



EDITAL 002/2020, DE 06 DE FEVEREIRO DE 2020

## ANEXO I

### PROJETO DE BOLSA DE ENSINO

PROJETO INDIVIDUAL

PROJETO COLETIVO<sup>1</sup>

Título do Projeto:	JOGOS ALTERNATIVOS E ESPORTE EDUCACIONAL
Professor Responsável:	Greice Kelly de Oliveira
Email*:	greice.kelly@ifsp.edu.br
Número de Bolsistas recomendado:	2
Carga horária semanal de dedicação do bolsista	15h
Perfil básico do bolsista	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ter disponibilidade para dedicar-se às atividades do projeto de ensino em dois períodos, diversos daquele em que estuda, com vistas a ampliar a oportunidade de participação da grande maioria dos estudantes, inclusive do PROEJA;</li><li>• Ter adquirido conhecimentos básicos sobre jogos alternativos e esporte educacional durante as aulas de Educação Física do Instituto Federal;</li><li>• Ter afinidade com os princípios da perspectiva educacional de Educação Física adotada no campus.</li></ul>
Curso(s) e turma(s) que o bolsista deverá estar matriculado	Segundo ou terceiro anos dos Cursos Técnicos em Informática para Internet ou Produção de Áudio e Vídeo integrados ao ensino médio.

#### Resumo:

Não são recentes os estudos que elencam os resultados positivos da participação ativa dos estudantes no próprio processo de aprendizagem. Com menor espaço de discussão, mas não menos promissoras, propostas que defendem práticas de ensino e colaboração entre os próprios alunos como proficuas para a formação humana e técnica. Em paralelo, outros estudos demonstram que o sedentarismo e a baixa adesão dos jovens a programas de atividades físicas regulares vêm impactando não só na saúde dos adolescentes, mas também na aprendizagem e na qualidade de vida desses. Dentre as principais causas deste

<sup>1</sup> [1] Portaria 1254/2013, Art. 5º §2º: A direção do campus e as coordenações de área/curso poderão propor projetos coletivos que envolvam mais de uma disciplina, indicando um professor responsável. §3º Disciplinas com características semelhantes em cursos diferentes poderão ser incluídas em um único projeto coletivo.

\* Item incluído pela comissão local



EDITAL 002/2020, DE 06 DE FEVEREIRO DE 2020

distanciamento dos indivíduos das práticas corporais regulares e com sentidos autonomamente atribuídos, estão as equivocadas aulas de Educação Física que centralizam e restringem seus conteúdos ao Esporte de rendimento. Para enfrentamento dessa problemática é fundamental que a escola não só amplie as oportunidades de vivências e reflexões sobre as práticas corporais como também promova espaços em que os alunos possam envolver-se em experiências que levem, paulatinamente, à autonomia na compreensão e produção da cultura corporal. Em consonância com estudos sobre metodologias ativas de ensino-aprendizagem, a experiência tácita tem revelado que envolvimento dos estudantes em ações de reflexão e ensino da cultura corporal configuram importante meio de formação educacional, tanto técnica quanto integral dos estudantes. Assim, o presente projeto pretende aprimorar o processo de ensino e de autogestão para a prática da cultura corporal de maneira consciente e crítica em concomitância com a ampliação das oportunidades de vivências e produções de práticas corporais. Aos bolsistas serão enfatizados os saberes (conceituais, atitudinais e procedimentais) necessários à facilitação e mediação de práticas corporais, contribuindo para o desenvolvimento de sua autonomia e formação por meio da participação em estudos, planejamento e práticas relativas à cultura corporal, em específico, jogos alternativos e modalidades esportivas coletivas. Ao público alvo do trabalho do projeto de ensino (discentes e servidores) serão proporcionadas oportunidades para que possam conhecer, usufruir e transformar as práticas corporais vivenciadas no projeto com vistas à ampliação do acesso e protagonismo na produção da cultura corporal. Serão oferecidos, em turmas separadas: 1) Jogos alternativos (que têm por finalidade substituir as atividades desportivas e se opõem aos princípios e valores dos esportes de alto rendimento) e; 2) Esporte educacional (ressignificando sua existência e a prática no âmbito escolar). No grupo dedicado aos Jogos Alternativos, dentre outras produções teóricas e práticas, espera-se como produto final a organização e realização dos Jogos de Integração realizados tanto entre os estudantes do campus como em interação com outros campus e comunidade. Produto semelhante será almejado pelos grupos de práticas esportivas com caráter mais competitivo. Espera-se produzir os conhecimentos necessários à participação em competições em jogos escolares. Compreende-se como de fundamental importância que projetos de ensino possam viabilizar esse engajamento dos estudantes, notadamente, em projetos como este que possibilitam aprendizagens voltadas à colaboração e autonomia na gestão de práticas corporais propiciando o desenvolvimento local e contribuindo para a formação integral dos envolvidos.

