Dance 2014: 'Turn Up The Love (Sumo Version)' 5 Stars*.
Fonte: Própria autora, 2016.

O projeto “Dança virtual”, a tecnologia a serviço da aprendizagem e da diversão enfocou o jogo *Just Dance*, pois este mostrou ser uma possibilidade para os alunos realizarem uma aula de Zumba na escola ou na sua casa. Tal projeto foi desenvolvido no período de 15 dias



(4 aulas) e estavam envolvidos nele, os alunos do 8º ano A e B do Ensino Fundamental (70 alunos) e a professora de Educação Física que ministra aula nas duas salas.

A **metodologia** para a realização do projeto iniciou com uma aula expositiva e a solicitação pela professora de realização de pesquisa na internet. Nessa aula foi explicado aos educandos o funcionamento do jogo com uso de equipamento *Xbox* ou com celular e computador. Essa segunda opção possibilitava que os alunos pudessem realizar o jogo em sua própria casa. Como na escola o aparelho disponível é a televisão, foram utilizados vídeos gravados do *Youtube* com sete coreografias diferentes a respeito desse jogo, para que os alunos tomassem contato com os movimentos.





Figura 2: Alunos do 8º ano e a dança virtual com o *Just Dance 2016*
15 Stars / Fancy - Iggy Azalea Feat. Charli XCX.
Fonte: Própria autora, 2016.



Os estudantes foram divididos em dois grupos e cada grupo escolheu sua música/coreografia para realizar a proposta. Tal divisão foi pensada para melhor aproveitar o espaço da sala de aula onde as carteiras estavam organizadas ao fundo. A sala foi escurecida para melhor visualização da coreografia no aparelho de televisão pelos alunos.



Por ser recém inaugurada, a escola estava montando seu acervo tecnológico e, portanto, a sala de informática ainda não estava pronta. A escola possui um aparelho de televisão 32 polegadas e a Diretoria de Ensino, quando necessário e possível, empresta um projetor multimídia para ser usado pelos professores e gestores.

Assim, foi desenvolvido o projeto “Dança Virtual: A tecnologia a serviço da aprendizagem e da diversão”, que teve como **objetivo** oferecer aos alunos experiências diferenciadas do Se-Movimentar, em específico uma aula de Zumba que é oferecida nas academias direto para a tela dos aparelhos que os adolescentes contemporâneos mais apreciam (videogame e o celular), despertando nesses alunos o interesse à prática de atividade física e contradizendo a incidência de sedentarismo que estes aparelhos podem provocar, mostrando aos alunos que essas atividades podem ser uma forma de torná-los mais ativos.

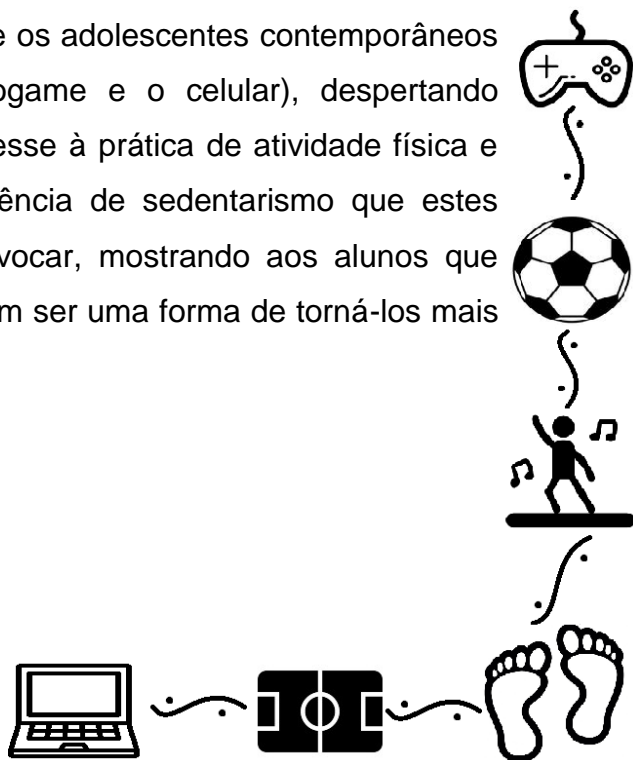




Figura 3: Alunos do 8^o ano B música/coreografia *Just Dance 2016 | 5 Stars | Fancy - Iggy Azalea Feat. Charli XCX.*
Fonte: Própria autora, 2016.

Os **resultados** apresentados foram significativos, os alunos demonstraram muito interesse pela atividade realizada e pediram que ela fosse repetida outras vezes. Os conteúdos foram bem assimilados e avaliados por meio de questões de uma prova dissertativa, individual da disciplina de Educação Física, realizada no 2^o bimestre.



☀ Contexto da Práxis

Tipo de escola: Escola integral (x) Escola meio período ()
Inauguração: 2015
Localização: Conjunto Habitacional Ana Jacinta/Presidente Prudente
Interação com o entorno: Escola Central () Escola de Bairro (x)
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x) em 2016
Número de alunos na unidade em 2016: 280 alunos
<p>Perfil dos alunos:</p> <p>Trata-se de uma unidade categorizada como escola de bairro, que atende alunos com faixa etária entre 11 a 15 anos. Embora a maioria dos discentes sejam provenientes do entorno do "Ana Jacinta", existem estudantes de outros bairros, como do Jardim Prudentino, do Residencial Monte Carlo entre outros.</p>
<p>Estrutura: Sala de informática (x) Quadra coberta (x) Pátio (x)</p> <p>Sala de leitura (x) Sala de vídeo ()</p>
<p>Equipamentos da escola: Data Show () TV (x) Som () Internet ()</p> <p>ventilador (x) ar condicionado () computador (x)</p>
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 04/05/2016
Duração do projeto: 10 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 70 alunos



✨ Lições Aprendidas

Como lições aprendidas com o desenvolvimento do projeto, no aspecto positivo, houve grande envolvimento dos alunos em atividades diferenciadas que a princípio eles se recusam a realizar por causa da cultura dos esportes que alguns alunos apresentam e depois percebem como é prazerosa e divertida essas novas atividades. Como aspecto negativo, houve pouca opção de músicas/coreografias disponibilizadas gratuitamente para celular na internet, sendo mais diversificadas no videogame, mas nem todos os alunos têm acesso.

O projeto deve ter continuidade nos anos seguintes, principalmente com os alunos do 8º ano EF visto que o conteúdo continua em todos os anos subsequentes, e está sendo estudada a possibilidade de desenvolvimento do projeto em outros anos.

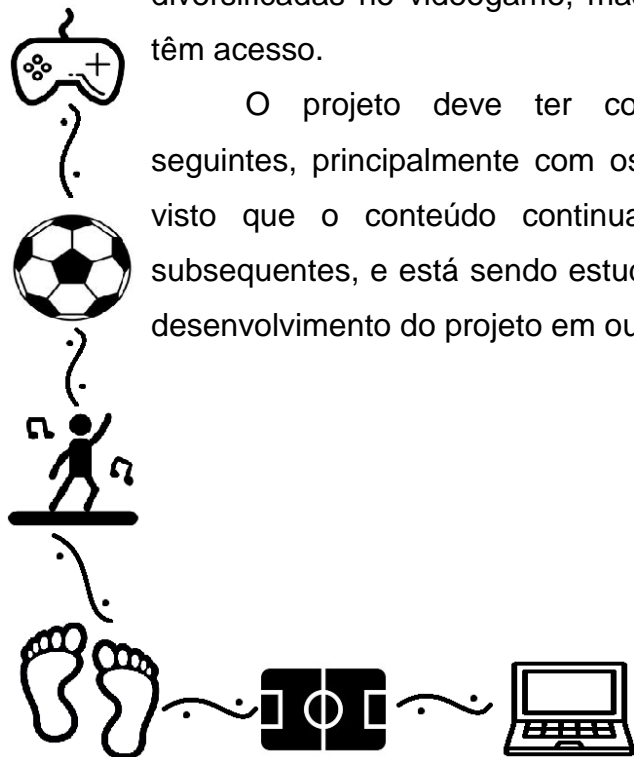




Figura 4: Alunos do 8 ° ano B música/coreografia *Just Dance 2014*:
'Turn Up The Love(Sumo Version)' 5 Star.
Fonte: Própria autora, 2016.



Futebol de botão

Uma forma diferente de jogar futebol

Claudemir Delfim Marafon

✦ O projeto

O “Futebol de Botão: uma forma diferente de jogar futebol” surgiu com o curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, onde vivenciei o jogo como ferramenta de ensino também desta era informacional. Por ter jogado na infância, o jogo de botão despertou meu interesse de apresentá-lo aos alunos do 9º ano, dentro do tema “Futebol de campo” existente no currículo de Educação Física do Estado de São Paulo.

Como material foi utilizado um tabuleiro de futebol de botão e os botões, onde apresentei a eles o jogo, as movimentações, discutimos as regras e no pátio da escola utilizamos as mesas do refeitório como apoio ao desenvolvimento do projeto.



O jogo de botão foi escolhido com o **objetivo** de ensinar as formações táticas do futebol comparando as formações do passado com as atuais além de vivenciar algumas regras do futebol de campo, por isso não utilizamos totalmente as regras do futebol de botão, criamos novas regras.

Muitos alunos entusiasmaram-se com o jogo, principalmente aqueles que não gostam e não praticam o futebol; mas que depois do projeto, passaram a jogar o futebol de botão. Também o tabuleiro do jogo de botão foi utilizado como mesa virtual, simulando a mesa vista na televisão durante a transmissão dos jogos, para que a movimentação dos jogadores pudesse ser mostrada.





Figura 5: Mesa virtual e a movimentação técnica e tática dos jogadores. Fonte: Próprio autor, 2016.



O único problema encontrado foi que só tínhamos um tabuleiro, assim adaptamos alguns campos nas mesas do refeitório.



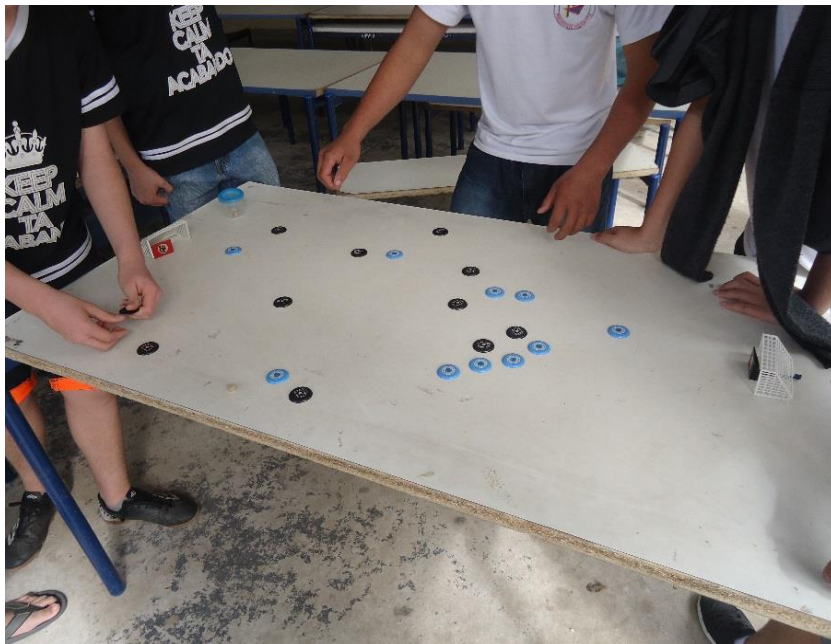
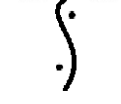


Figura 6: Na falta de tabuleiros para todos os alunos, os jogos de futebol de botão foram realizados na mesa do refeitório.
Fonte: Próprio autor, 2016.

A **metodologia** de ensino seguiu essas etapas. Depois que os alunos vivenciaram o futebol na quadra com algumas regras do futebol de campo, apresentei-lhes o futebol de botão. Fez parte da metodologia para desenvolver o projeto, uma pesquisa sobre quem já conhecia o futebol de botão, como esses alunos jogavam e suas regras. Em seguida, apresentei as regras oficiais



do jogo e junto com os alunos, discutimos como utilizar as regras do futebol de campo no jogo de tabuleiro.

Feito isso fomos para o pátio da escola onde apoiamos o tabuleiro na mesa e também montamos outros campos nas próprias mesas. Os alunos foram divididos em duplas, sendo que, uma jogava com a outra no tempo de 10 minutos. Finalizada a partida, outras duas duplas ocupavam o campo para jogar.

Após a prática do jogo, em sala de aula foi discutido sobre a experiência de jogar, foram comparadas as regras do futebol de campo com as utilizadas no futebol de botão, e também foram comparadas as regras relativas às linhas do campo, as regras para início de jogo, a quantidade de jogadores, a formação tática, as faltas, os pênaltis, as situações de escanteio, tiro de meta e gol. Também abordamos a função de cada jogador e suas posições.





Figura 7: Formação tecnico-tático dos botões.
Fonte: Próprio autor, 2016.





Figura 8: Com o tabuleiro os alunos identificaram as linhas e marcações do campo. Fonte: Próprio autor, 2016.



✦ Contexto da Práxis

Tipo de escola: Escola integral () Escola meio período (X)
Inauguração: 1962
Localização: Bairro Parque Shiraiwa/ Presidente Prudente
Interação com o entorno: Escola Central () Escola de Bairro (X)
Nível de ensino: Fundamental (X) Médio (X)
Número de alunos na unidade em 2016: 600 alunos
<p>Perfil dos alunos:</p> <p>A escola atende alunos de vários bairros como Jardim Vale do Sol, Jardim Itaipu, Jardim Tropical, zona rural e outros. Tendo em vista que uma boa parte das famílias vive em difíceis condições socioeconômicas, seus costumes e atividades refletem-se negativamente no comportamento desses alunos, prejudicando a aprendizagem e compromisso com a escola. Alguns alunos não vivem com os pais, morando com tios e avós. Muitos destes sem condições de darem apoio familiar tão necessário para o correto desenvolvimento educacional.</p>
<p>Estrutura: Sala de informática (X) Quadra coberta (X) Pátio (X)</p> <p>Sala de leitura (X) Sala de vídeo ()</p>
<p>Equipamentos da escola: Data Show (X) TV (X) Som (X) Internet (X)</p> <p>ventilador (X) ar condicionado (X) computador (X)</p>
Equipamentos da Educação Física: não declarado
Data de início do projeto: Maio/2016
Duração do projeto: 4 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 70 alunos de 9º ano.



✦ Lições Aprendidas

Participaram do projeto as turmas do 9º ano B e C, com um total de 70 alunos, com objetivo de procurar dentro do tema “Futebol de campo” da proposta curricular oficial, identificar e analisar as diferentes possibilidades de utilização do espaço físico para as práticas e para o número de alunos participantes, como também a organização. Pois sem criatividade, sem adaptações e sem a colaboração dos alunos engajando-se na ideia do projeto, ele não teria sido realizado.

Além do enfoque nas competências e habilidades a serem desenvolvidas a respeito deste conteúdo, o projeto intencionou valorizar as ações técnicas e táticas do futebol de campo.

Quanto às habilidades envolvidas na aplicação deste projeto podemos citar aquelas relacionadas com a motricidade fina como a coordenação motora, a precisão de controle e também a concentração. Já a identificação, sistematização, organização e mobilização de conhecimentos pertinentes revelam as competências que podem ser estimuladas por este jogo, no momento em que o educando necessita tomar decisões frente a situações-problema.



RePaGinado

O RPG como ferramenta interdisciplinar no processo
ensino e aprendizagem

Francielle Gualberto Gomes D'Andrea

☀ O projeto

A ideia da realização do projeto surgiu a partir da aula sobre *Role Playing Game* (RPG) do curso de “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”. O RPG tradicional ou RPG de mesa é um jogo de representação no qual os participantes tornam-se personagens de um enredo, que pode ser desencadeado por uma obra literária.

Na aula do curso foi possível perceber que os conhecimentos trabalhados em todas as disciplinas poderiam ser utilizados no desenvolvimento do jogo, servindo assim como uma ferramenta de aprendizagem e fixação interdisciplinar de conhecimentos abordados anteriormente. Dessa forma, devido a característica da



Unidade Escolar onde me encontro em exercício, de trabalhar com projetos coletivos e o tema abordado no terceiro ano do ensino médio, que trata da virtualização do corpo na contemporaneidade; tal atividade mostrou-se extremamente relevante.

A construção do jogo partiu de uma reflexão sobre o RPG tradicional, com a intenção de tentar adaptar o jogo à realidade escolar, de forma que os conhecimentos trabalhados por todas as disciplinas pudessem ser abordados no desenvolvimento do mesmo e não houvesse utilização de outros materiais além daqueles já oferecidos pela escola. Entretanto cabe lembrar que foi necessária a compra de dez dados de dez faces (D10) e de alguns “brinquedos”; para que o jogo pudesse ser construído e desenvolvido de forma a contemplar todos os objetivos.

A **metodologia** partiu de um levantamento com os outros professores dos alunos participantes do projeto sobre quais assuntos haviam sido abordados em suas aulas e possíveis pontos de interdisciplinaridade; principalmente na primeira quinzena do segundo



bimestre. Posteriormente, realizou-se um treinamento com seis alunos de cada uma das referidas salas, em horário diferente ao do período regular de aulas, para que os mesmos aprendessem o jogo e pudessem orientar e conduzir os grupos de que fossem responsáveis.

Assim, foi desenvolvido o projeto **RePaGinado**, que teve como **objetivo geral** ajudar a desenvolver as competências e habilidades abordadas no conteúdo “A virtualização do corpo na contemporaneidade”, do componente curricular oficial do Estado de São Paulo, bem como os objetivos específicos a seguir:

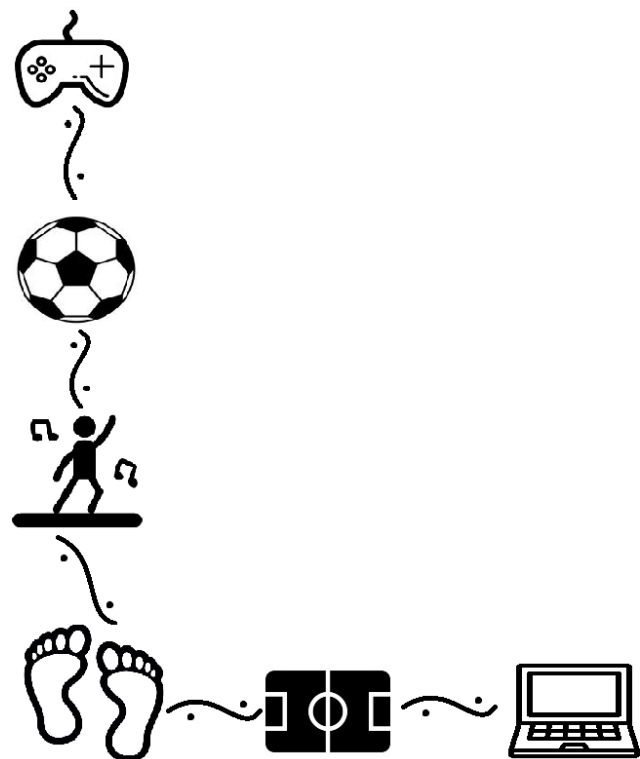
- Desenvolver capacidades físicas;
- Mobilizar conhecimentos das várias disciplinas escolares;
- Fixar o aprendizado;
- Construir textos coletivamente;
- Favorecer as relações interpessoais;

Para a realização da atividade, os discentes foram divididos em grupos de seis alunos (no máximo sete), sendo um deles o mestre (o aluno treinado previamente).



