

CATÁLOGO DIGITAL DE JOGOS E ATIVIDADES INCLUSIVAS EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ESCOLAR USANDO OS PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL



FREDERICO DOS SANTOS FURTADO

Orientador(es): Dr. Sérgio Crespo Coelho da Silva Pinto

Dra. Ruth Maria Mariani Braz

**RIO DAS OSTRAS
2024**

CATÁLOGO DIGITAL DE JOGOS E ATIVIDADES INCLUSIVAS EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR USANDO OS PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Antônio Cláudio Lucas da Nóbrega

Reitor da Universidade Federal Fluminense

Fábio Barboza Passos

Vice-Reitor da Universidade Federal Fluminense

Laura Antunes Maciel

Chefe de Gabinete

Eliane Superti

Pró-Reitora de Graduação

Eduardo Storopoli

Pró-Reitor de Planejamento

Vera Lucia Lavrado Cupello Cajazeiras

Pró-Reitora de Administração

Cristiane Dupret

Pró-Reitora de Cultura, Extensão e Assuntos Estudantis

Sidney Luiz de Matos Mello

Pró-Reitor de Pós-Graduação e Pesquisa

Rodrigo Carvalho

Assessor de Comunicação

Sérgio Crespo Coelho da Silva Pinto

Coordenador do Programa de Pós-graduação em Ciências, Tecnologias e Inclusão (PGCTIn) Doutorado Acadêmico

F992c Furtado, Frederico dos Santos
Catálogo Digital de Jogos e Atividades Inclusivas em
Educação Física Escolar usando os Pilares do Pensamento
Computacional / Frederico dos Santos Furtado. - 2024.
92 f.: il.

Orientador: Sérgio Crespo Coelho da Silva Pinto.
Coorientador: Ruth Maria Mariani Braz.
Dissertação (mestrado profissional)-Universidade Federal
Fluminense, Instituto de Biologia, Niterói, 2024.

1. Inclusão. 2. Diversidade. 3. Educação. 4. Produção
intelectual. I. Pinto, Sérgio Crespo Coelho da Silva,
orientador. II. Braz, Ruth Maria Mariani, coorientador. III.
Universidade Federal Fluminense. Instituto de Biologia. IV.
Título.

CDD - XXX

ISBN: 978-65-01-17441-9

Bibliotecário responsável: Debora do Nascimento - CRB7/6368

CATÁLOGO DIGITAL DE JOGOS E ATIVIDADES INCLUSIVAS EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR USANDO OS PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Edição e capa

Fábio D R Santos

Diagramação e Design

Fábio D R Santos

Retrato de Crianças Brincando Jogo das Tampinhas, por Frederico Furtado. 2024.
Imagem, colorida.

Conselho Científico

Doutor Sérgio Crespo Coelho da Silva Pinto (UFF)

Doutora Ruth Maria Mariani Braz (CMPDI/UFF)

Doutora Vera Lúcia Prudência dos Santos Caminha (CMPDI/UFF)

Doutora Claudiane Figueiredo Ribeiro (FAETEC)

Doutora Graziela Ferreira Guarda (MACKENZIE)

Doutora Suzete Araújo Oliveira Gomes (UFF)

PREFÁCIO

Por Maria Cristina Barbosa Mendes

Esse livro é uma produção do querido professor Frederico dos Santos Furtado, que possui graduação em Educação Física pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

Frederico atualmente é professor de educação física em Rio das Ostras e Armação de Búzios, possuindo grande experiência na área de Educação, com ênfase em Educação em Periferias Urbanas.

Egresso dos movimentos estudantis, na luta por uma educação física mais humana, crítica e social, participou do programa nacional de educação na reforma agrária em parceria com o MST, acompanhou turmas de alfabetização em assentamentos rurais e organizou a formação continuada dos educadores com foco no método pedagógico de Paulo Freire.

Nessa obra, produzida após uma extensa pesquisa de mestrado, junto ao Mestrado Profissional em Diversidade e Inclusão da Universidade Federal Fluminense, Frederico inova ao propor recursos pedagógicos e práticas educativas inclusivas, baseadas nas experiências compartilhadas por professores da rede pública municipal.

Motivado pela paixão pelo ensino, pela aprendizagem significativa e pelo amor pelos alunos, Frederico nos brinda com estratégias para dinamizar aulas de educação física, acolhendo, com criatividade e afeto, todas as crianças.

O livro é para os professores, mas também é para os gestores, para as famílias e para os alunos pois permite compreender que existem múltiplos caminhos para um ensino mais plural, diverso e significativo.

É uma obra que aponta para uma caminhada coletiva. Reconhece a produção do grupo de pesquisa do autor, indica obras sólidas de referências para consultas, pontua inovações importantes na área do ensino e contribui, de maneira significativa, para um novo fazer docente.

Como nos diz Rosa Luxemburgo, “Quem não se movimenta, não sente as correntes que o prendem”. O livro que temos aqui traz justamente o necessário para que possamos agir e nos movimentar para vencer as limitações e opressões que nos cercam.

Boa leitura!



Frederico dos Santos Furtado Mestre em Diversidade e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense (2024). Graduação em Educação Física pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (2004). Atualmente é professor, funcionário estatutário, Prefeitura Municipal de Armação dos Búzios. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos.

CV Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8308436114148126>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1938-0424>

E-mail: frederico_f@id.uff.br

Sérgio Crespo Coelho da Silva Pinto Professor Adjunto na Universidade Federal Fluminense UFF. Docente credenciado como membro permanente do Programa de Doutorado em Ciência, Tecnologia e Inclusão da UFF. Líder do grupo de pesquisa CNPq: TeCEADI+: Tecnologias Computacionais no ensino e aprendizagem na ótica da Diversidade, Inclusão e Inovação. Foi professor convidado no Programa de Mestrado em TICs na Universidade Tecnológica do Panamá. Possui graduação em Tecnólogo Em Processamento de Dados pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1987), Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação pela UFRJ - COPPE-Sistemas (1995) e Doutorado em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2000). Atuou como professor Titular da Universidade do Vale do Rio dos Sinos de 1990 a 2013, - Fez parte do comitê editorial da Revista Brasileira de Informática na Educação (1414-5685). Passou de abril a novembro de 2013 como Professor Visitante no DCC-UFMG. Tem experiência na área de Ciência da Computação, Pensamento Computacional, Informática na Educação.



Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6515044727348778>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6914-2398>



Ruth M aria Mariani Braz Pós-doutorado no programa de pós-graduação em Ciências, Tecnologia e Inclusão da Universidade Federal Fluminense (UFF). Doutora em Ciências e Biotecnologia, do Instituto de Biologia da Universidade Federal Fluminense. Reconhecido o nível pela Universidade do Minho do doutoramento em ciências da Educação e realizou o doutoramento sanduiche na Universidade do Porto. Professor docente I - Secretária de Educação do Estado do Rio de Janeiro e professor orientador do Curso de mestrado profissional em Diversidade e Inclusão e na pós-graduação em Ciências, Tecnologia e Inclusão da UFF. Coordeno o núcleo de Inclusão Galileu Galilei e participo do grupo de pesquisa TeCEADI+: Tecnologias Computacionais no ensino e aprendizagem na ótica da Diversidade, Inclusão e Inovação

CV Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8386383577325343>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2224-9643>

E-mail: ruthmariani@id.uff.br

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é a concretização de um sonho.

Agradeço imensamente ao Professor Dr. Sérgio Crespo e à Professora Dra. Ruth Mariani, sem a paciência e a orientação desses professores não teria conseguido à Eles o meu profundo respeito e admiração.

Agradeço também a todos os professores de Educação Física que contribuíram com aplicação das atividades, são verdadeiros heróis na seara da educação.

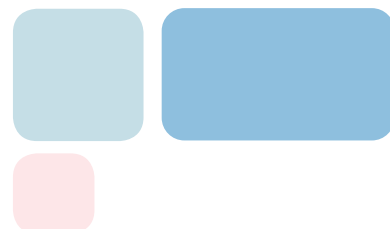
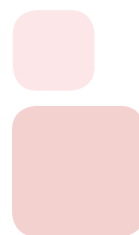
Agradeço ao Fábio Daniel por não medir esforços para concretizar os meus devaneios na estrutura deste catálogo, muito obrigado.

Meus agradecimentos também ao grupo de apoio e discussão da Professora Ruth Mariani, este grupo foi de grande importância na minha caminhada.

Também quero expressar minha gratidão à Maria Cristina por me ouvir e me aconselhar em momentos tão importantes.

Meus sinceros agradecimentos, Frederico Furtado.

USANDO OS PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL NA SISTEMATIZAÇÃO DE ATIVIDADES EM EDUCAÇÃO FÍSICA



SUMÁRIO

	Apresentação	9
	Introdução	10
	Público alvo	11
Os jogos na perspectiva do pensamento computacional		11
Aplicação das atividades e análises		13
Contribuição das atividades na inclusão de pessoas com deficiência		15
Modelo de quadro de atividades		16
Quadro de atividades catalogadas		17
	Conclusão	49
	Referências bibliográficas	50
	Índice Remissivo	52



APRESENTAÇÃO

Apresentamos o produto da pesquisa, **CATÁLOGO DIGITAL DE JOGOS E ATIVIDADES INCLUSIVAS EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR USANDO OS PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL**.

essas atividades foram aplicadas por professores da rede pública do município de Armação dos Búzios. O objetivo deste trabalho é de alguma forma auxiliar professores de educação física no desenvolvimento de atividades que sejam eminentemente prática e que também os inspirem a trilhar o caminho da inclusão e diversidade.

o catálogo não é uma receita, diga-se com veemência, mas em alguma medida pode apontar um certa direção. que esperamos que seja a da cidadania participativa, plural e inclusiva.

As atividades apresentadas no catálogo não são específicas de um determinado público ou aluno específico. sabemos que em escolas públicas há um público diverso e inclusive alunos com deficiências(PCDs) por isso, as atividades têm características gerais, que possa ser aplicada para todos os alunos.

INTRODUÇÃO

O COTIDIANO ESCOLAR E A PRÁTICA DOS PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NÃO SÃO UMA TAREFA FÁCIL.



Seja porque o cotidiano escolar é por natureza complexo e por conseguinte qualquer atividade desenvolvida neste ambiente carrega consigo esta complexidade, também temos que observar que o profissional que atua e planeja sua aula traz em si todo um cabedal de conhecimento e vivências passadas que precisa ser respeitado. Todo professor tem um histórico de vida que invariavelmente influenciará sua postura em sala de aula. Outro ponto que também deve ser observado são os alunos, estes, por sua vez, tem suas vivências e seus anseios: nesse processo todo temos que considerar a diversidade e a inclusão. Posto isso, dentro de um contexto em que não estamos falando apenas de uma pessoa, mas de várias, que por vários motivos e muitas outras circunstâncias, estão ali com suas expectativas.

Acreditamos que uma proposta de atividade planejada e embasada nos pilares do PC, trará aos professores de educação física uma melhor qualidade no fazer pedagógico, pensamos que, em uma certa medida, esses pilares já fazem parte do cotidiano desenvolvido em sala. Pensamos que uma catalogação de atividades que tenham um viés eminentemente prático proporcionará a estes profissionais essa qualidade, essa é a nossa busca e propósito.



PÚBLICO ALVO

As atividades foram catalogadas visando a aplicação em sala de aula. foram analisadas e organizadas de forma a serem práticas e de fácil desenvolvimento com os alunos. Assim, este catálogo se destina a todos os professores de educação física que queiram experimentar atividades que já foram testadas.

OS JOGOS NA PERSPECTIVA DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(GUARDA; CRESPO, 2021, p6 módulo 1) propõe uma aprendizagem criativa:

Que tem como propósito a criação de oportunidades educacionais que incentivam o desenvolvimento de produtos compartilháveis no mundo físico ou virtual, histórias, apresentações, instalações artísticas e outros; o olhar para os interesses e paixões dos estudantes; a colaboração e o respeito mútuo; a exploração lúdica, a brincadeira e a percepção do erro não como um defeito, mas como uma tentativa que faz parte do processo de aprendizagem e tem como teoria os 4 P's:

NA SISTEMATIZAÇÃO DE SUAS ATIVIDADES, O PROFESSOR DE EFE PODE LEVANTAR AS QUESTÕES COM BASE NUMA METODOLOGIA DO PC.