Justificativa\*:

O projeto em questão justifica-se:

- a) pela importância e crescentes demandas tanto de ampliação das possibilidades de participação ativa dos estudantes no cotidiano escolar quanto da relevância do envolvimento discente no trabalho colaborativo e cooperativo entre os estudantes de diferentes cursos e séries;
- b) pela necessidade de espaços diferenciados em que sejam experienciadas a prática, a reflexão e a intervenção na realidade escolar, ampliando as possibilidades de participação de estudantes que não atendem aos requisitos de treinamento esportivo comumente exigidos em turmas de treinamento esportivo de alto rendimento;
- c) pelo potencial benefício aos alunos dos terceiros anos de ambos os cursos técnicos que não mais possuem aulas de Educação Física na matriz curricular e necessitam de apoio para organização de tempos e espaços formativos para as práticas corporais;
- d) pelos resultados obtidos no projeto desenvolvido anteriormente, uma vez que, além da contribuição para a formação da bolsista, houve um surpreendente envolvimento e interesse de outras(os) alunas(os) no desenvolvimento e acompanhamento das ações e agora reivindicam a oportunidade de vivenciar a experiência como bolsistas;
- e) por sabermos o quão difícil é obter o empenho e compromisso dos jovens em atividades que não façam parte da matriz curricular, em especial, naquelas que demandam dedicação e paciência com os demais discentes. Portanto, é de fulcral importância que projetos de ensino possam viabilizar esse engajamento dos estudantes, notadamente, em projetos como este que possibilitam aprendizagens voltadas à colaboração e autonomia na gestão de práticas corporais.



EDITAL 002/2020, DE 06 DE FEVEREIRO DE 2020

Objetivo geral (de cunho pedagógico)\*:

Este projeto de ensino objetiva contribuir para a formação integral e profissional dos(as) estudantes no que tange tanto ao aprimoramento dos bolsistas na aquisição e ampliação de saberes acerca da facilitação e mediação de práticas corporais quanto nas oportunidades do público alvo de ampliação do acesso e do protagonismo na produção da cultura corporal.

Objetivos específicos (relacionados às especificidades do projeto)\*

Especificamente, espera-se que esse projeto de ensino propicie aos(às) bolsistas oportunidades para que possam:

- aprofundar os conhecimentos relativos à cultura corporal e ao seu processo de ensino-aprendizagem, em específico os referentes aos esportes e aos jogos alternativos introduzidos durante aulas de Educação Física;
- contribuir com a otimização do processo ensino-aprendizagem do público alvo;
- realizar estudos, integrar teoria e prática, planejar e desempenhar a gestão compartilhada de grupos jogos alternativos e de práticas esportivas voltadas ao conhecimento e a transformação da cultura corporal;
- refletir sobre o acesso (ou não) dos jovens brasileiros às práticas corporais analisando o papel das políticas públicas no exercício desse direito;
- elaborar e aplicar as possibilidades e formas de auto-organização e cooperação entre discentes para ampliação do acesso às práticas corporais inclusivas, no âmbito escolar;
- elaborar e realizar ações e eventos de integração e competição em acordo com os princípios estudados teoricamente.

Quanto ao público alvo, o projeto tem por objetivos específicos que os estudantes e servidores possam:

- conhecer, usufruir e transformar as práticas corporais vivenciadas no projeto com vistas à ampliação do acesso e protagonismo na produção da cultura corporal;
- conhecer as possibilidades e locais para realização de práticas corporais na região;
- participar, de forma colaborativa, da organização e realização jogos alternativos ou eventos competitivos, segundo a perspectiva do esporte educacional e inclusivo.