Estes receberam fichas do jogo, onde constavam atributos dos personagens criados por cada um deles (ficha utilizada no curso) e na sala foram montadas estações com atividades diversas, que seriam utilizadas para o treinamento dos atributos e capacidades relacionados na referida ficha.

O tema utilizado, neste primeiro momento, foi o mesmo do curso “Tecnologia e movimento nas aulas de Educação Física”: Robin Hood.



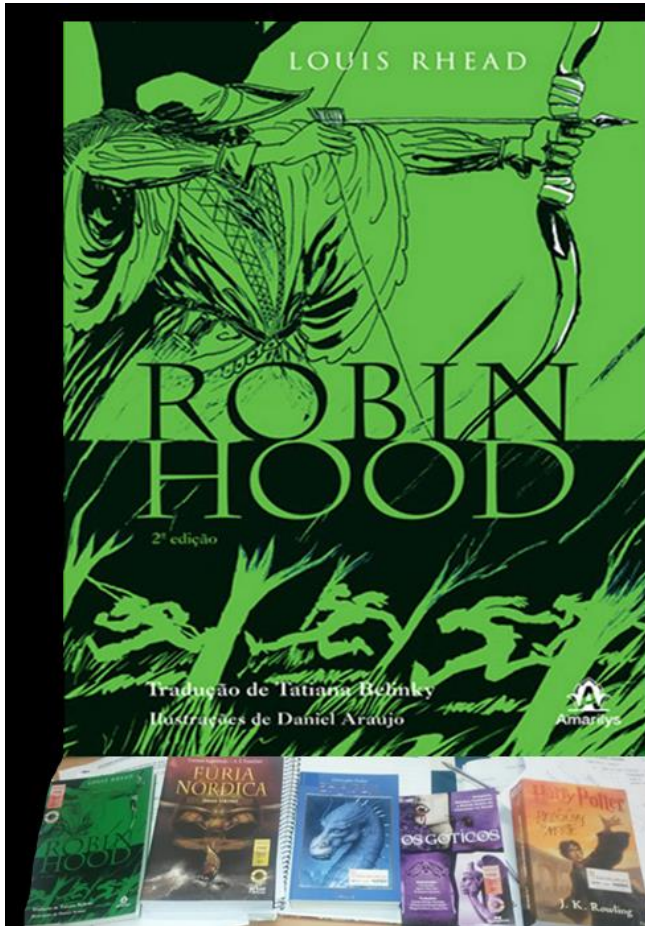


Figura 9: “Robin Hood” foi escolhido por ser tratar de um herói mítico inglês, que roubava da nobreza para distribuir aos pobres, por ser uma história popularizada pelas mídias e pelo acesso dessa leitura na escola, já que é um dos livros distribuídos na rede estadual de São Paulo. Nesta imagem, outras obras nas mesmas condições.

Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento”, 2016.



Em cada grupo ou mesa, os participantes apresentavam seu personagem, falando sobre sua história, características e pertences para que o mestre pudesse conduzir o enredo. Todos os mestres iniciavam no mesmo ponto da história e tinham como objetivo chegar até outro momento do enredo, sendo este predeterminado para todos os mestres. Tal objetivo não foi atingido por alguns grupos devido aos desdobramentos diferentes, visto que a história é construída pelos jogadores.

As fichas recebidas por eles constavam de três partes. A primeira com os chamados “atributos”, determinando se o personagem será mais físico, social ou mental, sendo para isso distribuídos pontos (7, 5 e 3) dentro das características referentes ao perfil do personagem, ou seja, um personagem mais social terá os sete pontos distribuídos entre as características que são relativas às características sociais. A segunda característica mais forte recebe cinco pontos para serem distribuídos e a terceira, apenas três.

Na segunda parte da ficha estão as “habilidades do personagem”, também agrupadas em três (físico, social e mental); tais habilidades da mesma forma



recebem pontos (7, 11 e 13) para serem distribuídos de acordo com o perfil do personagem.

Por fim, a terceira parte contém dois campos para os participantes preencherem com “equipamentos”, um com os equipamentos que o personagem carrega sempre consigo e outro com os equipamentos que o personagem guarda em casa.

The image shows a game card titled "Robin Hood". It is divided into several sections for recording player information and stats:

- Nome do personagem:** Robin Hood
- Jogador:** (blank space)
- Idade:** (blank space)
- Conceito:** (blank space)
- Atributos:**
 - FORÇA: ○
 - CAPACIDADE: ○
 - RESISTÊNCIA: ○
 - PRONTIDÃO: ○
 - TORRER: ○
 - ESQUIVAR: ○
 - EXCEPCIONAR: ○
 - SPORTES: ○
 - ASTÚCIA: ○
- Carisma:** ○
- Aparência:** ○
- Expressão:** ○
- Habilidades:**
 - FURTIVIDADE: ○
 - OFÍCIOS: ○
 - REPAROS: ○
 - INSTRUMENTOS: ○
 - CONDUÇÃO: ○
 - ETIQUETA: ○
- Percepção:** ○
- Sagacidade:** ○
- Expertise:** ○
- Equipamentos:**
 - EQUIPAMENTOS: ○
 - IDIOMAS: ○
 - MEDICINA: ○
 - OCULTISMO: ○
 - MEMÓRIA: ○
 - CIÊNCIAS: ○

At the bottom of the card, there are two large empty ovals labeled "EQUIPAMENTOS" for recording equipment.

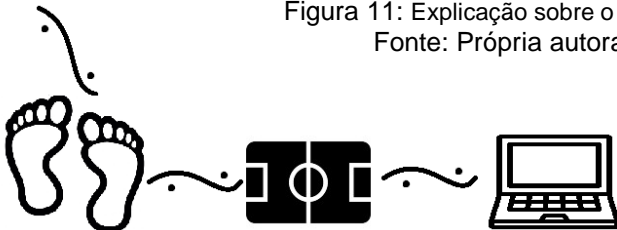
Figura 10: Ficha de jogo utilizada no curso “Tecnologia e movimento nas aulas de Educação Física” e que se encontra no fim deste capítulo. Fonte: Própria autora, 2016.



Os alunos foram orientados sobre o sistema de jogo *storyteller*, que é um sistema de jogabilidade RPG, que utiliza dados de dez faces (D10), e que tem como objetivo a geração de crônicas. No que tange ao sistema D10, cada ponto presente nas características da ficha de personagem utilizada pelos alunos, corresponde a um dado que o mesmo tem direito de rolar para descobrir se sua ação terá sucesso ou não, sendo que para isso, o mestre determinará a dificuldade da ação. Se a dificuldade for seis e o jogador conseguir números acima de seis ou zero, terá sucesso, caso o número for menor terá um fracasso.



Figura 11: Explicação sobre o sistema de jogo.
Fonte: Própria autora, 2016.



Após estas considerações iniciais, as mesas começaram a funcionar, ou seja, o jogo começou em todas as mesas e as histórias começaram a ser construídas.

De acordo com orientação prévia, quando um jogador iria realizar alguma ação ele poderia treinar anteriormente, para reafirmar o seu sucesso ou aumentar a pontuação de determinada característica, ou correr o risco de rolar os dados, caso rolasse e fracassasse teria obrigatoriamente que treinar para melhorar. O treinamento seria de três minutos ou até que o mestre chamasse o personagem para inseri-lo novamente na história e se daria nas estações montadas previamente: uma estação de arco e flecha, uma estação de esgrima, uma estação de corrida, uma estação de flexões e abdominais, uma estação de dança e uma estação de estudos das diversas disciplinas, sendo que mais estações podem ser montadas ou substituídas por outras de acordo com o contexto da história.

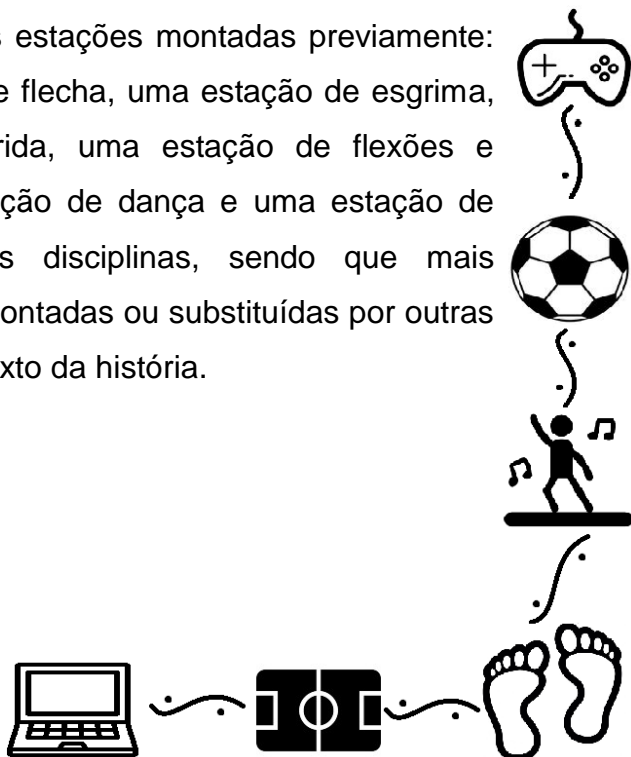
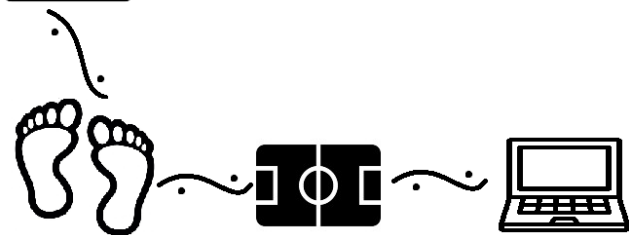




Figura 12: Explicação sobre a estação Esgrima.
 Fonte: Própria autora, 2016.



Figura 13: Estação Arco e Flecha. Fonte: Própria autora, 2016.



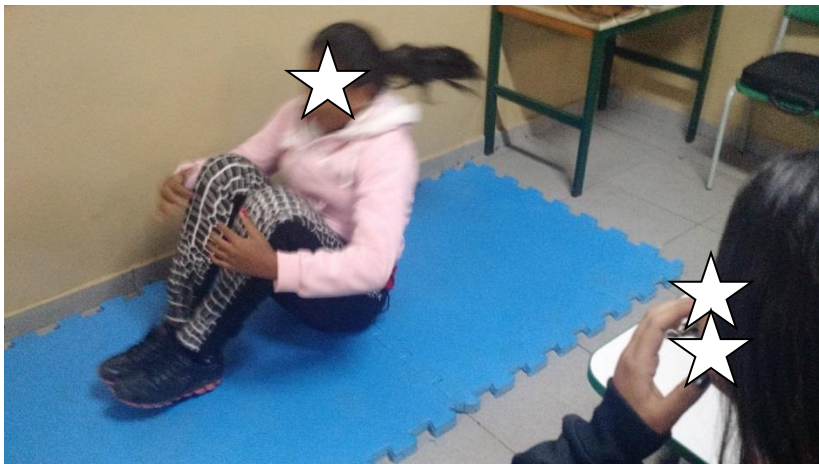
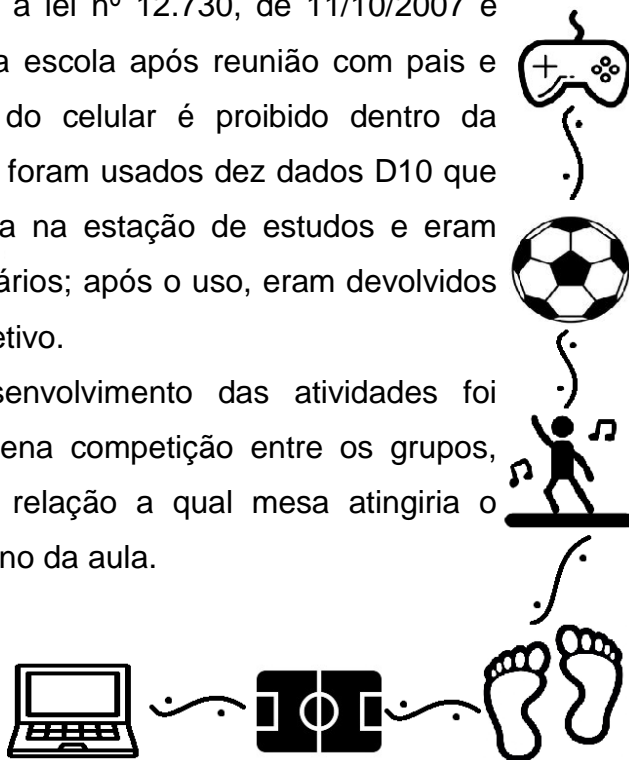


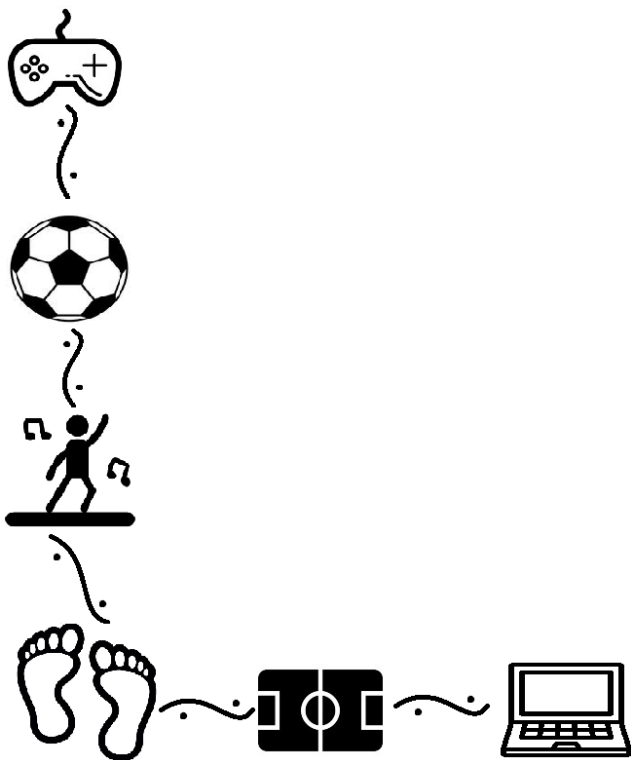
Figura 14: Estação Força, treinamento dos jogadores para as próximas etapas. Fonte: Própria autora, 2016.

De acordo com a lei nº 12.730, de 11/10/2007 e norma estabelecida na escola após reunião com pais e responsáveis, o uso do celular é proibido dentro da unidade, dessa forma, foram usados dez dados D10 que ficavam em uma caixa na estação de estudos e eram pegos quando necessários; após o uso, eram devolvidos à caixa para o uso coletivo.

Durante o desenvolvimento das atividades foi perceptível uma pequena competição entre os grupos, onde disputavam em relação a qual mesa atingiria o objetivo antes do término da aula.



Os **resultados iniciais** foram positivos, pois de acordo com a observação, os alunos se envolveram com a atividade; em sua maioria, todos passaram pelas estações de treinamento e mobilizaram conhecimentos de diversas áreas para o desenvolvimento das histórias. O uso coletivo dos dados gerou uma pequena demora em algumas mesas, mas nada que prejudicasse o andamento do trabalho.



✦ Contexto da Práxis

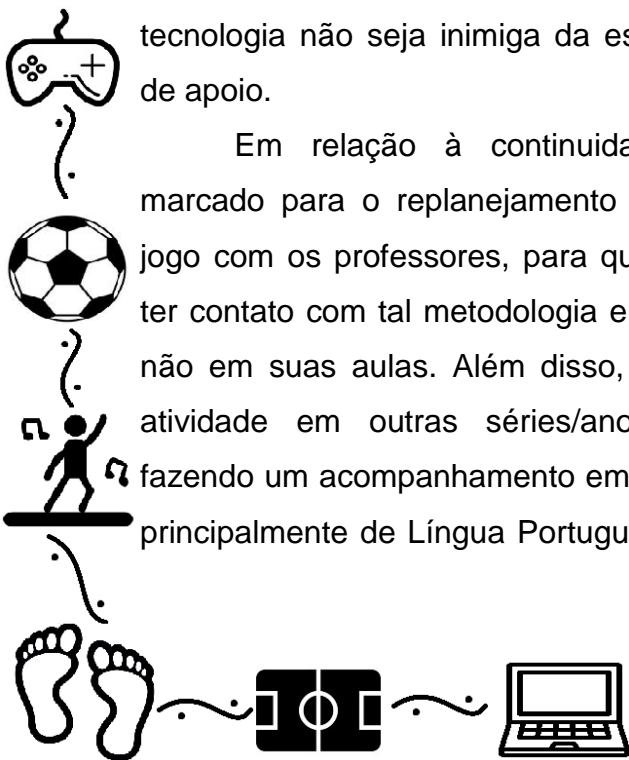
Tipo de escola: Escola integral () Escola meio período (X)
Inauguração: não declarada
Localização: Jardim Santa Luzia/Martinópolis
Interação com o entorno: Escola Central () Escola de Bairro (x)
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x) em 2016
Número de alunos na unidade: 826 alunos- dados de 2012
Perfil dos alunos: Alunos de zona rural e urbana de diferentes níveis sociais.
Estrutura: Sala de informática (x) Quadra coberta (x) Pátio (x) Sala de leitura (x) Sala de vídeo (x)
Equipamentos da escola: Data Show (x) TV (x) Som (x) Internet (x) ventilador (x) ar condicionado (x) computador (x)
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 04/06/2016
Duração do projeto: 10 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 75 alunos



✨ Lições Aprendidas

Com o desenvolvimento do trabalho pode-se destacar a necessidade de se inovar nas atividades desenvolvidas no espaço escolar, pois a sociedade tem se transformado, as tecnologias estão cada vez mais evoluídas e a escola continua trabalhando com moldes de gerações passadas. O novo atrai os alunos que se mostram curiosos e interessados, em sua maioria. As dificuldades existem e sempre existirão, entretanto, cabe a nós refletirmos sobre a prática de atividades físicas frente a esta era tecnológica e sobre os meios utilizados no processo ensino aprendizagem, de forma que a tecnologia não seja inimiga da escola e sim ferramenta de apoio.