Esse processo criativo além de trazer bons frutos na elaboração das aulas a serem dadas também contribui para familiarizar o estudante com uma realidade que muitas vezes ele vivencia mas não percebe, ou não se dá conta porque não entende o processo. Estamos falando do raciocínio lógico como uma competência a ser trabalhada. É claro que outras competências são desenvolvidas e são de igual importância. Já para Guarda e Pinto (2020), o PC pode ser compreendido como uma abordagem voltada para a resolução de problemas explorando processos cognitivos, pois discutem a capacidade de compreender as situações propostas e criar soluções por meio de modelos matemáticos, científicos ou sociais para aumentar a produtividade, inventividade e criatividade. De acordo com Wing (2006) o PC deve ser base para todo o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, quando as atividades de EFE forem desenvolvidas elas deveriam ser organizadas tendo como ponto de partida o PC, ou pelo menos as habilidades e estratégias utilizadas por ele.

Os pilares do PC podem ser aplicados aos jogos dentro da educação física nas escolas, ajudando na sistematização e estruturação das atividades.

Assim, as atividades que compõem o catálogo serão estruturadas com base nos 4 pilares do PC:

Os pilares do PC podem ser aplicados aos jogos dentro da educação física nas escolas, ajudando na sistematização e estruturação das atividades.

Assim, as atividades que compõem o catálogo serão estruturadas com base nos 4 pilares do PC:

Abstração:

é uma atividade desenvolvida individualmente ou em grupo, que visa explorar toda a capacidade criativa e intelectual. Com isso, se tem uma visão clara do problema e intuição das prováveis soluções.

Decomposição:

É o processo que divide os problemas em partes menores para facilitar a resolução, desenvolvimento e gerenciamento. Analisa os problemas para identificar as partes que podem ser separadas e formas como podem ser reconstituídas para solucionar um problema como um todo.

Padronização:

Identificação de aspectos comuns nos processos para resolução do problema. No caso de atividades esportivas baseadas em jogos, o padrão identifica a forma com que uma equipe se organiza dentro de quadra para um jogo, este padrão identifica estratégias comuns utilizadas por algumas equipes em determinadas partes de um jogo.

Algoritmos:

É um conjunto finito de instruções, bem definidas, sem ambiguidades, que tenha um início, uma condição de término, para a resolução de problema em um tempo finito.

APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES E ANÁLISES

A relação de jogos e atividades foram testadas por professores da rede de ensino de Armação dos Búzios.

Todas as atividades foram aplicadas por professores da rede municipal de Armação dos Búzios que têm frequência de estudantes deficientes. Desta forma, Larrosa Bondía (2002) comenta: A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm, requer, parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar... (p.24).

A construção do catálogo e sua aplicabilidade é a parte central da pesquisa, propomos para os professores que aplicassem as atividades em suas respectivas turmas e observassem os resultados baseando-se em alguns critérios:

- **Participação dos alunos nas atividades.**
- **Objetivos propostos pelas atividades.**
- **Contribuição da atividade na inclusão do aluno com deficiência.**

As habilidades trabalhadas fazem parte do conteúdo curricular da educação física e em geral são perceptíveis durante sua realização mas quando essas atividades precisam levar em conta a inclusão, a sua realização já não é a mesma de antes e é nesse momento que os pilares do PC é de grande importância para o professor pois na resolução de grandes dificuldades nada melhor do que decompor em partes menores, entender os padrões ou repetições, esses conceitos facilitaram enormemente a adaptação e/ou a sistematização das atividades. Sabemos que o PC bem como os pilares do PC, ainda é pouco entendido e difundido no meio da educação física, as pesquisas nas plataformas de buscas mostraram isso. Mas acreditamos que esta pesquisa junto com o catálogo de atividades possa encorajar mais e mais professores a explorar os pilares do PC e utilizá-los em seu cotidiano escolar.

A maioria dos professores que aplicaram as atividades, disseram que os objetivos e as habilidades propostas estavam de acordo e avaliaram como positivo as atividades.

CONTRIBUIÇÃO DA ATIVIDADE NA INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA

As atividades catalogadas tem como objetivo maior trabalhar a inclusão. Quando falamos de inclusão, precisamos entender qual sentido este termo carrega, incluir o quê? quem? como?

Para Booth (2011,p. 20) “... inclusão é uma abordagem baseada em princípios ao desenvolvimento da educação e da sociedade. Está ligada à participação democrática no âmbito da educação e além dele. Não se trata de um aspecto da educação relacionado a nenhum grupo particular de crianças. Objetiva aportar coerência ao desenvolvimento de atividades que ocorrem sob diversos títulos de modo a estimularem a aprendizagem e a participação de todos: as crianças e suas famílias, professores, gestores e outros membros da comunidade.” Nesse sentido, as atividades procuram incluir todos os alunos. É complexo e difícil mas é necessário e não há como retroceder.

O retorno dos professores, foi que muitas atividades incluem e permite trabalhar o conceito de inclusão mas que em parte depende também da deficiência e do grau de comprometimento da deficiência desse aluno.

Assim, para a maioria dos professores, em alguma medida todas as atividades catalogadas trabalham a inclusão mas as vezes, as atividades precisam ser adaptadas e ou modificadas para atingir todos os alunos o que para nós é um grande ganho porque é exatamente isso que queríamos quando se trata de inclusão. É preciso sim adaptar, modificar ou reinventar a forma como as atividades são, até mesmo porque, cada aluno possui sua especificidade, cada turma tem seu jeito de se comportar.

A sistematização das atividades segue um roteiro, é sempre bom lembrar que não é uma receita para ser seguida ao pé da letra, mas que cada professor possa absorver o que melhor lhe aprouver e adaptar em suas aulas.