Duração em meses:

8

**Disciplina(s) relacionada(s):**

Disciplina: Educação Física

Cursos: Técnico em Informática para Internet e Produção de Áudio e Vídeo integrados ao ensino médio

Público-alvo (beneficiários diretos e indiretos):

Discentes e servidores do Instituto Federal – Câmpus avançado São Paulo – São Miguel Paulista



EDITAL 002/2020, DE 06 DE FEVEREIRO DE 2020

Resultados esperados:

- Formação e gestão compartilhada de grupos de interesse para a prática de jogos esportivos e jogos alternativos atendendo às demandas detectadas;
- Organização de produção de planos de trabalho em jogos a serem desenvolvidos coletivamente pelos estudantes e servidores inscritos;
- Estudo dos principais jogos alternativos e esportes eleitos;
- Produção grupal de registros diversos das ações desenvolvidas bem como avaliação de todo o processo;
- Abordagem crítica pautada em princípios dialógicos, onde há exposição de opiniões, construção conjunta de conhecimentos e tarefas, análises e reflexões sobre atitudes e estratégias utilizadas;
- Encontros contendo desafios, resoluções de problemas e oportunidades de crítica, análise, construção e criação de ações e atitudes relativos aos jogos;
- Construção coletiva de regulamento de jogos competitivos e realização destes;
- Construção coletiva e realização dos Jogos de Integração.

#### **Cronogramas de execução (AÇÕES):**

Abril: Divulgação do projeto de ensino e levantamento dos grupos de interesse (jogos esportivos e alternativos) e das disponibilidades de horário da maioria; Organização de (mínimo de 2 grupos, com 4 encontros semanais ou mais, de acordo com a demanda levantada); Estudo dos principais jogos alternativos e esportes eleitos para apresentação de um plano de trabalho a ser apreciado pelos grupos; Reuniões para estudo e planejamento das ações;

Maio: Planejamento participativo das aulas (proposta de jogos indígenas como conteúdo dos jogos alternativos e colaboração com o Grêmio estudantil na gestão das equipes de treinamento e organização de jogos). Gestão compartilhada para as aulas com as equipes de esportes e os grupos de jogos alternativos, conforme acordado no planejamento participativo das aulas. Encontros semanais para estudo, avaliação e planejamento das ações. Levantamento das possibilidades de participação em jogos escolares (calendários e equipes).

Junho: Aulas propriamente ditas e início da organização dos jogos de Integração que ocorrerão em agosto; Encontros semanais para estudo, avaliação e planejamento das ações.

Julho: Aulas propriamente ditas; encontros semanais para estudo, avaliação e planejamento das ações; Produção do relatório parcial das realizações do projeto; preparativos para os Jogos de Integração.

Agosto: Encontros semanais para estudo, avaliação e planejamento das ações; realização dos Jogos de Integração e aulas propriamente ditas;

Setembro: Encontros semanais para estudo, avaliação e planejamento das ações; Aulas propriamente ditas; Preparo e reuniões para elaboração do regulamento dos Jogos interclasses (novembro).



EDITAL 002/2020, DE 06 DE FEVEREIRO DE 2020

Outubro: Avaliação do processo de ensino-aprendizagem dos grupos (esportes e jogos alternativos); encontros semanais para estudo e planejamento das ações; Questionário avaliativo para que todos os participantes possam opinar sobre o desenvolvimento do projeto.

Novembro: Avaliação oral coletiva e individual de todo o processo. Produção de relatório. Jogos Esportivos/ Interclasses.

Viabilidade:

Além de factível do ponto de vista espaço-temporal e material, ressalta-se que, a exemplo da experiência com outros projetos no campus, no ano anterior, o projeto de ensino ora apresentado ampliará as possibilidades de participação discente no cotidiano escolar bem como do trabalho colaborativo e cooperativo entre os estudantes de diferentes cursos e série atendendo à uma demanda represada por mais tempo e espaço diferenciados em que sejam experienciadas a prática, reflexão e intervenção na realidade escolar, ampliando as possibilidades de participação tanto de estudantes que não atendem aos requisitos de treinamento esportivo quanto daqueles que almejam participar de competições esportivas. Trata-se da ocupação produtiva dos espaços e equipamentos esportivos de que a escola já dispõe.

São Paulo, 26 de fevereiro de 2020.

Ass. servidor responsável

Ass. Coordenador de Curso