Em relação à continuidade do projeto, está marcado para o replanejamento o desenvolvimento do jogo com os professores, para que os mesmos possam ter contato com tal metodologia e opinar em utilizá-la ou não em suas aulas. Além disso, planejamos utilizar tal atividade em outras séries/anos do ensino médio, fazendo um acompanhamento em relação às avaliações, principalmente de Língua Portuguesa, observando se os



Quiz,

descobrimo as novas possibilidades no Futsal

Elaine Santos Menezes Guimarães

★ O projeto

O projeto surgiu com apresentação da atividade do futebol de botão, um jogo pouco conhecido e praticado pelos alunos no entorno da unidade escolar que trabalho. Essa atividade é muito divertida e utilizada como jogo de representação do futebol de campo, no entanto, a utilização deste ficará para o futsal.

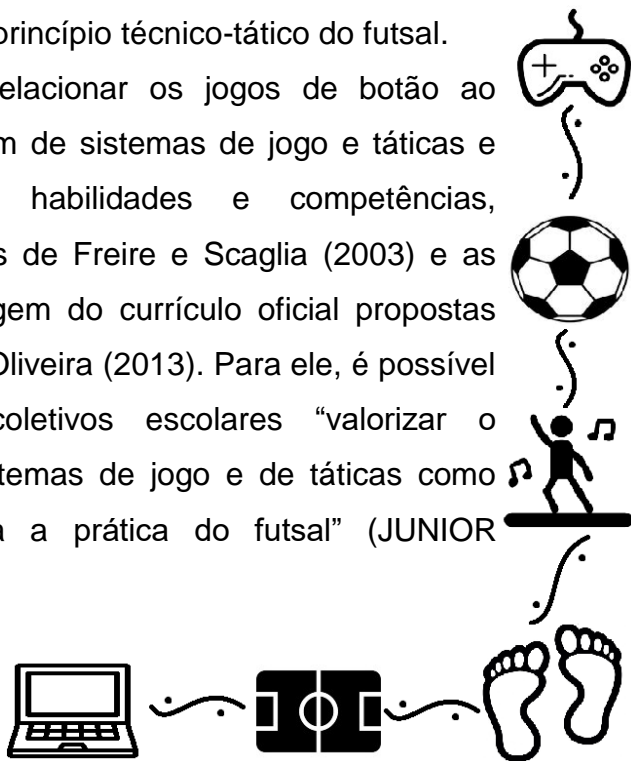
O jogo de botão será praticado juntamente com o “Quiz” (Jogo de perguntas e respostas), com dez questões. O futsal é um conteúdo contemplado no currículo oficial (SÃO PAULO, 2014; 2016) e possível de realização nas escolas pela existência de quadras poliesportivas, porém neste projeto ele será apresentado em uma forma virtualizada (utilizando os botões).



Os recursos utilizados foram: oito folhas de papel cartão verde (para demarcação da quadra de futsal), fichas (com nome de linhas, posições de jogadores e às relações dos jogadores), *kits* com jogos de botão e botões de roupa (bola do jogo). Neste projeto somente foram utilizados o material existente na escola, ou seja, alguns jogos de botões que tinham na unidade escolar.

Assim, foi desenvolvido o projeto “Quiz, descobrindo as novas possibilidades no Futsal”, que teve como **objetivo** compreender as principais regras da modalidade esportiva futsal; identificar a dinâmica básica do futsal como esporte coletivo; identificar e aplicar em situações-problema o princípio técnico-tático do futsal.

A opção em relacionar os jogos de botão ao ensino e aprendizagem de sistemas de jogo e táticas e desenvolvimento de habilidades e competências, acompanhou as ideias de Freire e Scaglia (2003) e as sugestões de abordagem do currículo oficial propostas pelo professor Junior Oliveira (2013). Para ele, é possível com os esportes coletivos escolares “valorizar o conhecimento dos sistemas de jogo e de táticas como fator importante para a prática do futsal” (JUNIOR OLIVEIRA, 2013, p.1).



Os alunos formaram oito grupos, cada qual com cinco pessoas no máximo. Eles receberam uma quadra de futsal (o papel cartão), fichas e botões. Quando o professor fez a pergunta, tiveram um minuto para responder, utilizando as fichas respostas e os botões. Tendo que colocar a ficha resposta e o botão nos lugares da resposta que consideravam corretas. A equipe que acertou ganhou um ponto. O grupo que obteve o maior número de acertos foi o vencedor.

Baseadas nas regras do futsal e nas suas alterações ocorridas em 2015 (FMFUTSAL, 2015) foram elaboradas as perguntas com as respostas do projeto “Quiz: descobrindo as novas possibilidades do futsal” e que se encontram a seguir:

1- Durante uma partida de futsal, um jogador chuta a bola para o lado direito da quadra. Como será reposta a bola em jogo? *Resposta: Linha lateral.*

2- Um jogador está chutando a bola no gol. Qual a relação de jogo ocorre? *Resposta: Jogador-bola-alvo.*

3- Durante o jogo ocorreu um gol. Onde será reiniciado o jogo? *Resposta: Pequeno círculo.*



- 4- Um jogador chuta a bola contra sua linha de meta e bola sai. De que forma a equipe adversária irá repor a bola em jogo? *Resposta: Tiro de canto.*
- 5- No momento da partida temos vários jogadores do outro time e você passando a bola para um companheiro. Que relação de jogo está ocorrendo? *Resposta: jogador-bola-companheiro-adversário.*
- 6- No futsal podemos fazer infinitas substituições, porém devemos fazê-las em apenas um local. Que lugar é este? *Resposta: Zona de substituição.*
- 7- No momento de um treinamento, o técnico pede para você passar a bola para o seu amigo. Que relação está ocorrendo entre os jogadores? *Resposta: Jogador-bola-companheiro.*
- 8- O goleiro só pode pegar a bola dentro da área. Como é o nome dessa linha? *Resposta: Área penal.*
- 9- Durante um treino, o técnico pede para que todos treinem a condução de bola? Qual relação está ocorrendo? *Resposta: jogador-bola.*
- 10- Para iniciar uma partida é obrigatório cinco jogadores em quadra, que apresentam posições



definidas para o melhor andamento do jogo. Quais são essas posições? Aproveite e coloque em quadra utilizando os botões. *Resposta: goleiro, fixo, ala direita, ala esquerda e pivô.*

A **metodologia** utilizada foi aplicada nas turmas dos 6º anos A, B e C, compostas por 115 alunos e cada turma foi dividida em oito grupos, com cinco alunos no máximo. Estes receberam um papel cartão (quadra de futsal), jogo de futebol de botão, botão de roupa (bola), fichas de respostas (nome de linhas, relação dos jogadores e posições dos jogadores). Na sequência, participaram do “Quiz” respondendo as perguntas sobre situações problemas do futsal. Cada resposta correta revertia em um ponto para a equipe. Assim, eles tinham que selecionar a resposta que consideravam a correta e posicionarem as fichas e botões, onde deveria ser cobrado em quadra. Ao término do “Quiz”, os alunos brincaram com o jogo de botão.

Os **resultados** apresentados pelos alunos mostraram interesse no jogo e também o domínio do conteúdo, porém, outros apresentaram dificuldades, porque ainda não dominam alguns termos do futsal.



Além do conteúdo, o projeto desenvolveu capacidades e competências e incentivou o trabalho em equipe. As capacidades utilizadas pelos alunos foram concentração, lateralidade, memória global e organização espacial. E as competências necessárias: identificar, enunciar, resolver uma questão, um conflito, uma controvérsia, organizar e designar conhecimentos pertinentes na tomada de decisão em uma situação. Quanto ao trabalho em equipe, o projeto proporcionou ao aluno trabalhar a liderança, a compreensão, o saber ouvir, saber falar, saber respeitar, saber fazer e criar estratégias.

Na sequência os registros da ação dos alunos ao responderem o “Quiz”:

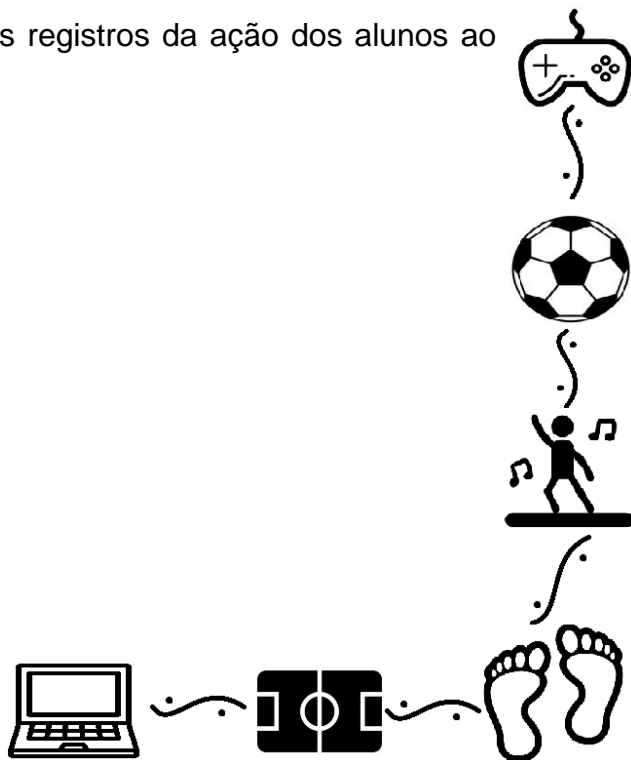


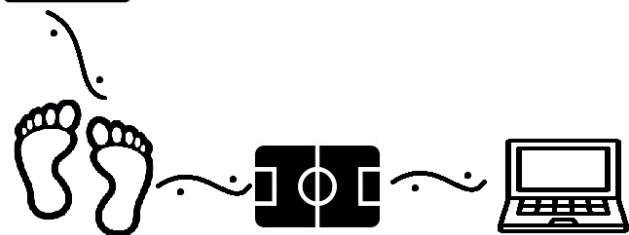


Figura 15- Questão1: Muitos acertaram, porém, alguns se precipitaram sem prestar atenção à pergunta.

Fonte: Própria autora, 2016.



Figura 16- Questão 2: Todos acertaram. Fonte: Própria autora, 2016.



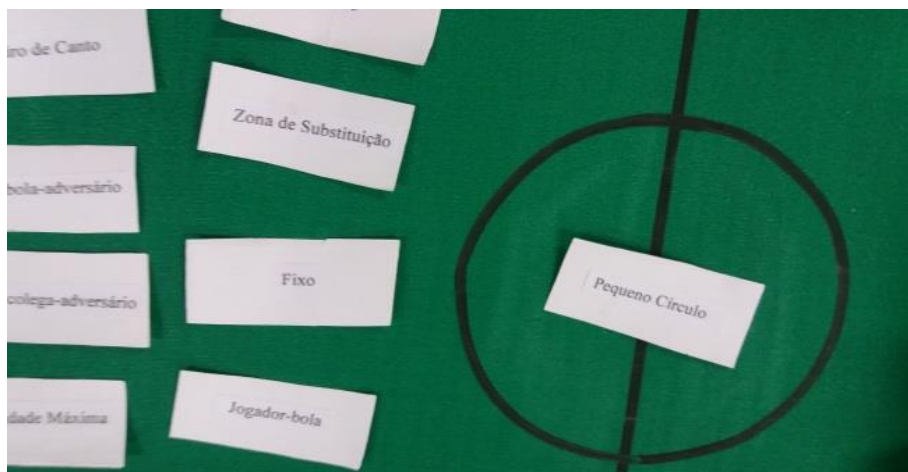


Figura 17- Questão 3: Colocaram na posição correta, porém muitos com nome de linha incorreta. Fonte: Própria autora, 2016.

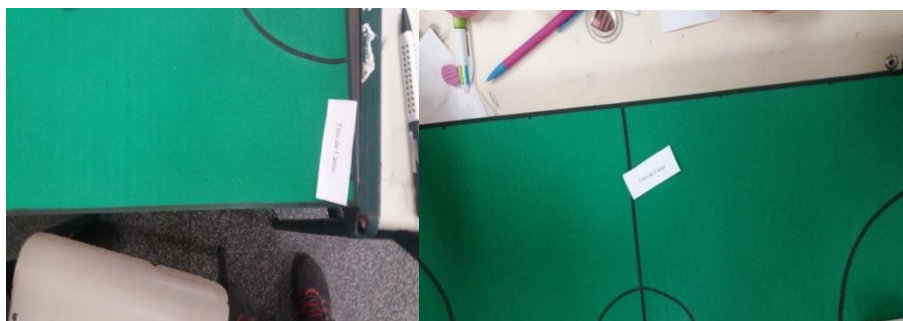
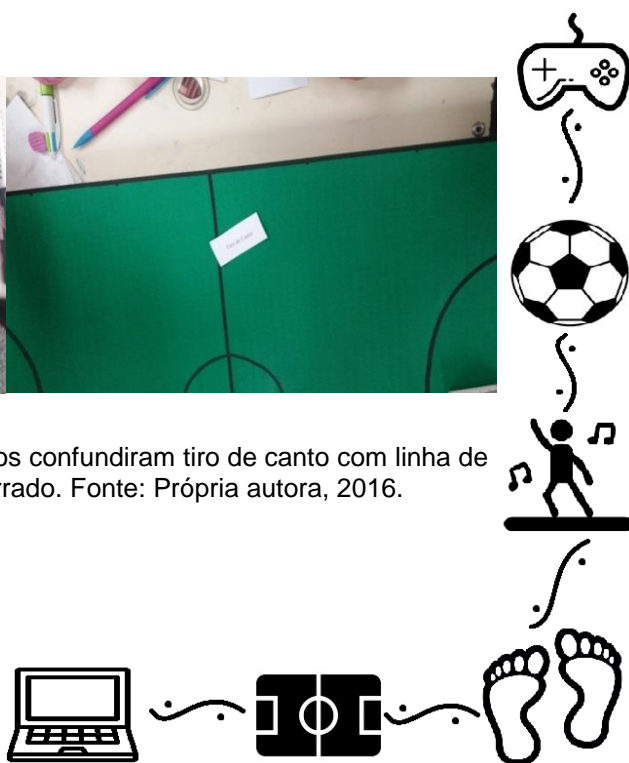


Figura 18- Questão 4: Muitos confundiram tiro de canto com linha de meta até em local errado. Fonte: Própria autora, 2016.



☀ Contexto da Práxis

Tipo de escola: Escola integral () Escola meio período (x)
Inauguração: 1962
Localização: Vila Charlotte/Presidente Prudente
Interação com o entorno: Escola Central () Escola de Bairro (x)
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x)
Número de alunos na unidade em 2016: 783 alunos
Perfil dos alunos: Dentre estes, 95% estão na faixa etária adequada para a idade/série.
Estrutura: Sala de informática (x) Quadra coberta (x) Pátio (x) Sala de leitura (x) Sala de vídeo (X)
Equipamentos da escola: Data Show (x) TV (x) Som (x) Internet (x) ventilador (x) ar condicionado (x) computador (x)
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 18/05/2016
Duração do projeto: 15 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 115 alunos

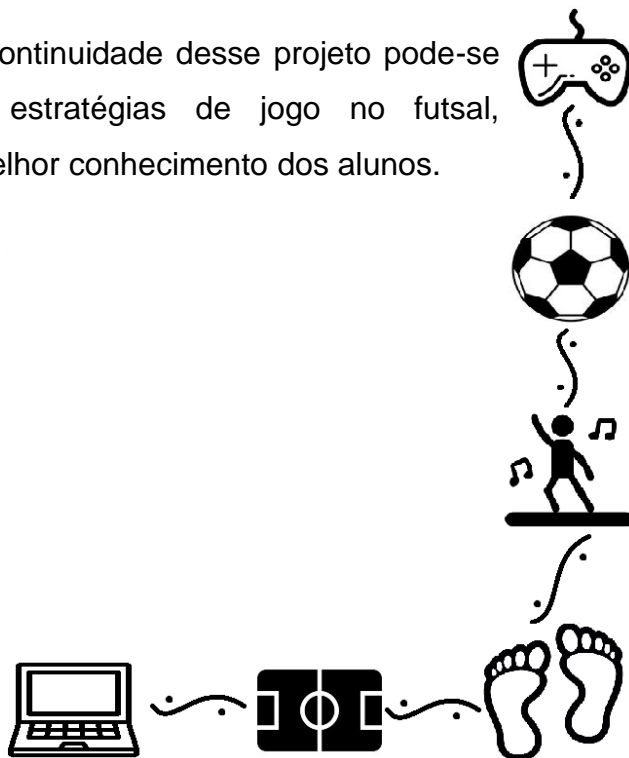


☀ Lições Aprendidas

Como lições aprendidas com o desenvolvimento deste projeto, os aspectos positivos foram o trabalho em grupo, no qual todos contribuíram para a resposta correta. Também como aspecto positivo foi à colaboração da equipe da gestão da escola para a concretização desse trabalho.

Como aspecto negativo o não domínio do jogo de botão por parte de alguns alunos dificultou o desencadeamento do “Quiz”, o que prolongou a execução do mesmo.

Em relação à continuidade desse projeto pode-se utilizá-lo para criar estratégias de jogo no futsal, contribuindo para o melhor conhecimento dos alunos.



Ginástica Lúdica

Márcio Lorençoni

✦ O projeto

O Projeto nasceu com o **objetivo** de atingir como público-alvo alunos matriculados no 8º ano do Ensino fundamental. Os conteúdos enfocaram a “Ginástica: Práticas Contemporâneas, Princípios Orientadores, Técnicas e Exercícios” (SÃO PAULO, 2014; 2016).

Dentro deste tema, os conteúdos trabalhados foram: alongamento, ginástica aeróbia, ginástica localizada: princípios orientadores, técnicas e exercícios. As competências e habilidades trabalhadas foram: discriminar diversos tipos de ginástica e reconhecer a participação na ginástica como possibilidade de Semovimentar, foram os conteúdos priorizados.

A **metodologia** utilizada foi:



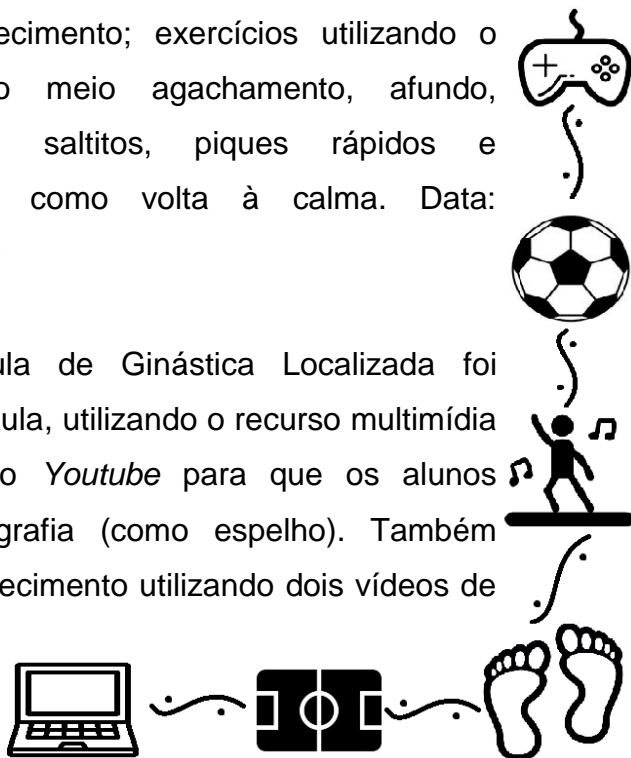
- Inicialmente uma sondagem sobre os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema e aprofundamento utilizando o material do currículo oficial.