MODELO DE QUADRO DAS ATIVIDADES

As atividades foram sistematizadas conforme o quadro abaixo:

TÍTULO DA ATIVIDADE

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Nesta seção colocamos os pilares do PC que melhor se aplicam à atividade.

PÚBLICO ALVO

HABILIDADES EFE

Neste tópico colocamos as habilidades e competências que são trabalhadas na educação física.

HABILIDADES BNCC

Aqui relacionamos as habilidades que melhor são desenvolvidas na BNCC.

DESENVOLVIMENTO E MATERIAIS

Nesta seção mostramos como as atividades devem ser desenvolvidas e quais materiais são usados.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Este tópico traz como o professor pode explorar a atividade bem como expandir a finalidade da atividade.



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 1

PIQUE BOLA EM DUPLA



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Pegar os colegas usando a bola mas estando com os olhos vendados e de mãos dadas com outro colega.

- **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:** O professor deve levar os alunos a estabelecer uma equivalência entre esta atividade e um pique comum mostrando o padrão entre eles.

- **ABSTRAÇÃO:** O professor pode instruir o aluno sobre qual a melhor estratégia para o jogo como:

Ser guiado pelo colega;

Jogar a bola apenas quando estiver perto;

Apurar os ouvidos para perceber a movimentação dos colegas;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II

ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO

ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

COORDENAÇÃO MOTORA GERAL
AGILIDADE

ESTRATÉGIAS DE GRUPO E INDIVIDUAL
RESISTÊNCIA AERÓBICA

HABILIDADES BNCC

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

EF67EF08 Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.

MATERIAIS

Bola, veda olhos

DESENVOLVIMENTO

Dividir a turma em duplas e trios.

Cada trio/dupla deverá correr com as mãos dadas.

Cada trio/dupla deverá escolher um líder.

O líder deverá estar com os olhos vedados

Haverá o pegador, que estará com os olhos vendados também, que pegará os demais usando a bola.

O pegador também se movimenta em dupla.

O objetivo do pegador é queimar o líder que por sua vez deverá ser protegido pelos companheiros

Ao queimar o líder, o grupo sai do jogo e espera até todos serem queimados.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;

Expor as diferenças entre correr sozinho e em dupla

Questionar as sensações de estar com os olhos vedados



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 2

SEGUINDO O SOM



<https://novaescola.org.br/conteudo/19928/atividade-descobrimdo-o-som-do-atabaque-com-a-brincadeira-tum-tum-do-togo>

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Seguir o colega mas com os olhos vendados

- **ALGORITMO:** Estabelecer para o grupo as regras da atividade.
- **ABSTRAÇÃO:** O professor pode instruir o aluno sobre qual a melhor estratégia para o jogo como: Estabelecer pontos estratégicos no ambiente onde está acontecendo a atividade;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

COORDENAÇÃO MOTORA GERAL
AGILIDADE

ACUIDADE AUDITIVA
EQUILÍBRIO

HABILIDADES BNCC

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

EF67EF08 Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.

EF12EF04 Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

EF35EF04 Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis

MATERIAIS

Bola, veda olhos, saco plástico

DESENVOLVIMENTO

Formar duplas onde um companheiro ficará com os olhos vendados enquanto o outro companheiro ficará com o saco plástico. Quem estiver com os olhos vendados tentará chegar ao companheiro que estiver com o saco plástico seguindo o estímulo sonoro do saco plástico.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;

Explorar conceitos como acuidade auditiva

Questionar as sensações de estar com os olhos vedados

Explorar conceitos de acessibilidade e mobilidade



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 3

GOLBOL



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Defender o gol com os olhos vendados

- **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:** Estabelecer uma comparação com o pênalti do futsal, ressaltando os pontos comuns
- **DECOMPOSIÇÃO:** O professor pode instruir o aluno sobre a divisão do espaço como:
Contar quantos passos tem uma trave a outra;
Estabelecer qual a distância entre a linha da trave e o final do gol;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

COORDENAÇÃO MOTORA GERAL

PERCEPÇÃO AUDITIVA

HABILIDADES BNCC

EF12EF04 Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

MATERIAIS

Bola, veda olhos, saco plástico

DESENVOLVIMENTO

Um colega ficará no gol com os olhos vendados enquanto outro colega jogará uma bola envolta num saco plástico com objetivo de fazer o gol. O goleiro com os olhos vendados, tentará defender o gol seguindo o barulho da bola dentro do saco plástico.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;
Questionar as sensações de estar com os olhos vedados
Explorar conceitos de acuidade e percepção auditiva
Expandir a vivência para outros momentos do cotidiano



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 4

FUTEBOL DE LENÇOL (FUTEBOL ADAPTADO)



https://youtu.be/R_XzixQT2a0

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Levar a bola até o espaço definido para marcar um ponto

• **ALGORITMO:**

Estabelecer para o grupo as regras da atividade:
Quantidade de participantes;
Tempo limite;

• **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:**

Estabelecer regras de equivalência entre o Golbol e o Futebol;

• **DECOMPOSIÇÃO:** Dividir os espaços do campo;

Determinar quem é atacante e defensor;
Dividir quais e como movimentar o lençol;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

COORDENAÇÃO MOTORA GERAL

TRABALHO EM EQUIPE

HABILIDADES BNCC

EF12EF06 Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.

EF35EF05 Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/ parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.

EF35EF06 Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).

MATERIAIS

Lençol/Pano; bola;

DESENVOLVIMENTO

Divide-se dois grupos que deverão segurar um mesmo pano(lençol) grande em formato de campo de futebol, coloca-se uma bola leve sobre o pano/campo e cada equipe deverá balançar o pano de forma que conduza a bola para a área da outra equipe. Faz o gol a equipe que conseguir levar a bola até a área da outra equipe

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;

Qual o objetivo deste jogo? Existe correlação deste jogo com o futebol? Porque adaptar?