Data: 02/06/2016.

- Pesquisa sugerida neste material utilizando a Sala de Informática da escola. Os focos da pesquisa eram investigar as diversas práticas de ginástica e suas finalidades e também elaborar de forma simples uma sessão de ginástica com Aquecimento, Exercícios Localizados e Volta à Calma. Data: 09/06/2016.

- Aulas de Ginástica Localizada elaboradas pelo professor. Da primeira delas constaram: brincadeira de queimada como aquecimento; exercícios utilizando o peso corporal como meio agachamento, afundo, abdominais, flexões, saltitos, piques rápidos e alongamento dirigido como volta à calma. Data: 16/06/2016.

A segunda aula de Ginástica Localizada foi realizada em sala de aula, utilizando o recurso multimídia e vídeos retirados do *Youtube* para que os alunos realizassem a coreografia (como espelho). Também houve nesta aula: aquecimento utilizando dois vídeos de



dança “*Burn – Just Dance 2015 -Game Play 5 stars + challengers.mp4*”, disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=OEa40_SYrpk e

“Dançando – Ivete Sangalo – *Just Dance 2014 em mp4*”, disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=hqAdvCuW3AI>);

sequência de exercícios localizados com o vídeo “*Full body cardio circuit: complete fat burning workout to lose weight*” (10 minutes), disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=nwOYwbi2Lvc> e a

volta à calma ocorreu com alongamento dirigido orientado pelo professor. Data: 23/06/2016.

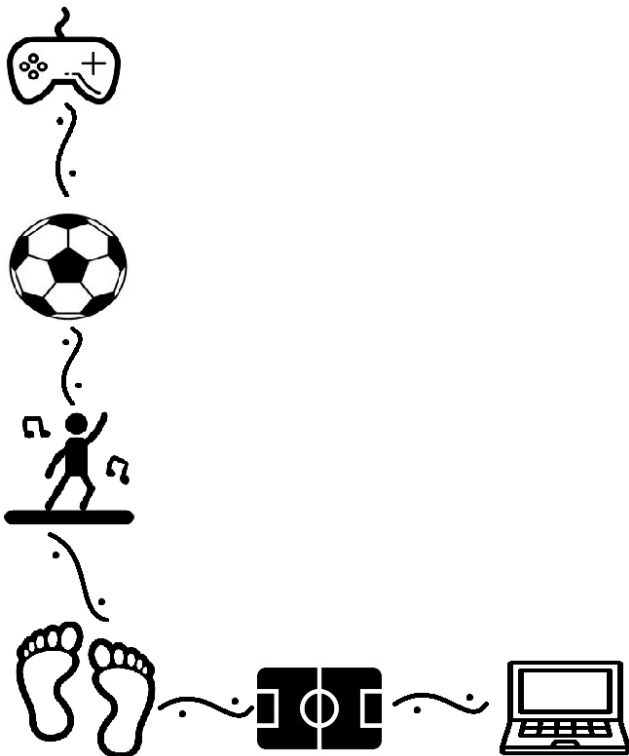




Figura 19: Sequência de exercícios localizados utilizando o vídeo *Full body cardio circuit: complete fat burning workout to lose weight (10 minutes)*. Fonte: Próprio autor, 2016.

Os **resultados** mostraram um envolvimento de todos os participantes durante o projeto, principalmente na aula realizada no dia 23/06. Percebeu-se uma motivação maior por ser uma aula que foge dos padrões e o fato de ter sido colocada em prática dentro de um espaço reservado, a sala de aula, deu mais segurança para que os alunos mais introspectivos pudessem participar.

Também neste dia da atividade foi verificada a pulsação cardíaca utilizando como pontos anatômicos as artérias: Radial, Carótida e Temporal com palpação



através das polpas dos dedos médio e indicador. Foram realizadas três mensurações, uma antes da atividade, uma no intervalo entre as sequências de exercícios localizados e uma após o alongamento dirigido na volta à calma.



Figura 20: Mensuração da Frequência Cardíaca sentindo a pulsação na artéria radial. Fonte: Próprio autor, 2016.

Os alunos elaboraram uma síntese sobre sua percepção subjetiva quanto ao esforço em relação ao aumento ou diminuição da Frequência Cardíaca durante a atividade.





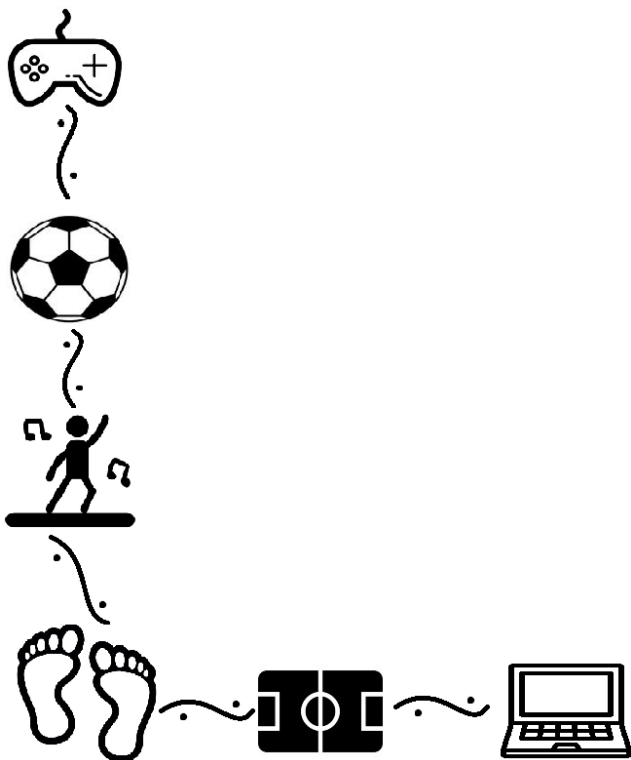
Figura 21: Alongamento dirigido pelo professor para voltar à calma.
Fonte: Próprio autor, 2016.

Houve uma boa compreensão das habilidades e competências desenvolvidas na situação de aprendizagem e também das capacidades físicas e competências trabalhadas na prática com os vídeos de dança e ginástica localizada.

Dentre as capacidades físicas identificadas e trabalhadas na aula destacamos: agilidade, concentração, coordenação motora, coordenação visomotora, equilíbrio, lateralidade, imagem corporal, memória perceptiva, organização espacial, precisão de controle, ritmo, tempo de reação, tempo de reação de resposta, tônus muscular.



Entre as competências trabalhadas com a atividade observamos atenção dos alunos em: dominar a coreografia, identificar padrões ou princípios no jogo, interpretar a localização e movimentação sua e dos companheiros no espaço tridimensional e sua representação no ambiente virtual de jogo, reconhecer no contexto do *game* diferentes significados e representações do movimento.



✦ Contexto da Práxis

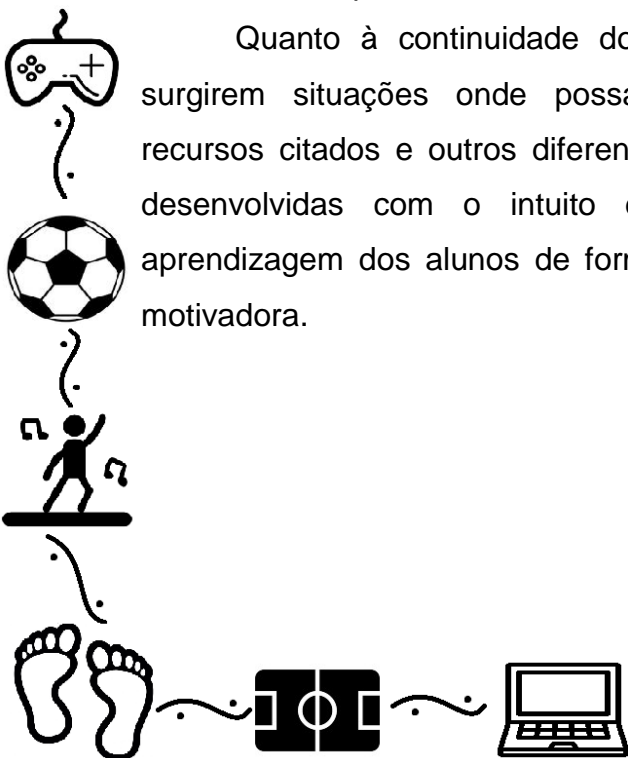
Tipo de escola: Escola integral (x) Escola meio período ()
Inauguração: 1970
Localização: Vila Liberdade/Presidente Prudente
Interação com o entorno: Escola Central (x) Escola de Bairro ()
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x) em 2016
Número de alunos na unidade em 2016: 270 alunos
Perfil dos alunos: Filhos de pais trabalhadores que, na maioria das vezes tem dificuldades de acompanhar seus filhos até e na escola, refletindo também na dificuldade de acompanhar o processo de ensino e de aprendizagem. Na sua maioria os alunos não estão inseridos no próprio bairro da escola, por serem oriundos dos mais variados locais da cidade, aproximadamente 100 bairros.
Estrutura: Sala de informática (x) Sala de leitura (x) Sala de vídeo (x) Quadra coberta (x) Quadra descoberta (x) Pátio (x) espaço de área verde/grama (x)
Equipamentos da escola: Data Show (x) TV (x) Som (x) Internet (x) ventilador (x) ar condicionado () computador (x)
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 02/06/2016
Duração do projeto: 7 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 29 alunos



★ Lições Aprendidas

Como lições aprendidas com o desenvolvimento do projeto ficaram a possibilidade de encaixar nos conteúdos desenvolvidos pelo Currículo Oficial, novas práticas utilizando os recursos tecnológicos existentes ou não existentes na Unidade Escolar, como por exemplo, a Sala de Informática e seus softwares educacionais, *Datashow*, e outros jogos virtuais como dama, xadrez e jogo da velha. Estas novas práticas auxiliam na aprendizagem dos alunos principalmente quanto à assimilação de habilidades e competências desenvolvidas pelo currículo.

Quanto à continuidade do projeto, sempre que surgirem situações onde possam ser utilizados os recursos citados e outros diferentes, as mesmas serão desenvolvidas com o intuito de colaborar com a aprendizagem dos alunos de forma criativa, divertida e motivadora.



Estratégias e Táticas do futebol de campo

através dos jogos de representação

Heloisa Ramos de Paula Santos

☀ O projeto

Esse projeto teve como **objetivo** associar ao currículo de Educação Física do Estado de São Paulo do Ensino Fundamental o tema Esporte – modalidade coletiva: Futebol de campo. Foi desenvolvido com as turmas do período da manhã dos 9º anos A e B, totalizando 64 alunos envolvidos.

Os recursos utilizados foram: a sala de aula, a quadra poliesportiva, os tabuleiros e peças do jogo de botão, o material didático oficial do professor e aluno, giz, réguas, tampinhas de garrafas pet, canudinhos, botões de camisa, câmera fotográfica, sala áudio visual, mesas e bolas de futsal.

Com isso, foram evidenciadas estratégias e táticas do futebol de campo representadas através dos jogos de botão; visando a compreensão das dinâmicas táticas de



um esporte coletivo a partir da identificação das características físicas e dimensões oficiais de um campo de dimensão reduzida, como uma mesa tática.

A **metodologia** de ensino foi iniciada com a aplicação do desenvolvimento de uma situação de aprendizagem do currículo oficial, intitulada “Futebol se joga em grupo”. Divididos em dois grandes grupos, os alunos vivenciaram a prática do futebol de campo em um espaço pequeno, para que eles percebessem alguns dos fatores que interferem na estrutura e na dinâmica dessa modalidade.

A seguir, com o auxílio do professor, os alunos em uma grande roda começaram a identificar e explicitar as dificuldades encontradas e em comum acordo os alunos levantaram os principais obstáculos para a realização da atividade, apontando a grande quantidade de alunos e o espaço físico reduzido.

Como na unidade escolar o espaço físico da quadra não possui as dimensões oficiais, existe a necessidade de se pensar outras formas e estratégias para desenvolver as situações de aprendizagem apresentadas no currículo; surgindo a aplicação do futebol de botão como um recurso para o ensino.

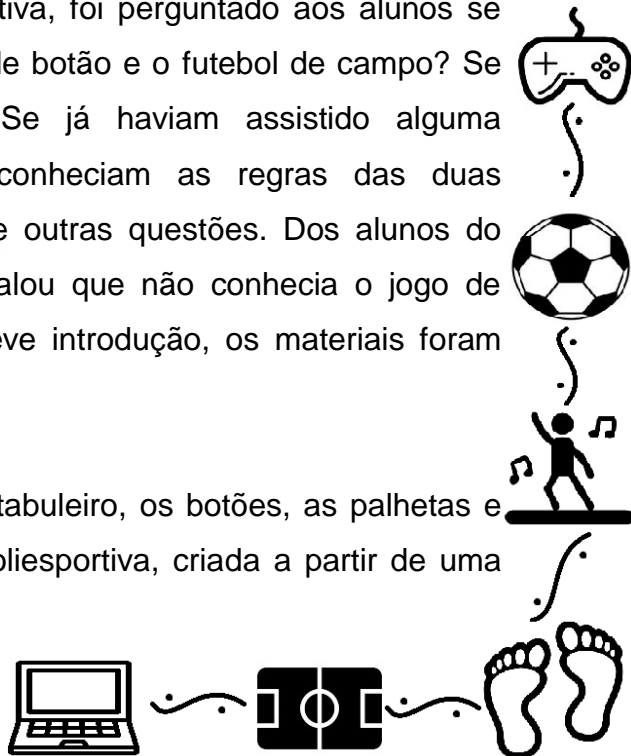




Figura 22: Quadra poliesportiva para jogos com botões: futebol e vôlei a partir de uma lousa modificada. Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, 2016.

Na aula expositiva, foi perguntado aos alunos se conheciam o futebol de botão e o futebol de campo? Se já haviam jogado? Se já haviam assistido alguma competição? E se conheciam as regras das duas modalidades, além de outras questões. Dos alunos do projeto, apenas um falou que não conhecia o jogo de botão. Após essa breve introdução, os materiais foram apresentados.

Dentre eles: o tabuleiro, os botões, as palhetas e mostrada a quadra poliesportiva, criada a partir de uma



lousa no curso “Tecnologia e Movimento”, na qual é possível jogar futebol e voleibol dentro de um tabuleiro de botão. Esse tabuleiro foi emprestado a professora para realização do seu projeto.

Encerrada a apresentação foi feita uma sondagem sobre o conhecimento dos alunos a respeito do esquema tático no futebol de campo. Os alunos citaram os sistemas mais conhecidos, as táticas foram discutidas e foram desenhados no quadro negro da sala de aula.

Alguns dos alunos da sala foram incentivados a desenhar as peças nas demarcações de campo, feitas no quadro negro, utilizando os sistemas táticos que conheciam. Os mais comuns, os quais todos os alunos conseguiram entender a formação dos jogadores foram: o 4-3-3, quatro na defesa, três no meio-campo e três no ataque e o 4-4-2 quatro na defesa, quatro no meio-campo e dois no ataque. Em seguida, foram para o pátio da escola divididos em dois grupos para organizar os dois sistemas táticos 4-3-3 e o 4-4-2 com as peças do botão nos dois tabuleiros existentes. Cada grupo simulou o posicionamento das peças, e as organizaram segundo esses dois sistemas. Em termos de participação dos

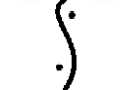


alunos houve uma predominância masculina em ambas as salas.



Figura 23: Sistemas táticos. Fonte: Própria autora, 2016.

Para a aula seguinte, foi solicitado que os alunos trouxessem tampinhas de garrafa pet, para substituírem os botões. Com mais peças de jogo o interesse e a ansiedade em jogar seria “remediado”. Nesta intervenção, discutimos as regras básicas para a realização das partidas do jogo de botão e assim ficou definido que estando um jogador com a posse de bola, este teria direito a um limite coletivo de três toques,



porém caso a bola tocasse no jogador adversário, ele perderia o direito dos toques.

Após as regras serem estabelecidas, a turma foi dividida em grupos de quatro pessoas e o desafio para cada grupo foi construir ou “desenhar” o seu tabuleiro na quadra da escola com giz e régua grande, pois as tampinhas para as peças existiam e o problema era agora com os tabuleiros.

Os alunos desenharam as quadras e cada grupo posicionou as peças de acordo com o sistema tático escolhido, identificaram as posições de cada jogador, mostraram para a professora e por fim começaram a jogar.

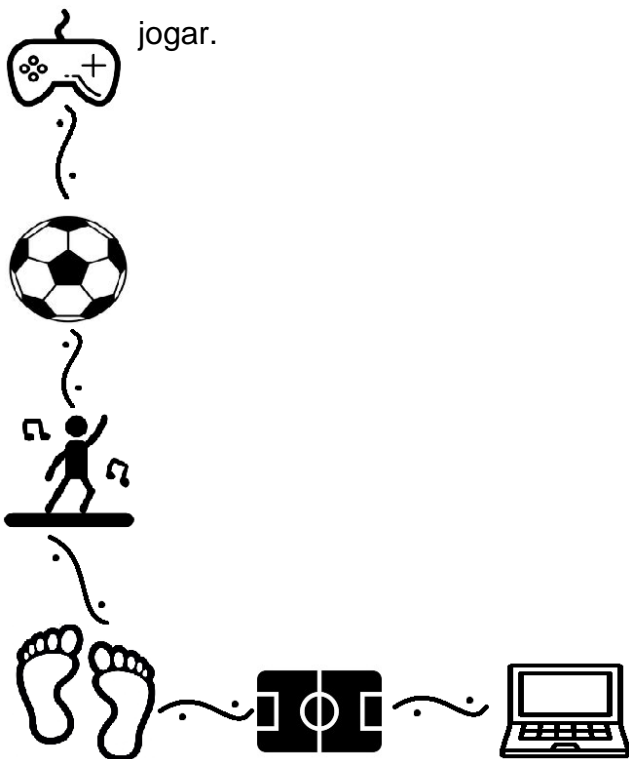




Figura 24: Construção das quadras.
Fonte: Própria autora, 2016.



Figura 25: Quadras prontas. Fonte: Própria autora, 2016.



Na primeira rodada, através do sorteio “par ou ímpar” as equipes foram se enfrentando. Após a primeira rodada na forma de disputa de eliminatória simples, os vencedores e os perdedores se enfrentavam.



Figura 26: Hora de jogar. Fonte: Própria autora, 2016.

Os **resultados** apresentados foram positivos, pois todos os alunos demonstraram interesse e participaram das atividades. Como avaliação, os grupos deveriam jogar um contra o outro, o jogo foi proposto com a finalidade de desenvolver as estratégias e as táticas aprendidas durante as aulas.

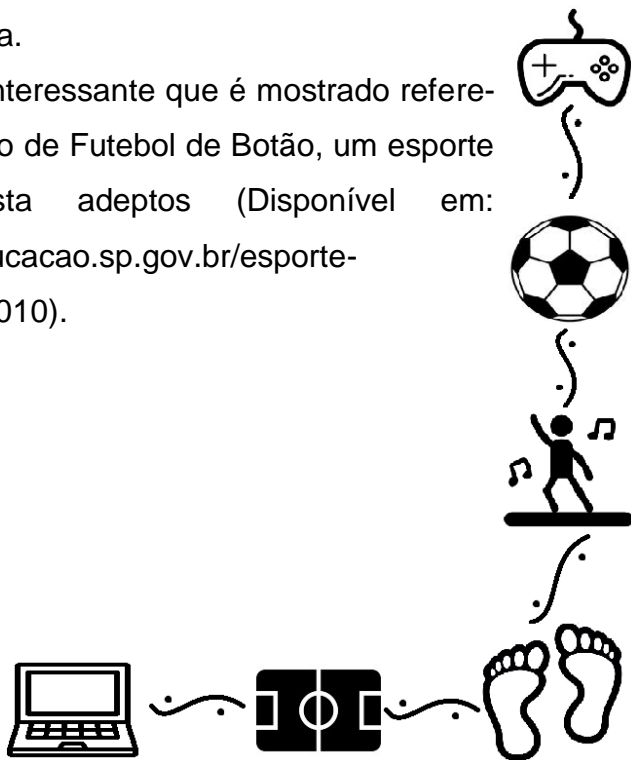


Como encerramento do projeto, as turmas do 9º Ano A e B foram para a sala de audiovisual assistirem o vídeo disponível sobre o assunto existente na plataforma *online* de conteúdos digitais do Currículo Mais (base que reúne recursos digitais e *softwares* articulados com o currículo do estado de São Paulo).

O roteiro para se chegar ao vídeo começa pela aba “Ensino Médio”, aba “Educação Física”, aba “Esportes”. Ao clicar aparece o vídeo que mostra a evolução do Futebol de botão até os dias atuais.

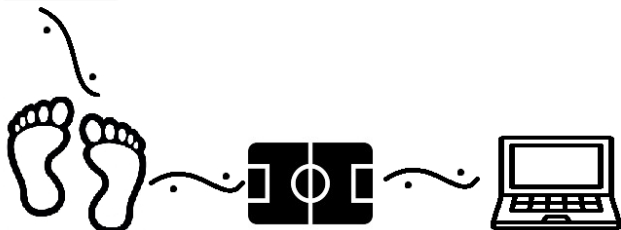
Neste local também são tratados outros assuntos como: a influência das mídias (jogos virtuais e jogos de botão) na vida cotidiana.

Outro assunto interessante que é mostrado refere-se a 1ª Copa do Mundo de Futebol de Botão, um esporte que ainda conquista adeptos (Disponível em: <http://curriculomais.educacao.sp.gov.br/esporte-espetacular-em-06062010>).



✦ Contexto da Práxis

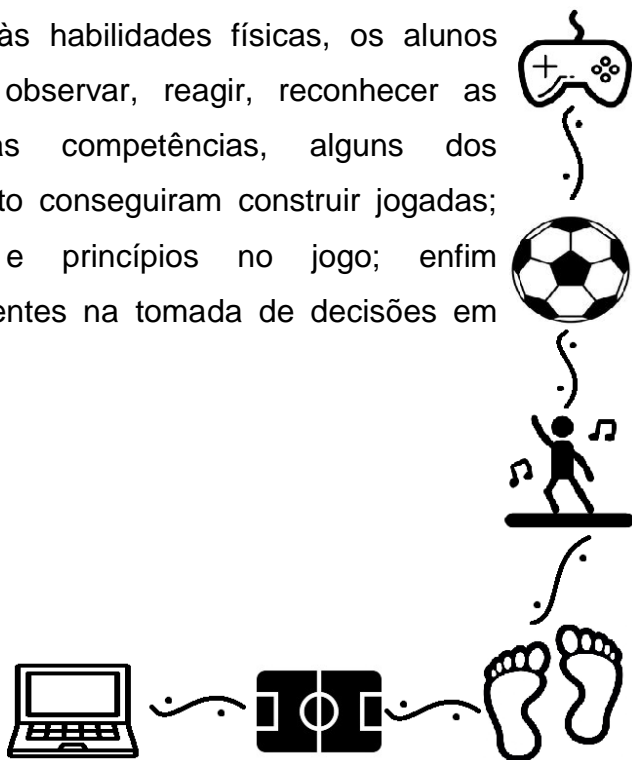
Tipo de escola: Escola integral () Escola meio período (x)
Inauguração: 1961
Localização: Vila Tabajara/Presidente Prudente
Interação com o entorno: Escola Central (x) Escola de Bairro ()
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x) em 2016
Número de alunos na unidade em 2016: 785 alunos
Perfil dos alunos: Alunos de bairros periféricos e de zona urbana de diferentes faixas etárias, níveis sociais e sócio-econômicos.
Estrutura: Sala de informática (x) Quadra coberta (x) Pátio (x) Sala de leitura (x) Sala de vídeo (x)
Equipamentos da escola: Data Show (x) TV (x) Som (x) Internet (x) ventilador (x) ar condicionado (x) computador (x)
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 18/05/2016
Duração do projeto: 10 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 64 alunos



☀ Lições Aprendidas

O desenvolvimento do projeto revelou os pontos positivos e as limitações. Como aspectos positivos tem-se 100% de participação e motivação dos alunos no jogo de futebol de botão, envolvimento dos alunos em trazer as tampinhas de garrafa pet, rapidez em desenhar os tabuleiros no chão e o aspecto negativo foi o número insuficiente de tabuleiros e peças oficiais.

As lições aprendidas com o projeto mostraram o desenvolvimento das seguintes capacidades físicas: concentração, coordenação manual, coordenação viso motora. Em relação às habilidades físicas, os alunos ficaram atentos em observar, reagir, reconhecer as jogadas. Quanto às competências, alguns dos participantes do projeto conseguiram construir jogadas; identificar padrões e princípios no jogo; enfim conhecimentos pertinentes na tomada de decisões em uma situação.



Itororó em Ação

Jogos virtuais

Rosimeire Luiza Dias

✨ O projeto

A ideia de realizar o projeto de jogos virtuais veio com base no tema “Tênis- modalidade individual”, o qual permite que sejam exploradas outras modalidades que utilizam raquetes como: badminton, squash, frescobol e “tênis de mesa”. No entanto utilizei o jogo de “tênis de mesa” para desenvolver o projeto.

Os recursos utilizados foram o material pedagógico oficial de São Paulo, e equipamentos tecnológicos como a TV de Plasma e o videogame *Interactive II*, este último que não é material da escola.

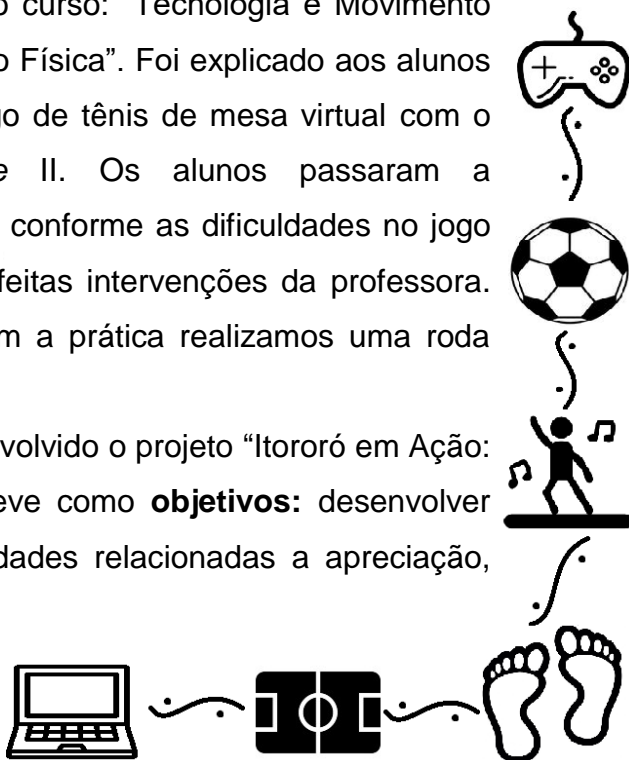




Figura 27: Videogame *Interactive II* utilizado no projeto “Itororó em Ação”. Fonte: Própria autora, 2016.

Para realização do projeto houve um bate papo com os alunos sobre o curso: “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”. Foi explicado aos alunos como era jogado o jogo de tênis de mesa virtual com o videogame *Interactive II*. Os alunos passaram a experimentar o jogo, e conforme as dificuldades no jogo foram surgindo foram feitas intervenções da professora. Após todos vivenciarem a prática realizamos uma roda de conversa.

Assim, foi desenvolvido o projeto “Itororó em Ação: Jogos Virtuais”, que teve como **objetivos**: desenvolver competências e habilidades relacionadas a apreciação,



análise e reprodução de sequências de golpes de uma partida de Tênis de mesa; compreender e analisar as técnicas e táticas utilizadas no tênis de mesa; identificar alguns princípios técnicos e táticos na prática do tênis de mesa; reconhecer a presença das técnicas e táticas utilizadas no tênis de mesa e em outras modalidades esportivas que se utilizam de raquetes.



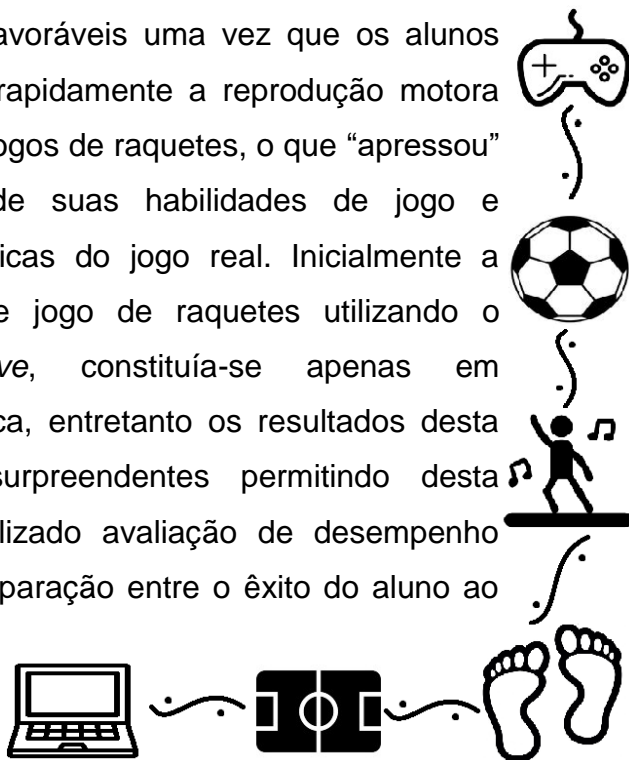
Figura 28: Alunos participando do jogo de tênis virtual.

Fonte: Própria autora, 2016.



A **metodologia** utilizada foi a reprodução dos movimentos técnicos e táticos de jogos de raquetes utilizando o videogame *Interactive II*. Esse *game* funciona com um sensor que ao reconhecer os movimentos executados pelo jogador, reproduz no jogo esses mesmos movimentos possibilitando assim a “jogabilidade” da modalidade esportiva, ao mesmo tempo em que conduz o jogador a executar movimentos técnicos e táticos semelhantes aos requeridos pelos jogos de raquetes.

Os **resultados** apresentados após o treino dos alunos em ambiente virtual realizados no videogame *Interactive II*, foram favoráveis uma vez que os alunos desenvolveram mais rapidamente a reprodução motora dos movimentos dos jogos de raquetes, o que “apressou” o desenvolvimento de suas habilidades de jogo e compreensão das táticas do jogo real. Inicialmente a prática do ensino de jogo de raquetes utilizando o videogame *Interactive*, constituía-se apenas em experiência pedagógica, entretanto os resultados desta experiência foram surpreendentes permitindo desta forma que fosse realizado avaliação de desempenho motor a partir de comparação entre o êxito do aluno ao



reproduzir os movimentos técnicos e táticos tanto de forma virtual como de forma real.



Figura 29: Partida em dupla de tênis virtual.
Fonte: Própria autora, 2016.



☀ Contexto da Práxis

Tipo de escola: Escola integral () Escola meio período (x)
Inauguração: 1965
Localização: Distrito Itororó/Paranapanema
Interação com o entorno: Escola Central () Escola de Bairro () Escola Rural (x)
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x) em 2016
Número de alunos na unidade em 2016: 280 alunos
Perfil dos alunos: Os alunos apresentam perfil socio-econômico baixo e são oriundos do próprio distrito e da zona rural. Os responsáveis trabalham principalmente na usina de cana de açúcar, plantio de lavouras, são pedreiros, diaristas, faxineiras, jardineiros, pequenos comerciantes e empregados da prefeitura. No prédio da escola funciona no período matutino uma unidade escolar da prefeitura e a tarde, a escola estadual, de onde a professora do projeto encontra-se em exercício/2016.
Estrutura: Sala de informática (x) Quadra coberta (x) Pátio (x) Sala de leitura (x) Sala de vídeo ()
Equipamentos da escola: Data Show () TV (x) Som (x) Internet (x) ventilador (x) ar condicionado () computador (x)
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 04/05/2016
Duração do projeto: 12 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 12 alunos de Ensino Médio/escola rural.

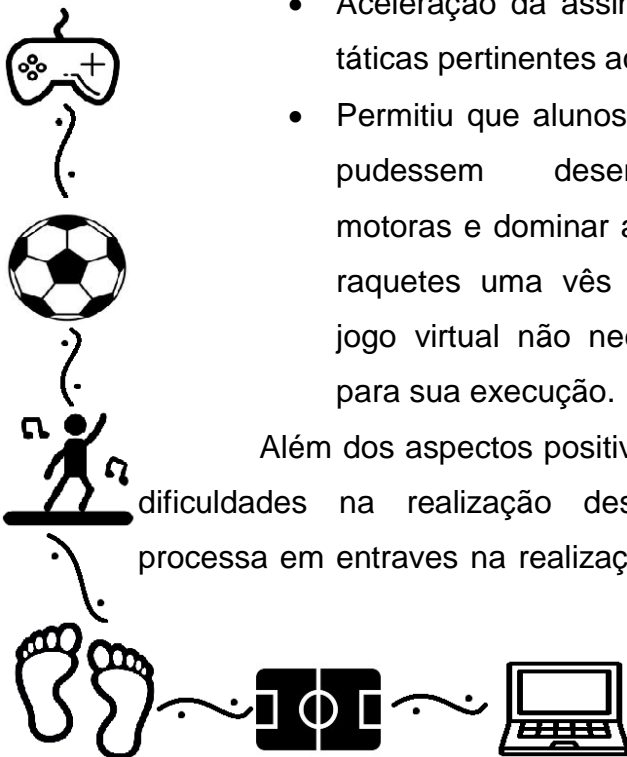


✦ Lições Aprendidas

Como lições aprendidas com o desenvolvimento do projeto “Itororó em Ação: Jogos Virtuais” podemos apontar vários aspectos positivos tais como:

- Aceleração do processo de ensino aprendizagem dos movimentos dos jogos de raquete;
- Aceleração do desenvolvimento motor e das habilidades requeridas nos jogos de raquetes.
- Aceleração da assimilação das técnicas e táticas pertinentes aos jogos de raquetes.
- Permitiu que alunos com limitações físicas pudessem desenvolver habilidades motoras e dominar as táticas dos jogos de raquetes uma vês que a reprodução do jogo virtual não necessita de força física para sua execução.

Além dos aspectos positivos podemos enumerar dificuldades na realização desse projeto, que se processa em entraves na realização da tarefa de ensino



e de aprendizagem dos jogos de raquetes de forma célere.

Dentre eles, a existência de um único videogame para atender a sala toda. O outro foi o fato da escola não contar com esse tipo de equipamento, sendo que o único aparelho disponível para este projeto foi o videogame de propriedade da professora.

A realização desse projeto permitiu a aceleração do processo de ensino e de aprendizagem das modalidades esportivas que envolvem raquetes, permitindo que o aluno adquirisse as habilidades necessárias à prática desses esportes. Possibilitou incluir alunos com limitações físicas às práticas esportivas uma vez que permitiu a realização de exercício de baixo impacto promovendo sua inclusão social na vida escolar mesmo durante as aulas de educação física. O uso do videogame dispensa em grande parte a disponibilidade de estruturas físicas como uma quadra de tênis para o ensino da modalidade tênis. A utilização dos recursos virtuais de aprendizagem exerce considerável fascínio entre os estudantes o que os estimula ao aprendizado permitindo assim a ampliação dos horizontes dos alunos.

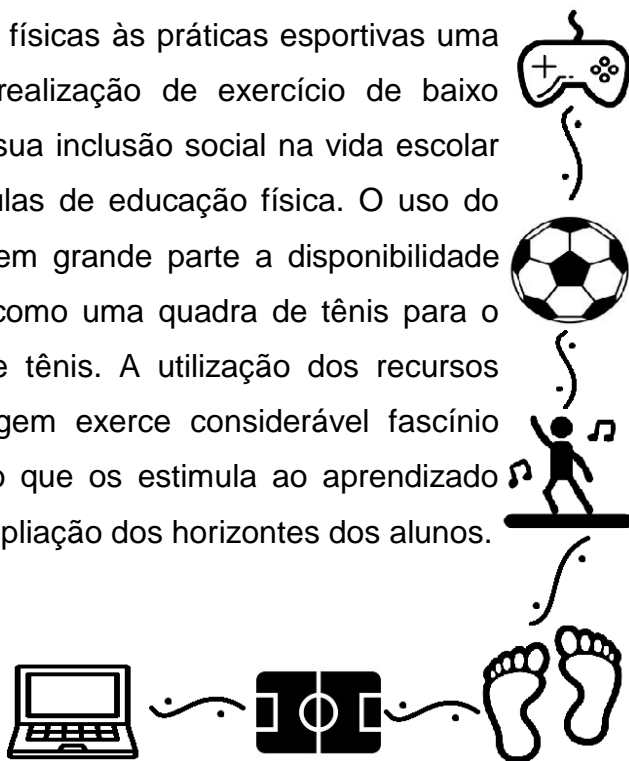
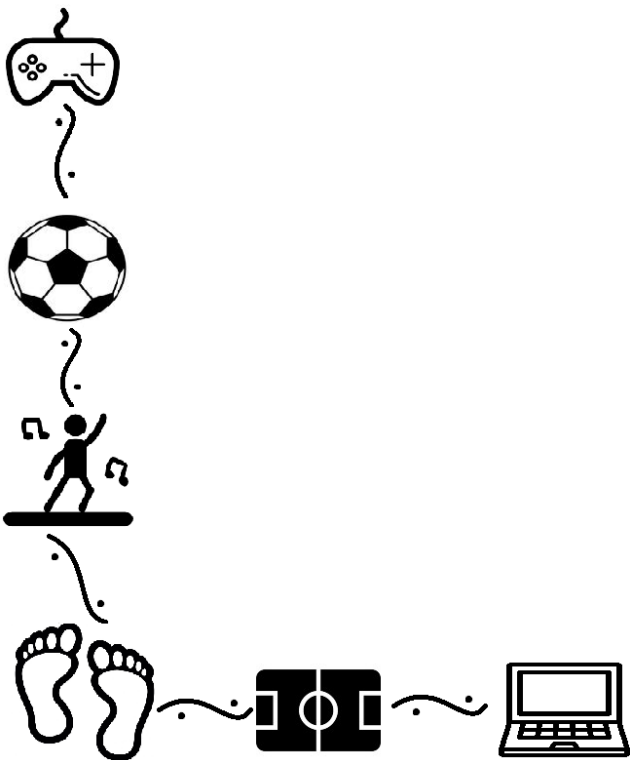




Figura 30: Tênis virtual, raquetes e *Interactive*, um exergame de baixo custo. Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, 2016.