Criar um conjunto de regras

Estabelecer um sistema de pontuação



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 5

COBRA CEGA



https://youtu.be/al_hIOTA068

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Pegar um colega

• **ABSTRAÇÃO:**

Estabelecer estratégias para pegar os colegas como:

Observar e estudar o ambiente;

Redobrar a audição;

• **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:**

Estabelecer regras de equivalência entre o Cobra-cega e um pique comum;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II

ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO

ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

PERCEPÇÃO AUDITIVA
PERCEPÇÃO TÁTIL

EQUILÍBRIO

HABILIDADES BNCC

EF12EF01 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

MATERIAIS

veda olhos

DESENVOLVIMENTO

Será escolhido um amiguinho da turma que terá seus olhos vendados, então este colega será rodopiado por outro colega e enquanto rodopia tem-se o seguinte diálogo:

Colega: Cabra cega de onde você veio? do céu, da terra ou do mar.

Cobra cega: responde de algum lugar (do mar por exemplo)

Colega: Você trouxe alguma coisa para mim?

Em seguida o cobra cega tenta pegar alguém

CONVERSANDO COM O GRUPO

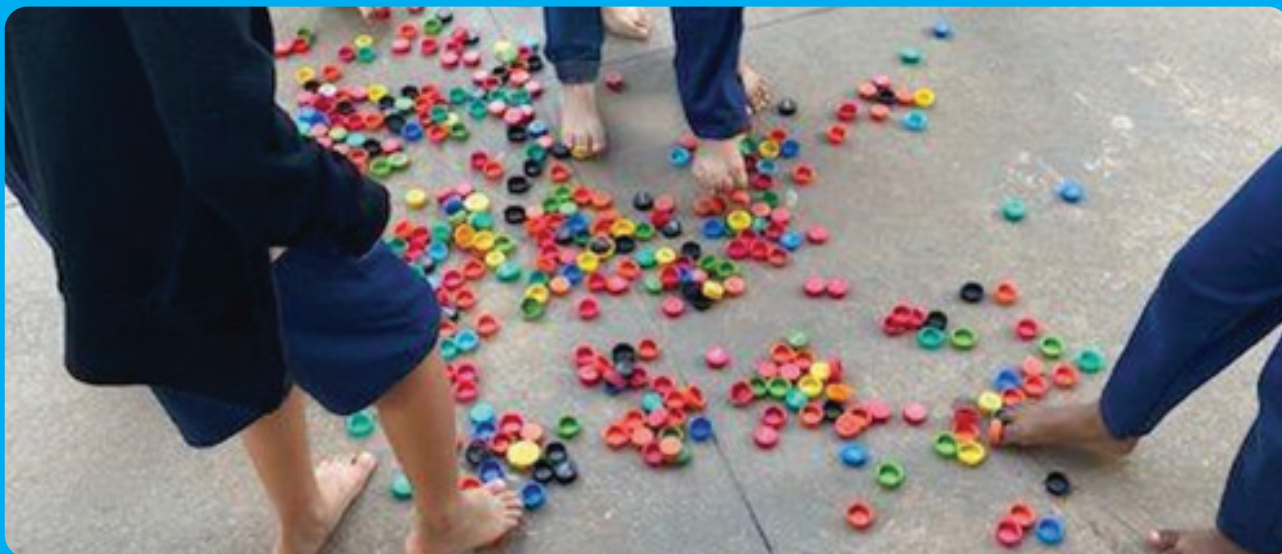
Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;
Discutir com as crianças de onde vêm as lendas e brincadeiras populares;



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 6

JOGO DAS TAMPINHAS



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Pegar as tampinhas usando somente os pés

- **ALGORITMO:** Estabelecer para o grupo as regras da atividade.

Dividir as equipes;

Estabelecer as formas que podem ser usados os pés;

Estabelecer um sistema de pontuação baseado em cores das tampinhas;

- **DECOMPOSIÇÃO:**

Dividir as tampinhas em cores/legas que vão pegar;

Determinar uma quantidade de tampinhas a serem pegadas por participante da equipe;

- **ABSTRAÇÃO:** Expandir a atividade para outras disciplinas como matemática;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II

ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO

ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

AGILIDADE
EQUILÍBRIO

PERCEPÇÃO TÁTIL
ACUIDADE ÓCULO-PEDAL

HABILIDADES BNCC

EF12EF05 Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

MATERIAIS

Tampinhas de garrafas plásticas e bambolês

DESENVOLVIMENTO

Dividir a turma em grupos de 4 ou 5 componentes. Colocar os grupos em uma posição equidistante do centro do espaço. No centro do espaço espalhar várias tampinhas de garrafa pet (composto por cores variadas), ao sinal, os participantes deverão caminhar até o centro e pegar uma tampinha com o pé, somente com o pé e levar para o seu espaço. Após acabar todas as tampinhas do centro cada grupo se reunirá e contará quantas tampinhas pegaram, também devem separar as tampinhas por cores.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;
Expandir a atividade com outras disciplinas;



Fonte: arquivo pessoal do autor



Fonte: arquivo pessoal do autor



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 7

COQUEIRO (BRINCADEIRA INDÍGENA ADAPTADA)



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Carregar um colega nas costas

• **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:** Repetição da frase;

Circular em volta da roda;

Carregar um colega nas costas;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II

ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO

ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

AGILIDADE
EQUILÍBRIO

FORÇA

HABILIDADES BNCC

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas;

EF12EF04 Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

DESENVOLVIMENTO

A turma deverá fazer uma roda e sentar, um colega será escolhido para começar a brincadeira. O participante escolhido, se levantará e percorrerá a roda falando a seguinte frase: “Nossa que coqueiro tão alto, ninguém consegue alcançar como eu devo fazer para poder te escalar”, após a fala, tocará com a mão sobre a cabeça de um colega. Este se levantará e será carregado nas costas pelo coqueiro que dará uma volta completa até chegar onde parou. Em seguida o novo colega dará sequência à brincadeira.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;
Relacionar as brincadeiras indígenas com outras brincadeiras;
Explorar a cultura e o modo de vida dos povos originários;



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 8

JOGO DA VELHA DE ESTAFETA



<https://youtu.be/19QicnjcYMM>

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Preencher os espaços do jogo da velha