A desconstrução e reconstrução do futsal

através do jogo de botão

Gláucia Andreia Colnago Caetano

☀ O projeto

O projeto foi desenvolvido com os 6º anos pela possibilidade de encaixar-se com os temas do currículo oficial, em especial com o tema “Esporte Modalidade Coletiva: Futsal”.

“A desconstrução e a reconstrução do Futsal” tem como **objetivo** identificar e aplicar em situações-problema, os princípios técnico-táticos do futsal; valorizar o conhecimento dos sistemas de jogo e táticas como fatores importantes para a prática do futsal.

A **metodologia** de ensino foi dividida em seis etapas como propõem o currículo oficial (SÃO PAULO, 2014; 2016). Na Etapa 1 – Eu-bola, procurei familiarizar o aluno com a bola de futsal. Inicialmente, utilizando bolas de diferentes tamanhos e pesos, para em seguida,



realizar as atividades com as bolas de futsal. Realizei com os alunos práticas de condução, recepção, rebatidas e controle utilizando várias partes do corpo. O importante é que os alunos percebam a necessidade de dominar a bola realizando várias ações. Minha sugestão é de não impor apenas uma forma de recepção ou de chute, mas criar situações para que os alunos utilizem os dois pés, recebam a bola com várias partes do corpo, enfim, consigam relacionar-se de diferentes maneiras com a bola. Essas atividades de domínio de bola podem ser realizadas no início de várias aulas, servindo também como aquecimento para outras atividades.

No momento da Etapa 2 – Eu-bola-colega(s), a intenção é o controle coletivo de bola com um colega (duplas) e com grupos maiores (trios, quartetos, quintetos).

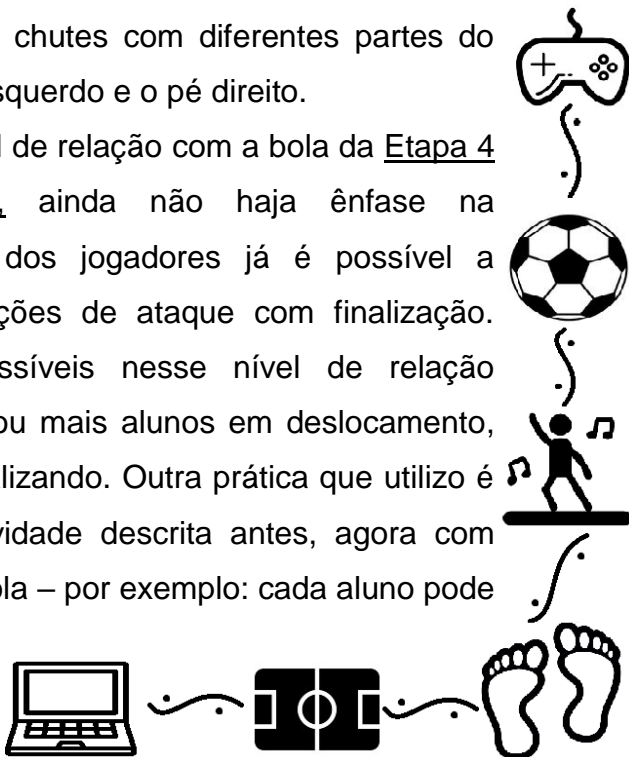
A preocupação do professor ainda não deve ser a consecução de gol ou a marcação dos jogadores adversários, mas a movimentação coletiva do grupo com a bola. Sugiro várias atividades: trocas de passes em duplas ou em trios; trocas de passes sem deixar a bola tocar o solo; trocas de passes explorando várias partes do corpo; deslocamento em duplas ou trios trocando



passes; lançamentos para o companheiro com distâncias variadas; pega-pega com a bola sendo tocada com os pés; pega-pega em trios ou quartetos em que cada equipe possui uma bola e deve pegar jogadores de outras equipes.

Na Etapa 3 Eu –bola-alvo, o objetivo é levar a bola individualmente em direção ao alvo, no caso a meta do futsal. Várias atividades de controle de bola podem ser utilizadas agora, juntando-se à finalização em direção à meta. Como exemplos: chutes com a bola parada; atividades de condução de bola com finalização em direção à meta; chutes à meta com bola em movimento, com ou sem domínio; chutes com diferentes partes do pé; chutes com o pé esquerdo e o pé direito.

Embora no nível de relação com a bola da Etapa 4 Eu-bola-colega(s)-alvo, ainda não haja ênfase na marcação por parte dos jogadores já é possível a estruturação de situações de ataque com finalização. Alguns exemplos possíveis nesse nível de relação podem ser dois, três ou mais alunos em deslocamento, trocando passes e finalizando. Outra prática que utilizo é realizar a mesma atividade descrita antes, agora com limites de toques na bola – por exemplo: cada aluno pode



tocar a bola duas vezes (receber e passar) ou tocar de primeira. Ainda tendo base a atividade anterior, acrescenta-se um novo combinado, o número de passes predefinido para o grupo, como por exemplo: a equipe deve trocar apenas três passes antes de finalizar.

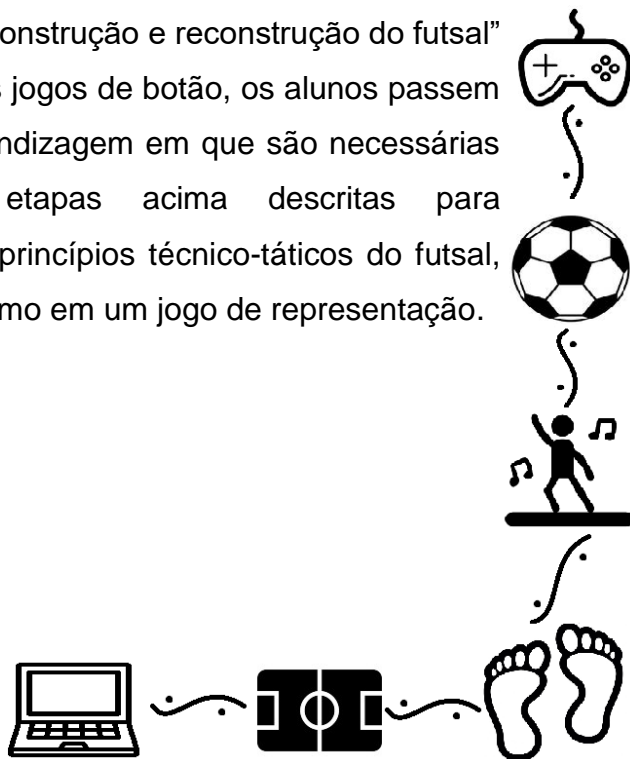
Eu-bola-colega(s)-adversário(s) é considerada a Etapa 5. Nesta fase é importante que os alunos de uma equipe cooperem para que a marcação seja efetiva. A literatura aponta que “também pode haver desequilíbrio entre o número de atacantes e defensores, ora priorizando o ataque (situação de 2 x 1 ou de 3 x 2), ora priorizando a defesa (situação de 1 x 2 ou 2 x 3)” (SÃO PAULO, 2014; 2016). Outra vivência pode ser feita com a formação de duas equipes de quatro alunos cada, em um espaço delimitado, disputando uma bola, com o objetivo de trocarem passes. Cada vez que uma equipe alcançar cinco passes consecutivos, marca-se um ponto para a equipe. É possível dificultar as ações impedindo o retorno do passe ao jogador que passou por último.

A etapa 6 é similar à anterior, Eu-bola-colega(s)-adversário(s)-alvo, porém, agora existe um alvo a ser alcançado pela equipe atacante e protegido pela equipe defensora. Na verdade, esse nível de relação reproduz o



jogo completo, com ações coletivas de ataque e defesa. Contudo, pode-se desencadear situações com alvos diferentes da meta tradicional, a fim de estimular as ações de ataque e defesa fora da situação normal, e fazer que os alunos atentem para as ações cooperativas necessárias nos dois casos. Nas práticas delimito alguns espaços de circulação tanto para o ataque quanto para a defesa. Podemos também impedir que os alunos chutem de longa distância nesse momento, a fim de estimular as ações de todos. Outra sugestão é que as tentativas de marcação de gol só possam ser executadas de dentro da área.

O projeto “Desconstrução e reconstrução do futsal” intenciona que com os jogos de botão, os alunos passem por situações de aprendizagem em que são necessárias a retomada das etapas acima descritas para desenvolvimento dos princípios técnico-táticos do futsal, porém virtualmente como em um jogo de representação.



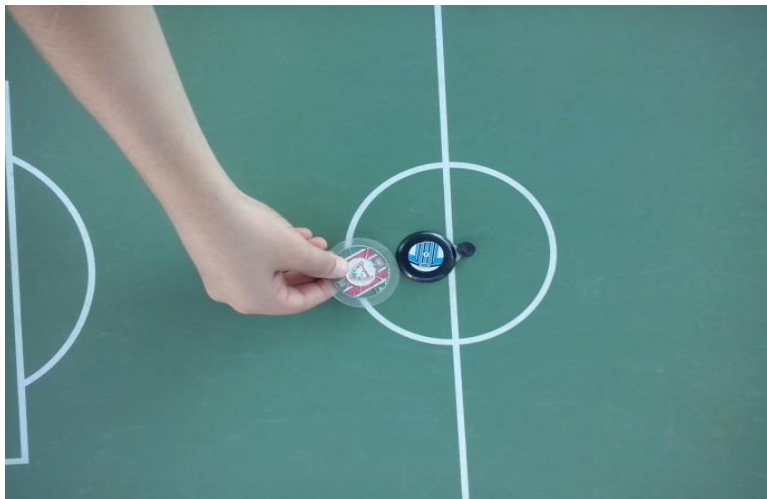
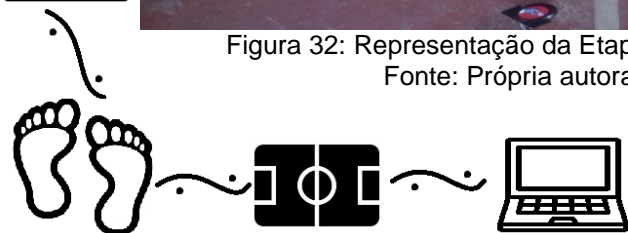


Figura 31: Representação da Etapa I – Eu-bola.
 Fonte: Própria autora, 2016.



Figura 32: Representação da Etapa II- Eu-bola-colega.
 Fonte: Própria autora, 2016.



Utilizando como materiais os tabuleiros de jogos de botão, que existem na escola e os botões emprestados pela professora do curso e por outros professores, a metodologia para realização do projeto envolveu a separação da turma em grupos de alunos, que deveriam representar as etapas estudadas com as movimentações nos jogos de botão. Fui falando aleatoriamente as relações, por exemplo: Eu-bola-colega e os alunos faziam as representações com os botões nos tabuleiros do jogo, como ilustram algumas das imagens.

Como o projeto foi aplicado no final do bimestre, ele serviu como uma retomada de conteúdo “Esporte Modalidade Coletiva: Futsal”, para a avaliação ao final do processo de ensino e de aprendizagem.



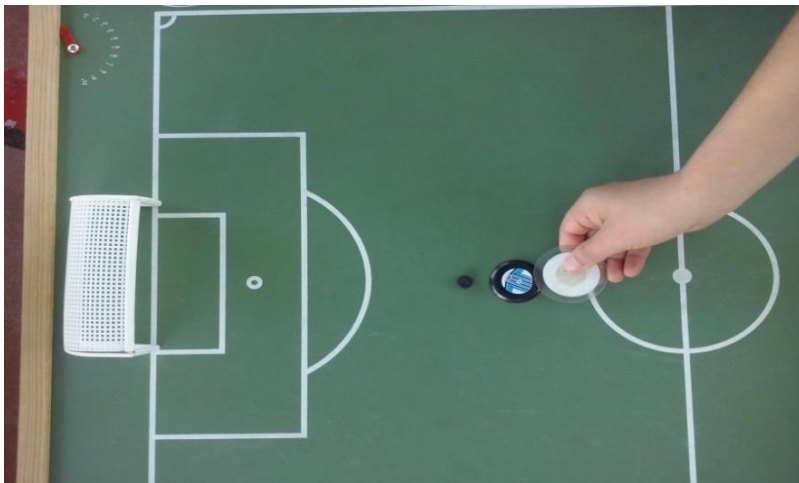
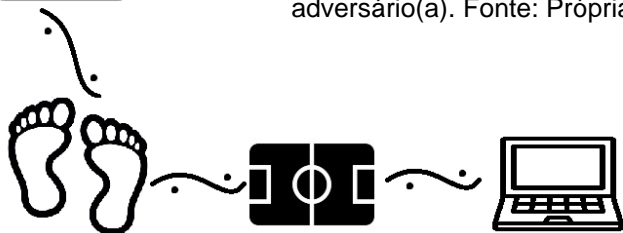


Figura 33: Representação da Etapa III- Eu-bola-alvo.
Fonte: Própria autora, 2016.



Figura 34: Representação da Etapa V- Eu-bola-colega(s)-
adversário(a). Fonte: Própria autora, 2016.



☀ Contexto da Práxis

Tipo de escola: Escola integral () Escola meio período (x)
Inauguração: 1992
Localização: Vila Assumpção/Regente Feijó
Interação com o entorno: Escola Central () Escola de Bairro (x)
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x) em 2016
Número de alunos na unidade em 2016: 427 alunos
<p>Perfil dos alunos:</p> <p>A escola agrega uma clientela oriunda de bairros carentes, nos aspectos econômicos, culturais e sociais. Fatores que contribuem para a vulnerabilidade social e que interferem tanto na aprendizagem dos alunos quanto na problemática da evasão escolar.</p>
<p>Estrutura: Sala de informática (x) Quadra coberta (x) Pátio (x)</p> <p>Sala de leitura (x) Sala de vídeo () Área verde/com grama (x)</p>
<p>Equipamentos da escola: Data Show () TV (x) Som () Internet ()</p> <p>ventilador (x) ar condicionado () computador (x)</p>
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 18/05/2016
Duração do projeto: 10 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 70 alunos



✦ Lições Aprendidas

O projeto facilitou o entendimento dos alunos sobre os sistemas, os princípios técnico-táticos do futsal e as etapas. Eles os vivenciaram na quadra e conseguiram representá-los usando os tabuleiros e os botões.

Durante o desenvolvimento do projeto, percebi que as capacidades utilizadas pelos alunos foram concentração, lateralidade, memória global e organização espacial; e as competências necessárias foram saber identificar, resolver uma questão e organizar e designar conhecimentos pertinentes na tomada de decisão.

O projeto apresentou bons **resultados**, pois os alunos conseguiram representar as relações estudadas, ou seja, as seis etapas anteriormente descritas.



Jogos Virtuais

Dia do Desafio

Tatiane Menezes Barracar Jara

☀ O projeto

“Jogos Virtuais: Dia do Desafio” foi um projeto criado para conclusão do curso “Tecnologia e Movimento nas aulas de Educação Física”. Nele foi utilizado como instrumento tecnológico o videogame *Xplay Interactive* com 180 Jogos Xp180- Delta Max, disponibilizado por outra professora, além da TV da escola.

A escolha foi ocasionada pela atratividade que o equipamento produz nos jovens e também porque muitos não têm acesso ao esporte tênis de mesa ou tênis de campo e nem a sua modalidade virtual, podendo ser feita a associação ao conteúdo. Assim o projeto teve como

Os objetivos:

- Incentivar os alunos à prática de atividade física regularmente;



- Relacionar os esportes aos jogos virtuais;
- Identificar as capacidades físicas, habilidades e competências utilizadas no jogo virtual;
- Vivenciar a situação de aprendizagem proposta pelo Currículo Oficial do Estado de São Paulo.

A **metodologia** de ensino envolveu vários momentos. No primeiro momento foi explicado para os alunos sobre o curso Tecnologia e Movimento nas aulas Educação Física em andamento na Diretoria de Ensino de Presidente Prudente em parceria com a FCT – UNESP de Presidente Prudente que tem como objetivo capacitar os professores na utilização dos jogos virtuais e da tecnologia em suas aulas. Sendo assim iria ser aplicado o projeto na aula associando ao Dia do Desafio que é realizado na última quarta-feira de maio, coincidindo com o dia de aplicação do projeto.

Os alunos ficaram dispostos na sala de aula em uma meia lua onde foi demonstrado para eles o funcionamento do jogo e em duplas eles vivenciavam o jogo virtual de tênis de mesa e tênis de campo. Ao término da aula foram feitos questionamentos com relação às capacidades físicas, habilidades e competências utilizadas, como também foi orientada uma



atividade de reflexão em roda de conversa para que os alunos socializassem o conteúdo aprendido. Eles identificaram durante a vivência com os jogos do *Interactive*, as capacidades físicas de agilidade, tempo de reação e concentração, já nas habilidades os alunos apontaram o observar e o reagir, e em relação às competências, eles não fizeram correspondência alguma.

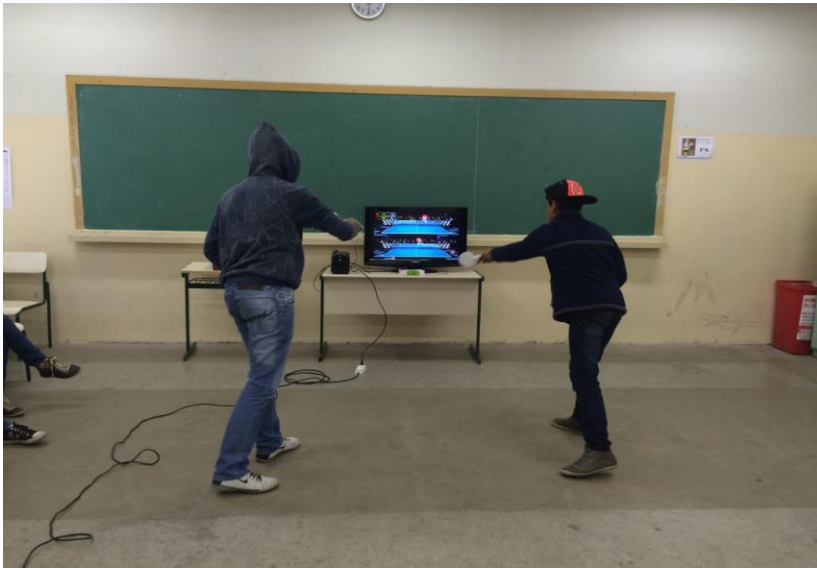


Figura 35: Alunos do 8º Ano vivenciando o jogo de tênis de mesa virtual. Fonte: Própria autora, 2016.

Com relação ao Dia do Desafio eles compreenderam sobre a importância da prática de

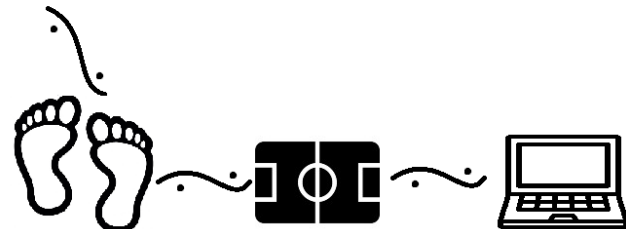


atividade física regular para uma vida saudável e que a tecnologia pode ser uma aliada para a mesma.

Ao fazer a associação com o tema abordado no currículo oficial, os alunos de 8º ano do Ensino Fundamental demonstraram muito entusiasmo fazendo conexões com o que tinham vivenciado, o que aponta para um **resultado** positivo do projeto.



Figura 36: Aluna aprendendo os movimentos do tênis de campo virtual. Fonte: Própria autora, 2016.



☀ Contexto da Práxis

Tipo de escola: Escola integral () Escola meio período (X)
Inauguração: 1938
Localização: Centro da cidade de Taciba/SP
Interação com o entorno: Escola Central (X) Escola de Bairro ()
Nível de ensino: Fundamental (X) Médio (X)
Número de alunos na unidade em 2016: 525 alunos
Perfil dos alunos: não declarado
Estrutura: Sala de informática (X) Quadra coberta (X) Pátio (X) Sala de informática (X) Sala de leitura (X) Sala de vídeo (X)
Equipamentos da escola: Data Show (X) TV (X) Som (X) Internet (X) ventilador (X) ar condicionado (X) computador (X)
Equipamentos da educação física: não foi declarado
Data de início do projeto: 18/05/2016
Duração do projeto: 8 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 8ºAno A – Ensino Fundamental (37 alunos) e 2ºAno B – Ensino Médio (34 alunos).



✦ Lições Aprendidas

Com a aplicação do projeto foram observados pontos positivos como:

- À atividade abrangeu todos os alunos incluindo aqueles que não possuem afinidade com o esporte;
- Despertou o interesse por ser um equipamento que nunca vivenciaram na escola;
- Fizeram relação com os conteúdos aprendidos no material oficial do Estado de São Paulo;
- Participaram da prática de uma atividade física.

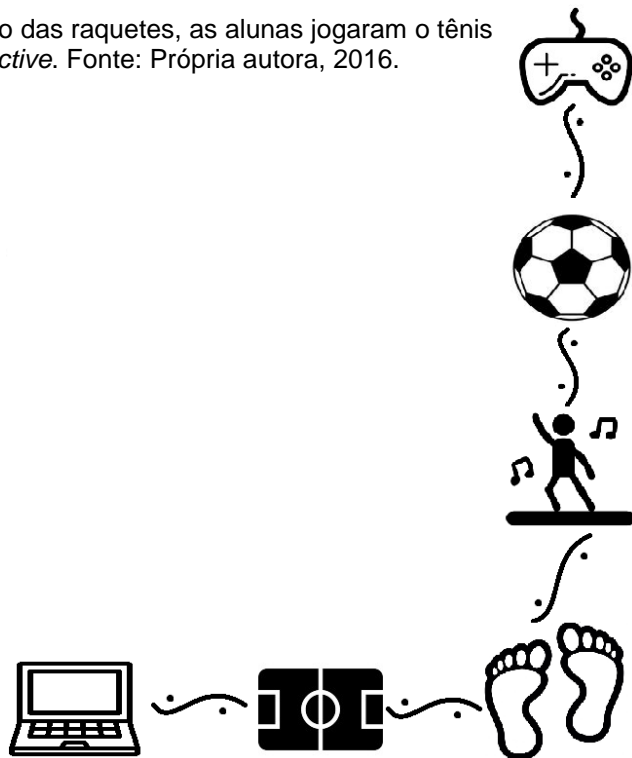
Com relação aos pontos negativos temos a questão que as escolas não possuem esses equipamentos para fazermos essas práticas, porém podemos usar outras ferramentas virtuais para enriquecer nossas aulas e torná-las mais dinâmicas e atrativas para os alunos.

Desta forma devemos estar sempre atentos com as novas tecnologias, com os avanços, para usá-las como aliadas na nossa prática docente.





Figura 37: Com a utilização das raquetes, as alunas jogaram o tênis de mesa no *Interactive*. Fonte: Própria autora, 2016.



Brincando de Trança

Com o futebol de botão na escola

Carlos Augusto Costa

☀ O Projeto

Faz parte das situações de aprendizagem na educação física que os alunos vivenciem práticas de esportes coletivos como, por exemplo, o futebol de campo, embora, em muitas escolas públicas, este campo tenha uma dimensão reduzida. Para que os alunos percebessem alguns dos fatores que interferem na estrutura e na dinâmica dessa modalidade, pensando nisso e aproveitando a atividade do curso, jogos virtuais como jogos de representação, pensei em usar o campo de futebol de botão para iniciar essa discussão.





Figura 38: Ensinando a movimentação de Trança no futebol de botão. Fonte: Próprio autor, 2016.

O **objetivo** da educação física escolar é levar os alunos a conhecerem varias modalidades esportivas e não de que as pratiquem com excelência ou virtuosismo, assim como possam exercitá-las nas aulas e na sua vida. Também um conhecimento mais aprimorado do esporte permitirá ao aluno assistir à transmissão esportiva pelos veículos midiáticos e compreendê-los criticamente.

A **metodologia** utilizada para o ensino do movimento de trança foi através de várias aulas práticas. Com o uso dos tabuleiros de futebol do botão da escola foi exemplificado aos educandos a diferença estratégica



que é usar a movimentação de trança ao invés do movimento que normalmente se joga, indo diretamente ao gol (que é o objetivo do jogo). A trança faz o aluno buscar outro meio de chegar a meta sem despertar a atenção do adversário.

A movimentação é feita com jogadas indo da esquerda para direita e da direita para esquerda, assim, quando o adversário perceber, a peça já estará com uma chance clara de efetivar gol. Além disso, com o uso dessa tática, o aluno aprimora sua coordenação motora, e trabalha com vários elementos da psicomotricidade.

Há necessidade de que os alunos treinem a técnica da trança (estratégia), nas próprias mesas da escola com o botão e a paleta, antes de usarem tal estratégia no jogo, também é importante que o professor crie várias estações para que os 30 alunos se envolvam com o projeto.

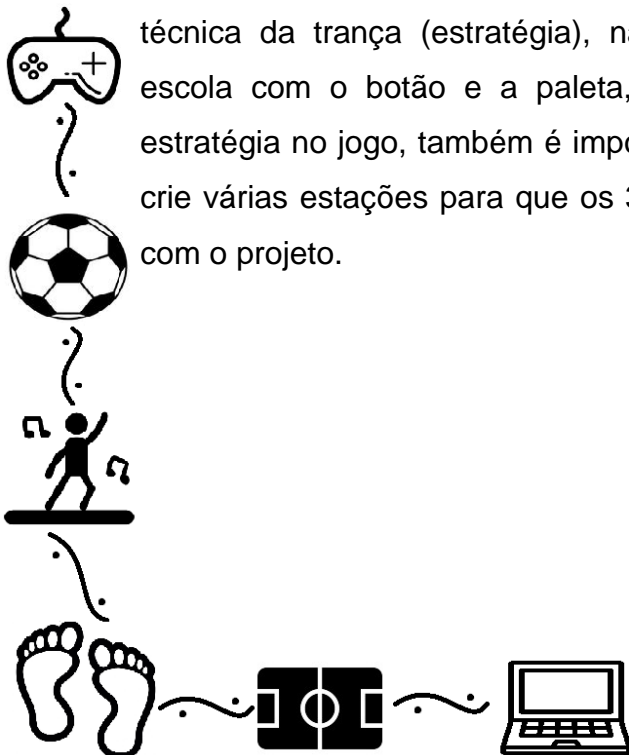




Figura 39: O tabuleiro do jogo de botão como uma mesa tática.
Fonte: Próprio autor, 2016.

As estações podem ser planejadas com atividades específicas para treinar o movimento sozinho; o movimento em dupla; com a bolinha; sem a bolinha; com posicionamento tático com outros botões para esquivar e por meio do jogo propriamente dito, realizado em duplas para cada equipe.

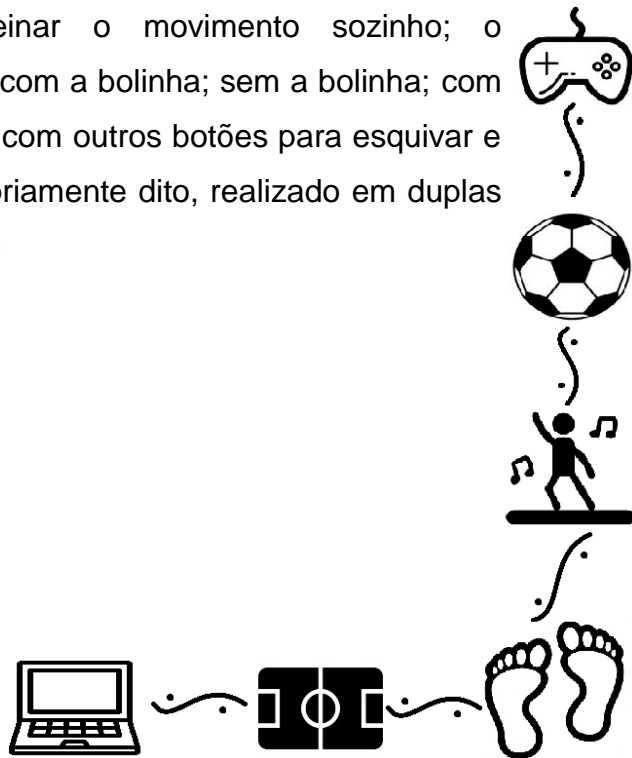
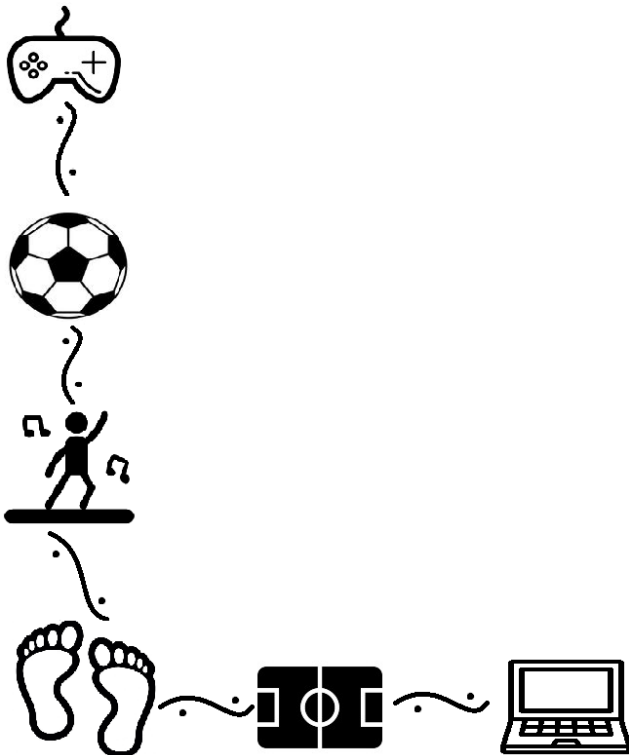




Figura 40: Jogo propriamente dito. Fonte: Próprio autor, 2016.



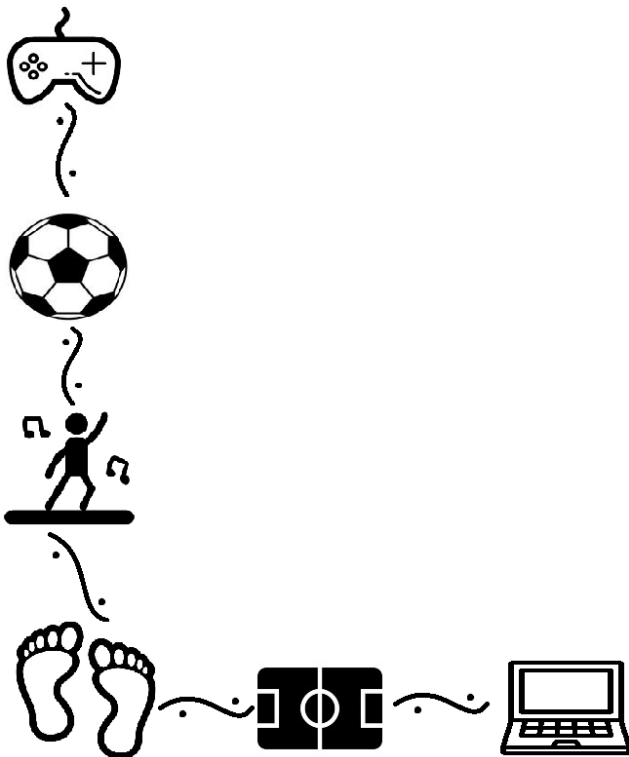
☀ Contexto da Práxis

Tipo de escola: Escola integral (x) Escola meio período ()
Inauguração: 1986
Localização: Parque Alvorada/Presidente Prudente
Interação com o entorno: Escola Central () Escola de Bairro (x)
Nível de ensino: Fundamental (x) Médio (x) em 2016
Número de alunos na unidade em 2016: 300 alunos
<p>Perfil dos alunos:</p> <p>Atende alunos de outros bairros de seu entorno e de zona rural próxima a cidade. É uma escola típica de periferia com elevado índice de exclusão social, a clientela apresenta uma identidade muito forte com o local, pois grande parte dos alunos de hoje são filhos de ex-alunos da própria escola. A escola está inserida em um bolsão de pobreza e exclusão social, dentro da malha urbana da cidade, que leva os alunos a viverem em condições de risco e vulnerabilidade.</p>
<p>Estrutura: Sala de informática (x) Quadra coberta (x) Pátio (x)</p> <p>Sala de leitura (x) Sala de vídeo ()</p>
<p>Equipamentos da escola: Data Show () TV (x) Som (x) Internet (x)</p> <p>ventilador (x) ar condicionado () computador (x)</p>
Equipamentos da Educação Física: não foi declarado
Data de início do projeto: 18/05/2016
Duração do projeto: 10 horas
Alunos envolvidos com o projeto: 30 alunos



✨ Lições Aprendidas

Mesmo trabalhando com um material simples como os tabuleiros e os botões há necessidade de que exista um número suficiente de materiais para que a sala possa realizar o projeto em rodízio.



Tapetes de Dança

Nossa sugestão

Jaqueline Costa Castilho Moreira

Flávia Casellato

Maria Rita Rodrigues Cerqueira

Sarah Alves Gomes da Silva

Gabriele Santos Pereira

Raíssa da Silva França

Luiz Roberto Martins

Eduardo Duarte de Lima Mesquita

Yago Romão Rocha de Oliveira

☀ O projeto

Dentro de um percurso histórico, também os jogos virtuais desenvolveram-se (BATISTA, 2007). Os Tapetes de Dança existem desde o final dos anos de 1980. O mais conhecido deles foi o *Dance Dance Revolution*, que na época representou realmente uma revolução em termos de games, por exigirem movimentos corporais



para que o jogo funcionasse. Poderíamos dizer que foi um dos primeiros *Exergames*.

Os Tapetes de Dança ganharam formas diferenciadas e se tornaram muito populares, sendo encontrados em *shoppings*, como opção de entretenimento e até mesmo competições e em academias, como opção de realização de atividades diferenciadas fora das rotinas oferecidas nas sessões.



Figura 41: Tapete Virtual.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=QrSRfXP4-U0>

Nosso projeto leva três tipos de tapetes de dança para as escolas, possibilitando que os alunos se revezem nas vivências com este tipo de jogo.

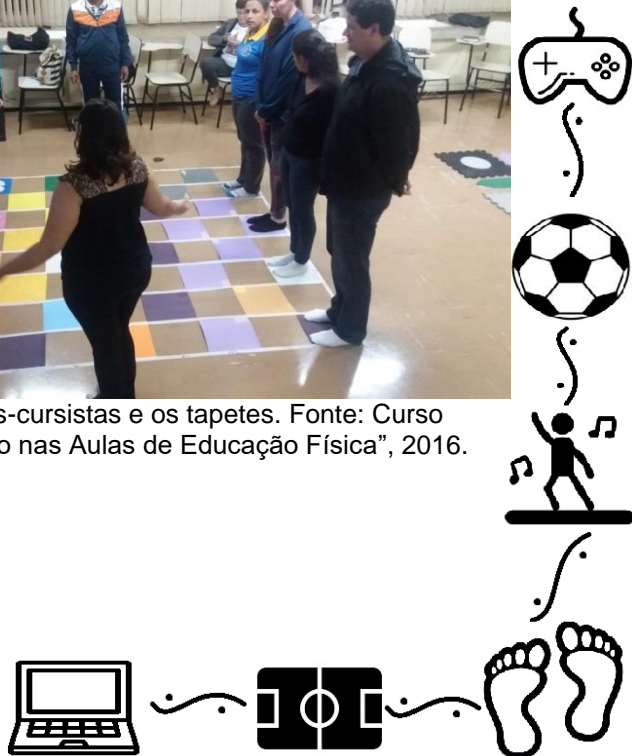


Temos tido resultados interessantes nas intervenções com o Tapete de Dança Virtual proposto pelo currículo, sendo que neste ano de 2017 ele tornou-se um projeto que está sendo desenvolvido independentemente.

A seguir descrevemos quatro tipos de tapetes, sendo que o “motor dance” é apenas uma sugestão de construção de jogo, para quando não há acesso aos outros três.



Figura 42: Professores-cursistas e os tapetes. Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, 2016.



TAPETE de DANÇA VIRTUAL DO CURRÍCULO

Aparecem como um dos conteúdos sobre virtualização do corpo no currículo oficial (SÃO PAULO, 2009, p.16). O material didático do estado sugere a construção do tapete com materiais disponíveis na escola, como papelão colorido, placas de EVA, cartolinas ou mesmo com giz, embora seja aconselhável escolher um material mais resistente.