- **ALGORITMO:** Estabelecer um número de participantes;
Definir o tempo para cada participante;
- **DECOMPOSIÇÃO:** Dividir a ordem de cada participante;
Determinar quais locais vão ser preenchidos;
- **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:** Perceber a ordem de cada preenchimento;
Perceber a ordem preenchida dos espaços vencedores;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

AGILIDADE
RACIOCÍNIO LÓGICO

ESTRATÉGIA DE GRUPO

HABILIDADES BNCC

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas;

DESENVOLVIMENTO

Com os bambolês forma-se o jogo da velha. Cada grupo discutirá entre si a melhor estratégia para preencher o jogo da velha. Ao sinal do professor, cada aluno de um determinado grupo corre e preenche um bambolê intercalando entre si sem parar, de forma que ao final ganha o grupo que preencher o jogo da velha primeiro.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;





QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 9

RELOGINHO



https://www.youtube.com/watch?v=D_DnUqXYWRU

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Pular a corda evitando contato com a bola

- **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:** Perceber o ritmo da corda;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

AGILIDADE
RESISTÊNCIA AERÓBICA

RITMO

HABILIDADES BNCC

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas;

EF12EF04 Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

DESENVOLVIMENTO

O professor ficará sentado em uma cadeira e com uma corda em cuja extremidade está uma bola, girará a corda e os alunos deverão passar sem serem tocados pela corda ou bola.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;





QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 10

ROLAMENTO LATERAL



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Fazer rolamento lateral e pegar bola, conduzindo-a até o outro lado

- **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:** Perceber a repetição dos movimentos;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

ROLAMENTOS
LOCALIZAÇÃO

FORÇA

HABILIDADES BNCC

EF12EF07 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

EF12EF09 Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

DESENVOLVIMENTO

Sobre um tatame, a criança deverá fazer rolamentos laterais. De um lado do tatame terá bolas pequenas e do lado oposto terá um bambolê. A criança deverá pegar a bola e fazer o rolamento lateral levando a bola até o bambolê e voltar fazendo rolamento lateral para pegar nova bola.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 11

CABO DE GUERRA ADAPTADO



https://brstatic.guiainfantil.com/uploads/lazerjuegos/cabo-de-guerra-brincadeiras_A.jpg

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Puxar a corda até o ponto onde está o cone

- **ALGORITMO:** Estabelecer para o grupo as regras da atividade;
Nenhum participante sai do quadrado;
Não pode soltar a corda;
- **ABSTRAÇÃO:** Saber o posicionamento dos pés para fazer força
Usar o peso do corpo como contra-peso;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

FORÇA

RACIOCÍNIO

HABILIDADES BNCC

EF12EF07 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.

EF12EF09 Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

EF12EF01 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

EF12EF02 Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

DESENVOLVIMENTO

Demarcar um quadrado com quatro cones pequenos e posicionar quatro crianças dentro deste quadrado de forma que elas saibam qual cone deve tentar pegar com a mão. Amarrar cordas de forma que forme um quadrado e cada criança deverá segurar uma parte da corda e ao sinal do professor deverá puxar a corda até alcançar o cone correspondente. Ganha quem conseguir pegar o cone sem claro soltar a corda.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 12

OLHA A ONDA



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Pular a bola

- **ABSTRAÇÃO:** Dividir os colegas que comporão a onda numa sequência de velocidade de reação;
Determinar quem será o condutor que falará quando a bola estiver chegando;
- **RECONHECIMENTO DE PADRÃO:** Perceber o ritmo em que a bola é lançada;
Estar atento à velocidade de reação dos colegas;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II

ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO

HABILIDADES

AGILIDADE
DESTREZA

RACIOCÍNIO
PROPULSÃO

HABILIDADES BNCC

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

DESENVOLVIMENTO

Dividir a turma em grupos, colocando um dos grupos em fileira de forma que cada participante fique uma distância média um do outro. Então o professor fará um bambolê ou uma bola passar rolando pela fileira e os componentes deverão pular quando o objeto se aproximar, se algum colega interromper a bola ou bambolê, seu grupo cederá a vez para o próximo grupo.

CONVERSANDO COM O GRUPO

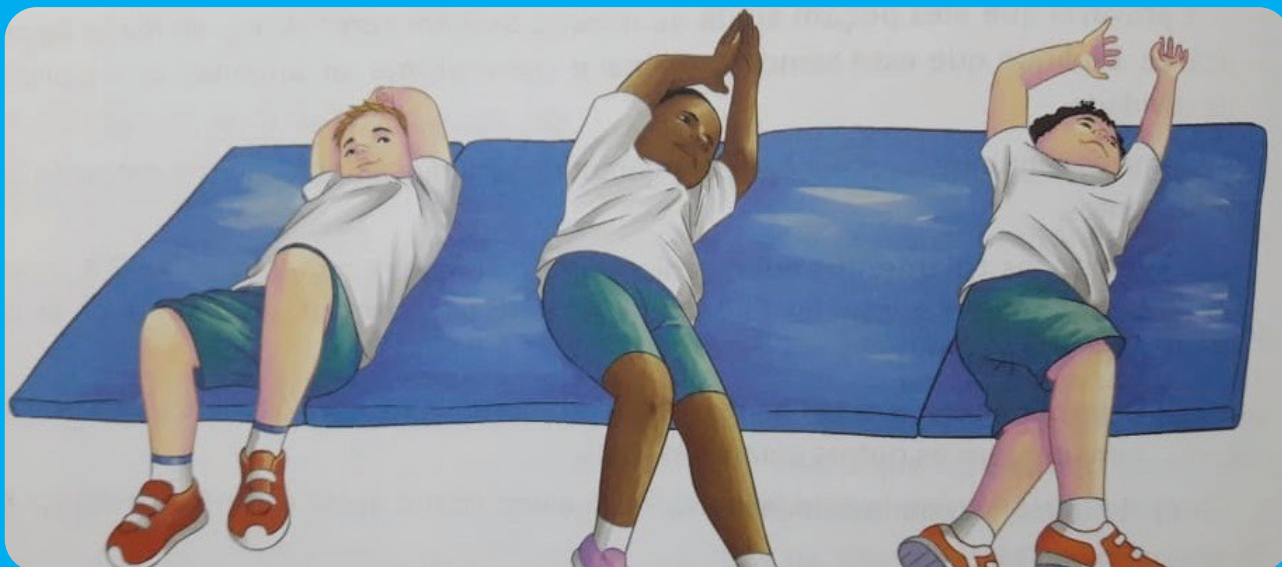
Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade;