Figura 43: Material didático do currículo oficial.
Fonte: São Paulo (2009, p.16).

Os alunos mesmos podem coordenar os movimentos de acordo com as cores contidas nas placas do material.



Um bom exemplo pode ser retirado do material didático: ..“se alguém mencionar ‘direito/vermelho’, o aluno deverá movimentar seu pé direito para o local vermelho, que poderá estar à sua direita ou à sua esquerda, à frente ou atrás dele” (SÃO PAULO, 2009, p.31).



Figura 44: Construção do Tapete Virtual. Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, 2016.





Figura 45: Jogando com o Tapete Virtual. Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física, 2016.

Além deste Tapete de Dança, sugerimos outros:



TAPETE DANCE MACHINE da TECTOY



Este jogo surgiu no começo do século. Produzido por empresa brasileira, era um derivado do tapete *Dance Dance Revolution*. Para que funcione há necessidade de que esteja plugado no videogame da Tectoy e este, em um aparelho de televisão.



Embora antigos, existem alguns destes tapetes usados para a venda, com necessidade de atualizar o programa para que funcionem.



Figura 46: Equipamentos do *Dance Machine* da Tec Toy..
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ogY8PqQcn8k>

TAPETE STEP MANIA

Este é um Tapete de Dança que funciona a partir de programa gratuito disponível pela internet a ser instalado em computador.

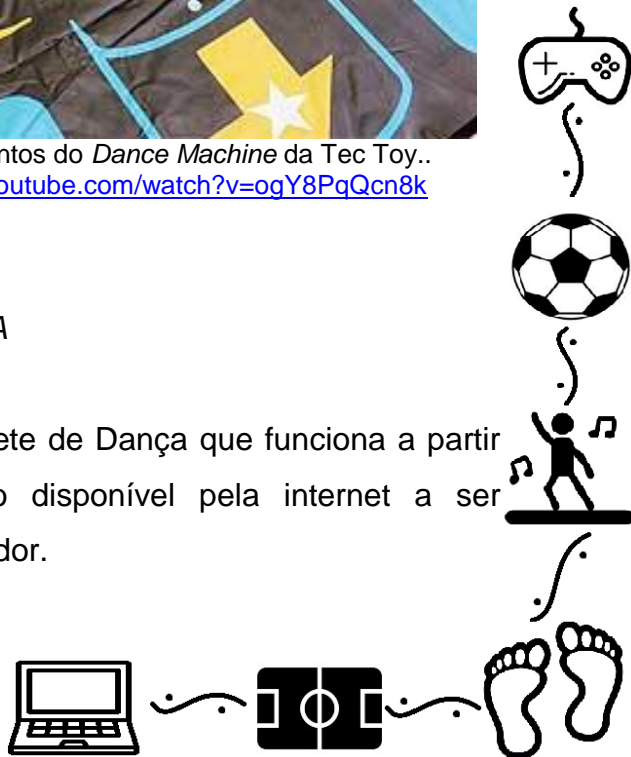




Figura 47: Jogadora e os equipamentos do *Step Mania*. Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, 2016.



TAPETE MOTOR DANCE



Também é uma variação do Tapete *Dance Dance Machine*, porém direcionado ao atendimento de alunos com necessidades especiais.



Esse jogo foi criado por alunos do Ensino Médio a partir de um projeto que pode ser visualizado com detalhes no link https://www.youtube.com/watch?v=ZdxYSVb_ejs.

Acesso em 22 out. 2017.



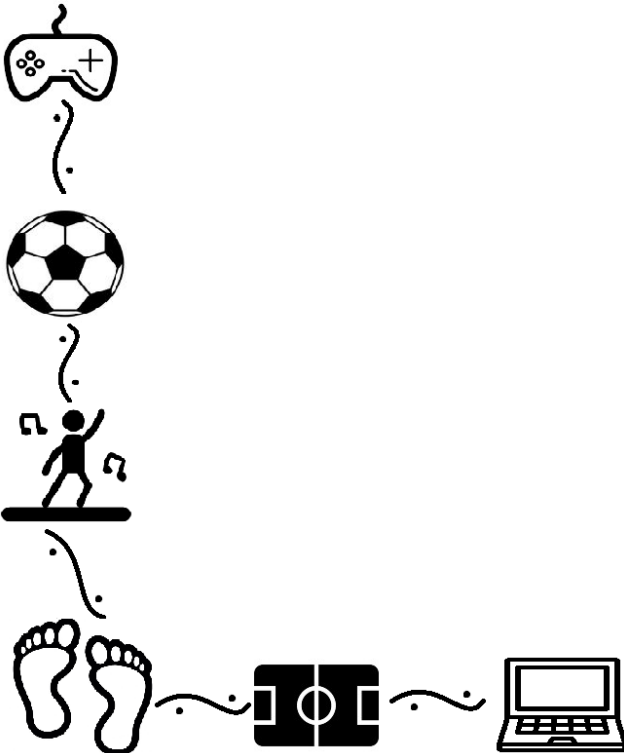
Figura 48: Tapete Motor Dance. Fonte: Curso “Tecnologia e Movimento nas Aulas de Educação Física”, 2016.



Agora é a sua vez

Interaja e deixe sua sugestão

Conheça nossa página no *Facebook*, disponível no link: <https://www.facebook.com/IPTECHI.GrupodeEstudoemEducaoFisicaeTecnologia/> e converse diretamente conosco pelo *Messenger* tirando suas duvidas, dando sugestões, criticas.



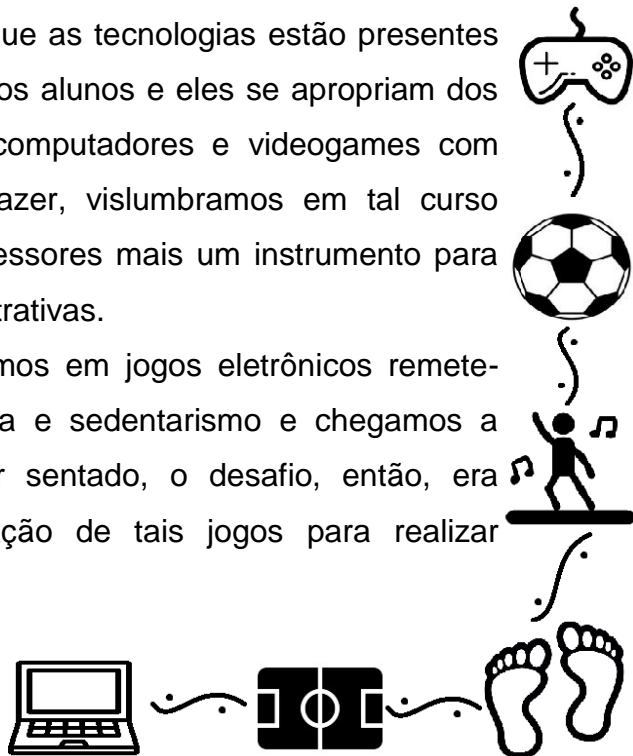
Encerramento

Edna Rute de Souza Branco

Para atender a formação continuada para os professores da rede pública estadual firmamos a parceria entre a Diretoria Regional de Ensino de Presidente Prudente e a Unesp oferecendo o curso “Tecnologia e Movimento nas aulas de Educação Física” aos docentes.

Considerando que as tecnologias estão presentes no cotidiano dos nossos alunos e eles se apropriam dos aparelhos celulares, computadores e videogames com muita facilidade e prazer, vislumbramos em tal curso proporcionar aos professores mais um instrumento para tornar as aulas mais atrativas.

Quando pensamos em jogos eletrônicos remetemos a ideia de inércia e sedentarismo e chegamos a visualizar um jogador sentado, o desafio, então, era desmistificar a utilização de tais jogos para realizar



atividades dinâmicas nas aulas de Educação Física e aumentar o nível de atividade física dos alunos.

Ao cumprir o currículo oficial do Estado de São Paulo, os professores frequentemente se deparam com muitas dificuldades para a efetivação das atividades, tanto pela falta de recursos físicos ou materiais, ou pela falta de motivação dos jovens em realizar as situações de aprendizagens propostas, tornando-se difícil o desenvolvimento das habilidades e competências.

No decorrer do curso percebemos nos professores uma crescente motivação e entusiasmo para levar as atividades desenvolvidas aos seus alunos, que através da criatividade e dos recursos presentes nas unidades escolares em que atuam, a formação foi estabelecendo o desenvolvimento dos docentes na busca de atividades que contemplassem o currículo oficial.

Nesse sentido os professores ao realizarem com os alunos as atividades buscavam através da virtualização do corpo a construção do conhecimento, enfrentando as adversidades materiais e físicas e buscando através da criatividade desenvolver as atividades de ginásticas, os esportes e as danças.

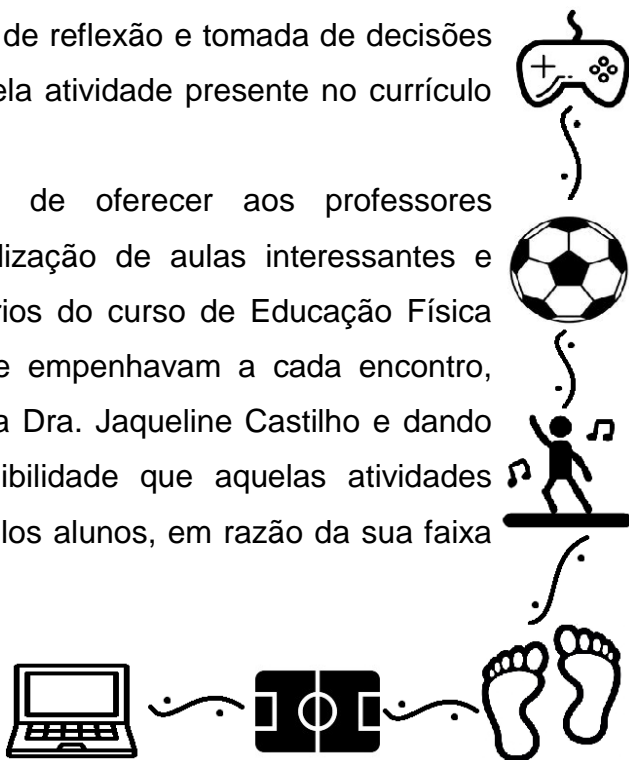


Utilizando das estratégias sugeridas no curso os docentes se instrumentalizaram para associar as atividades do currículo oficial nas suas aulas, relatando um aumento da motivação dos seus alunos para atingir as metas determinadas nas situações de aprendizagens.

Houve dificuldades relatadas pelos professores, mas sempre percebemos que existia uma busca constante na superação das adversidades, pois o objetivo final era que cada professor realizasse com seus alunos as atividades apresentadas no curso.

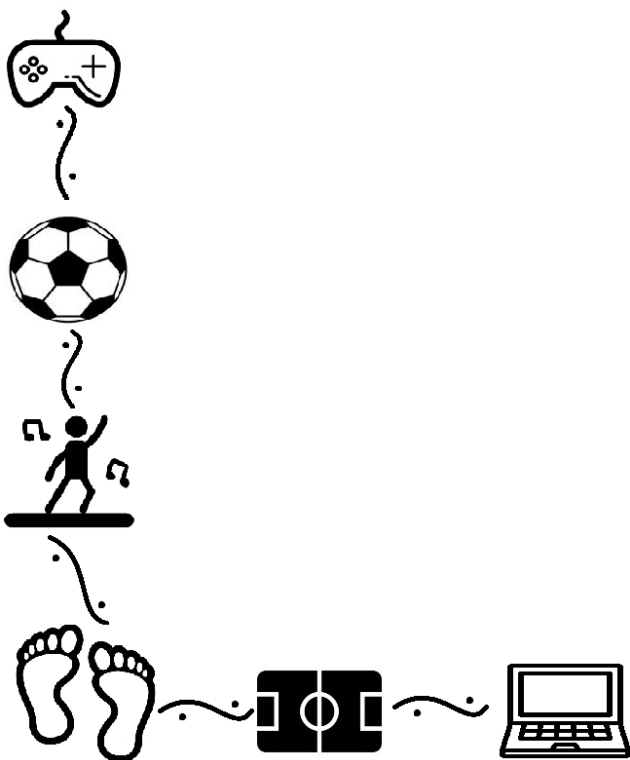
O compromisso dos docentes superou a falta de recursos e deixou de ser algo individual e solitário, passando a uma ação de reflexão e tomada de decisões em como realizar aquela atividade presente no currículo oficial.

Na expectativa de oferecer aos professores propostas para a realização de aulas interessantes e dinâmicas, os estagiários do curso de Educação Física presentes no curso se empenhavam a cada encontro, auxiliando a professora Dra. Jaqueline Castilho e dando um respaldo de credibilidade que aquelas atividades seriam bem aceitas pelos alunos, em razão da sua faixa etária.



Foi um curso planejado e conduzido a várias mãos que a cada encontro oferecia aos professores cursistas uma reflexão e a proposta de uma ação sempre pautada no tema tecnologia e movimento atrelado as atividades do currículo oficial.

Podemos sentir a grata satisfação de um trabalho realizado com seriedade, compromisso e dedicação, contribuindo dessa forma na atuação do professor de Educação Física que buscou no curso o aprofundamento de seu conhecimento sobre esse tema.



Referências

ALVES, R. *Gaiolas e asas*. Crônica em Opinião/Folha de São Paulo, 5 de dezembro de 2001. Disponível em: <<https://contadoresdestorias.wordpress.com/2012/02/19/gaiolas-e-asas-rubem-alves/>>. Acesso em 04 mai 2018.

BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. *Os exergames e a educação física escolar na cultura digital*. 2012. Disponível em: < <http://goo.gl/FRBcZF> >. Acesso em 12 jun. 2014.

BATISTA, M. L. S. *et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos*. 2007. Disponível em: < <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf> >. Acesso em: 12 set. 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental*. Brasília: MEC/SEF, 1997. 126p.

CHRISTOFOLETTI, D. F. A. et al. *ADVERSÁRIO VIRTUAL: perspectivas de usuários de jogos virtuais no contexto do lazer*. In: Paula Fontoura. (Org.). Artigos completos do 10º Congresso Paulista de Educação Física. 10ªed. Jundiaí: Fontoura Editora LTDA., 2006, v. 10, p. 167-171.

COSTA, A.Q. *Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa*. 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/96035>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

FERES NETO, A. *Videogame e Educação Física/Ciências do Esporte: uma abordagem à luz das teorias sobre o virtual*. 2005. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd88/video.htm>>. Acesso em: 12 jun. 2014.

FINCO, M. D.; REATEGUI, E. B.; ZARO, M. A. Laboratório de *Exergames*: Um Espaço Complementar para as Aulas de Educação Física. *Movimento*: Rev. Esc. Ed. Fis. UFRGS, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p.687-699, 2015.

FM FUTSAL. *Alterações nas regras de futsal*. 2015. Disponível em: <<http://www.fmfutsal.org.br/publicacao/2015/01/29/alteracoes-de-regras-2015/>> . Acesso 04 mai. 2018.

FRANÇA, R. S.; SILVA, S.G.; MOREIRA, J.C.C. Professores e Tecnologia: *Exergames* como recurso educacional adaptado a Educação Inclusiva. 2016. XXVIII CIC. 2016. Disponível em: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ISUO1D5dTu0J:prope.unesp.br/cic/admin/ver_resumo.php%3Farea%3D100088%26subarea%3D27417%26congresso%3D38%26CPF%3D41919399801+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br&client=firefox-b>. Acesso em: 05 dez. 2017.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. Educação como prática corporal. São Paulo: Scipione, 2003.

JUNIOR OLIVEIRA. *Conteúdos, Competências e Habilidades*, 2013. Disponível em: <http://blogjunioroliveira.blogspot.com.br/2013/02/conteudos-competencias-e-habilidades_4.html>. Acesso em 21 ago. 2017.

LÉVY, P. *O que é virtual*. São Paulo: Editora 34; 1996.

MIRANDA, G. et al. SINERGIA ENTRE SABERES ACADÊMICOS E EMPÍRICOS: O CURSO “TECNOLOGIA E MOVIMENTO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA”. In: *Anais do III SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA e ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (SIED:EnPED:2016)*. São Carlos: ufscar, 2016. p. 1-10. Disponível em: <http://www.sied-enped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/view/1958/707>. Acesso em 4 jun.2017.

MOREIRA, J.C.C. *Saberes em campo: a configuração do ensino escolar da Educação Física no Estado de São Paulo (1964-1985)*. Tese. Doutorado (em Educação Escolar). Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. 2013. Disponível em: <http://base.repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/101549/moreira_jcc_dr_arafcl.pdf?sequence=1>. Acesso em: 4 jun. 2015.

MOREIRA, J.C.C. O virtual como ideia em trânsito e o nomadismo digital pedagógico como atitude docente. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, [S.l.], p. 1668-1679, mar. 2018. ISSN 1519-9029. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/10039/7168>>. Acesso em: 05 mai 2018.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria de Educação. *Caderno do aluno: educação física, ensino médio – 3ª série, volume 3*. Secretaria de Educação; coordenação, M. I. FINI; EQUIPE J. DAÓLIO; L. VENÂNCIO; L. S. NETO; M. BETTI. São Paulo: SEE, 2014. Reimpresso em 2016.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Orgs.) *Webgames com o corpo*. São Paulo:Ed. Phorte, 2015.

SILVA, F.C.T.; BRACCIALLI, L.M.P. *Opinião de alunos com e sem deficiência física sobre o uso de Exergames em aulas de Educação Física*. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO ESPECIAL, 8., 2013. Londrina. *Anais...* Londrina: Associação Brasileira de Pesquisadores em Educação Especial, 2013. p. 1529 – 1541. Disponível em:

<<http://www.uel.br/eventos/congressomultidisciplinar/pages/arquivos/anais/2013/AT03-2013/AT03-010.pdf>>.

Acesso em 12 jun. 2014.

VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. C. *Ambientes virtuais de aprendizagem na Educação Física*. 2010. Disponível em: < <http://goo.gl/4XPnGy>>. Acesso em 12 jun.2014.

VEEN, W.; VRAKING, B. HOMO ZAPPIENS: educando na Era Digital. São Paulo: Artmed, 2009. Disponível em: <http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Livro_Homo_Zappiens_completo.pdf>. Acesso em 4 jun.2016.

VILLAS BOAS, B.M.F. *Portfolio, avaliação e trabalho pedagógico*. 2008. Campinas, Papirus.



A apresentação dos XCHOOL GAMES, jogos de representação de tecnologia acessível, que se utilizam do movimento corporal para jogar, é destinada às escolas públicas com objetivo de incentivar vivências em atividades físicas da cultura corporal do movimento que a unidade encontra dificuldades em realizar, nas aulas de Educação Física inclusiva. Certamente esta obra será referência na área, por apresentar estratégias atuais e relevantes, no sentido de promover a educação inclusiva.