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 13

ROLAMENTO HUMANO



https://1.bp.blogspot.com/-uj1a2Wzz9cg/Xw8m1fT1DnI/AAAAAABTQM/ekzC_J3Zj7kMaCJS7e7t5DrInoxjBC0jQCLcBGAsYHQ/s1600/ROLAMENTO%2BLATERAL.jpeg

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Rolar por sobre os colegas

- **ALGORITMO:** Destabelecer para o grupo as regras da atividade:
Não poder rolar com muita agressividade;
O grupo precisa está bem junto um do outro;
- **ABSTRAÇÃO:** Instigar os alunos a perceber o contato corporal;
Instigar os alunos a perceber as diferenças de peso corporal e formato corporal;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

FORÇA
PROPULSÃO

SENSIBILIDADE TÁTIL

HABILIDADES BNCC

EF12EF09 Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

EF12EF01 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

EF12EF02 Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

DESENVOLVIMENTO

Separar as crianças em grupos de meninos e meninas. As crianças deverão deitar de barriga para baixo enfileiradas lado a lado e bem próximas umas das outras. Ao comando do professor, o primeiro de cada grupo deverá rolar por sobre as crianças enfileiradas do seu grupo, quando chegar ao final o processo se reinicia até todos rolarem.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade; questionar as sensações percebidas e sentidas.



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 14

CIRCUITO PSICOMOTOR



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Percorrer o circuito

- **ALGORITMO:** Estabelecer para o grupo as regras da atividade: Quantidade de participantes. Tempo limite.

- **DECOMPOSIÇÃO:** Dividir a atividade em etapas:

Etapa 1: Bamboles suspensos;

Etapa 2: Separando objetos;

Etapa 3: Amarelinha de bamboles;

Etapa 4: Zigue-zague nos cones;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II

ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO

ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

PSICOMOTRICIDADE

HABILIDADES BNCC

EF67EF08 Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.

EF12EF01 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

EF12EF05 Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes

EF12EF03 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

DESENVOLVIMENTO

Separar o circuito em etapas:

Etapa 1 - **Bambolês suspensos**: colocar bambolês suspensos(pode-se usar cadeiras) por onde as crianças deverão passar por baixo e emergir por dentro.

Etapa 2 - **Separando tampinhas** (ou bolas ou quaisquer objetos coloridos):ao sair da etapa dos bambolês coloca-se um amontoado de tampinhas multicoloridas com uma sequência de recipientes correspondentes com as cores das tampinhas onde o participante deverá separar e colocar nos recipientes das cores correspondentes.

Etapa 3 - **Amarelinha de bambolê**.

Etapa 4 - **Zig-zag nos cones**

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade; questionar as sensações percebidas e sentidas.



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 15

JOGO DO BALÃO



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Manter o balão no ar

- **ABSTRAÇÃO:** Entender a leveza do balão e conectá-la a quantidade de força aplicada; Perceber a movimentação dos colegas e sentir a visão periférica;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

AGILIDADE
DESTREZA

ORIENTAÇÃO ESPACIAL

HABILIDADES BNCC

(COMPETÊNCIA) Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

EF67EF08 Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.

DESENVOLVIMENTO

Cada criança terá seu balão e deverá mantê-lo no ar, em seguida, formando duplas, as crianças deverão jogar o balão uns para os outros evitando que o balão caia.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade; questionar as sensações percebidas e sentidas.



QUADRO DE ATIVIDADES CATALOGADAS

ATIVIDADE 16

CAMINHO DAS CORES



Fonte: arquivo pessoal do autor

PILARES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

DESAFIO/SITUAÇÃO PROBLEMA: Seguir a sequência dos quadrados e cores

• **ALGORITMO:** Seguir uma sequência lógica de quadrados e cores;



PÚBLICO ALVO

ENSINO FUNDAMENTAL I E II
ALUNOS AUTISTA EM GRAU LEVE A MODERADO
ALUNOS SURDOS E CEGOS

HABILIDADES

DESTREZA
ORIENTAÇÃO ESPACIAL

EQUILÍBRIO
RACIOCÍNIO

HABILIDADES BNCC

(COMPETÊNCIA) Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

EF67EF08 Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.

EF12EF01 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

DESENVOLVIMENTO

O professor organizará no chão, quadrados/retângulos coloridos, de forma que as crianças poderão caminhar sobre eles. Ao final, o professor pode colocar um recipiente correspondente com as cores dos retângulos. Assim, cada criança deverá levar uma bola/objeto com uma cor específica e deverá caminhar por sobre os mosaicos seguindo o caminho da cor correspondente do seu objeto.

CONVERSANDO COM O GRUPO

Conversar com as crianças perguntando as dificuldades e facilidades da atividade; questionar as sensações percebidas e sentidas.

CONCLUSÃO

Incluir, o aluno PcD, de forma efetiva é um grande desafio que está posto nas escolas. Quando falamos em inclusão, nos referimos à plenitude da participação dos alunos com deficiência, essa participação não pode ser algo trivial ou de relance. Sabemos da complexidade do tema.

A construção do catálogo de atividades tendo os pilares do Pensamento Computacional como ferramenta de apoio e sistematização é um ponto dentro do escopo da pesquisa. Embora, pode-se inferir que o PC é uma ótima ferramenta para sistematização de atividades, no entanto dentro da Educação Física e precisamente com professores desta disciplina o PC ainda é pouco estudado.

O catálogo não é, em hipótese alguma, uma receita pronta e estática, ele apenas direciona, e aponta pontos importantes que devem ser observados na elaboração de atividades para os alunos. Sobretudo, tendo o Pensamento Computacional como norteador.

As atividades catalogadas, foram testadas em salas de aulas por professores e isso é um grande trunfo no catálogo.

Concluimos que este catálogo é um ganho, uma soma no cotidiano escolar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARDIN, L. Análise de Conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARROS, J. M. de C. Formação profissional em Educação Física no Brasil: um novo momento. Rio Claro/SP: Departamento de Educação Física – I. B./ UNESP, 2001.
- BETTI, M. Educação Física e Sociedade. São Paulo: Movimento. 1991.
- BOOTH, Tony; AINSCOW, Mel. Index para a inclusão: desenvolvendo a aprendizagem e a participação nas escolas, 3a Edição, 2011.
- BRACKMANN, Christian Puhlmann. Desenvolvimento do Pensamento Computacional através de Atividades Desplugadas na Educação Básica. 226 f. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- BRASIL, Lei nº 9.394 de 20/12/1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
- BRASIL. Ministério da Educação. SEF. Parâmetros curriculares nacionais: Documento introdutório. Brasília, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. SEF. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física. Brasília, 1998
- BRASIL. Ministério da educação. Base Nacional Curricular Comum. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> pesquisado em 09/06/2023
- BROTTO, F. O. Jogos cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência, Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.
- BROTTO, F. O. Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como exercício de convivência. Tese (mestrado) – Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas 1999.
- BÚZIOS, A. Secretaria Municipal de Educação, Ciência e Tecnologia. Coordenação da Unidade Escolar. Dados estatísticos, 2021.
- CASTELLANI FILHO, L. Educação Física no Brasil a história que não se conta. 4ª edição – Campinas:Papirus, 1994 – Revisado 2009.
- CASTELLANI FILHO, L. As Concepções de Educação Física no Brasil – Horizontes – Revista de Educação, Dourados, MS, n.2, v1, julho a dezembro de 2013.
- EDUCAÇÃO FÍSICA - JOGOS E BRINCADEIRAS INCLUSIVAS <https://youtu.be/WJkRSJckF4s>, pesquisado em 18/06/2023.
- FERREIRA NETO, R. B. A infraestrutura escolar no cerne das aulas de Educação Física: O sucateamento de sistemas públicos de ensino. Arquivos Analíticos de Políticas Educativas, [S. l.], v. 28, p. 182,2020.
- FERREIRA NETO, Barbosa Rubem. Infraestrutura Escolar e Educação Física: Tensões e Conflitos. Estudo. Aval. Educ., São Paulo, v. 31, n. 76, p. 231-256, jan./abr. 2020.
- FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. 17. ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GHIRALDELLI, P. JR. Educação Física Progressista: A Pedagogia Crítico Social dos conteúdos e a Educação Física Brasileira. Coleção Espaço. Volume: 10 Editora: Loyola, São Paulo, 1991.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GORGATTI, M. JUNIOR, D. Percepções dos professores quanto à inclusão de alunos com deficiência em aulas de Educação Física . Movimento, v.15, n.2, p.119-140, 2009. Disponível em: <http://producao.usp.br/handle/BDPI/14548> Acesso em Mar.2018.

Guarda, Graziela Ferreira. Um Framework pedagógico desplugado para a prática das habilidades do Pensamento Computacional no Ensino Fundamental, tese de doutorado, Graziela Ferreira Guarda. - 2022. 197 f.:il.

GUARDA, Graziela Ferreira; PINTO, Sérgio Crespo C. S.. Dimensões do Pensamento Computacional: conceitos, práticas e novas perspectivas. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 31. , 2020, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 1463-1472. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2020.1463>.

GUARDA, Graziela Ferreira; PINTO, Sérgio Crespo Coelho da Silva. O uso dos jogos digitais educacionais no processo no ensino-aprendizagem com ênfase nas habilidades do pensamento computacional: experiências no ensino fundamental. Revista Brasileira de Pós-Graduação – RBPG, ISSN (on-line): 2358-2332. Brasília, v.17, n. 37, jan./jun., 2021.

GUIRALDELLI JÚNIOR, P. Educação Física Progressista: A pedagogia crítico social dos conteúdos e a educação física brasileira. São Paulo: Loyola, 1988.

Hildebrandt-Stramann R, Oliveira AAB de, Hatje M, Palm LE. A FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA: DA DIDÁTICA DAS DISCIPLINAS AO CONHECIMENTO DO ENSINO. Movimento [Internet]. 2021;27:e 27021. <https://youtu.be/X0vVS-G59l8?t=146>, Brincadeiras inclusivas - ATIVIDADES QUE PODEM SER USADAS NO ENSINO HÍBRIDO, ONLINE E TRADICIONAL, pesquisado em 25/06/2023

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento na cultura. (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

PINTO, S.NASCIMENTO, G. O pensamento computacional e a nova sociedade. In: Tecnologia e educação: passado, presente e o que está por vir / organizado por: José Armando Valente, Fernanda Maria Pereira Freire e Flávia Linhalis Arantes. – Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2018.

KUNZ, Elenor. Apresentação: Pedagogia do Esporte, do Movimento Humano ou da Educação Física? In: KUNZ, Elenor; TREBELS, Andreas (org.). Educação Física crítico-emancipatória. Ijuí: Unijuí, 2010. p. 11-22.

Ortiz, J., & Pereira, R. (2018). Um Mapeamento Sistemático sobre as Iniciativas para Promover o Pensamento Computacional. Anais do XXIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Fortaleza. doi: <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2018.1093>.

VYGOTSKY, L.S. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ÍNDICE REMISSIVO

Pilares do pensamento computacional	08
Sumário	09
Apresentação	10
Introdução	11
Público alvo	12
Abstração, decomposição	14
Participação dos alunos	15
Contribuição da atividade	16
Modelo de quadro	17
Pique bola	18
Seguindo o som	20
Golbol	22
Futebol de lençol	24
Cobra cega	26
Jogo das tampinhas	28
Coqueiro	30
Jogo da velha	32
Reloginho	34
Rolamento lateral	36
Cabo de guerra	38
Olha a onda	40
Rolamento humano	42
Círculo psicomotor	44
Jogo do balão	46
Caminho das cores	48
Conclusão	50

