

**ORIENTAÇÕES
CURRICULARES
DE EDUCAÇÃO
FÍSICA PARA O
ENSINO MÉDIO
IFSP**

Fabiana Andreani

Universidade Estadual Paulista – UNESP Faculdade de Ciências
Programa de Mestrado – Docência para Educação Básica

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Elaboração

Fabiana Andreani

Supervisão Geral

Prof.^a Dr.^a Lílian Aparecida Ferreira

Ilustrações

Fabiana Andreani

Andreani, Fabiana; Ferreira, Lílian Aparecida

Orientações Curriculares de Educação Física para o ensino
médio: Instituto Federal de São Paulo – IFSP

Bauru, Universidade Estadual Paulista, 2018.

Andreani, Fabiana.

Orientações curriculares de Educação Física para o ensino médio: IFSP / ; orientadora: Lílian Aparecida Ferreira. - Bauru : UNESP, 2018
58 f.

Produto educacional elaborado como parte das exigências do Mestrado Profissional em Docência para Educação Básica da Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru
Disponível em:

1. Ensino profissional. 2. Ensino médio. 3. Educação física. 4. Currículo escolar. I. Ferreira, Lílian Aparecida. II. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências. III. Título.

Sobre a autora	4
Apresentação	5
1. Concepção de Educação Física e objetivos	6
2. Planejamento participativo	7
3. Conteúdos	8
3.1 Ensino dos Esportes.....	10
3.2 Ensino dos Jogos.....	13
3.3 Ensino das Lutas.....	16
3.4 Ensino das Ginásticas.....	20
3.5 Ensino das Danças.....	24
3.6 Ensino das Práticas corporais de aventura.....	30
3.7 Praxiologia Motriz.....	32
3.8 Aproximações com a área técnica.....	37
3.9 Aproximações com a área comum.....	38
4. Metodologias de ensino	39
4.1 Possibilidades didáticas.....	40
4.2 Charges e tirinhas.....	49
4.3 Filmes e documentários.....	51
5. Avaliação	53
Algumas considerações	55
Quadro síntese	56
Referências	57

Olá, sou a Fabiana Andreani! Eu me formei em Educação Física (licenciatura plena) no ano de 2005 e atuei entre os anos de 2006 e 2014 como professora efetiva desse componente curricular na rede estadual de São Paulo, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Em setembro de 2014 assumi o cargo de professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no Instituto Federal de São Paulo (IFSP) e, desde então, atuo como docente de Educação Física no ensino técnico integrado ao médio. Essas orientações curriculares são o produto final da pesquisa “O ensino da Educação Física no Instituto Federal de São Paulo”, realizada durante o curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica da Faculdade de Ciências da Unesp – Bauru, sob a orientação da Profa. Dra. Lílian Aparecida Ferreira. Tal temática de estudo surgiu após identificações da inexistência de um material orientador para o planejamento e desenvolvimento das aulas de Educação Física no IFSP, além da constatação de que grande parte dos docentes não pôde participar da elaboração do plano de ensino da área, geralmente realizado antes da contratação dos mesmos. Buscamos, assim, compreender as percepções dos docentes atuantes e o exposto nos planos de ensino no IFSP, resultando nessas orientações curriculares de Educação Física para o IFSP que tem como expectativa contribuir com a prática profissional dos docentes dessa instituição educacional.

Esse material apresenta orientações curriculares construídas a partir da análise das percepções de 15 professores de Educação Física do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – IFSP.

O contexto atual do IFSP demonstra grandes diferenças de concepções de Educação Física e dos objetivos da área. Esse fato tem impacto direto na seleção dos conteúdos, metodologias de ensino e avaliações. Essas dissemelhanças são fruto, muitas vezes, da impossibilidade institucional de participação de grande parte dos docentes especialistas de Educação Física na construção dos planos de ensino do componente, ou seja, as atuais proposições no IFSP pouco se aproximam das perspectivas professorais.

As orientações curriculares aqui apresentadas foram inspiradas na dissertação de mestrado intitulada “O ensino da Educação Física no Instituto Federal de São Paulo – IFSP”, da autoria de Fabiana Andreani. Trata-se de um trabalho coletivo que buscou valorizar as perspectivas e as experiências de professores do IFSP e os recentes estudos da Educação Física que sinalizam para a garantia de acesso, por parte dos estudantes, às diferentes manifestações da cultura corporal de movimento, bem como, o desenvolvimento da autonomia e da criticidade, considerando as três dimensões dos conteúdos: conceituais, corporais e atitudinais.

Longe de ser um manual, essas orientações primam pela flexibilidade e adaptabilidade às diferentes realidades, reconhecendo as múltiplas possibilidades do trabalho docente. Há ainda a expectativa de que sejam abertos espaços para que os docentes e estudantes possam construir, de forma colaborativa, os planos de ensino em seus *campi*.

Ressaltamos, ainda, que tais orientações podem impulsionar outros estudos e discussões sobre o tema, mobilizando ações em prol da construção de uma identidade da Educação Física no IFSP.

A autora

1. CONCEPÇÃO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E OBJETIVOS

A concepção de Educação Física, aqui retratada, apoia-se no reconhecimento da cultura corporal de movimento como objeto pedagógico da Educação Física escolar, que tematiza as diversas atividades expressivas corporais construídas em diferentes contextos históricos e culturais (SOARES et al.,1992), que vai formar o cidadão responsável pelo usufruto e pela transformação dessas práticas (BETTI, 1992), com autonomia e criticidade no universo da cultura corporal de movimento (BRACHT, 1999).

Ao defendermos a prática de diferentes manifestações da cultura corporal (jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas corporais de aventura), buscamos também relacionar tais práticas corporais à diversas questões sociais, “[...] trata-se de um saber fazer e de um saber sobre esse fazer” (BRACHT, 2010). Nesse sentido, além de vivenciar e aprender essas práticas corporais, num movimento de aproximação com conhecimentos críticos, diversas problematizações devem ser incentivadas, com temas da sociedade diretamente relacionados à cultura corporal de movimento, como saúde, consumo, padrões de beleza, megaeventos, profissionalização, entre outros.

Formação do cidadão crítico : vivências corporais (jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas corporais de aventura) e problematização de questões sociais

A partir disso, o objetivo da Educação Física no ensino médio é tornar acessível aos estudantes uma parcela da cultura corporal de movimento, ampliando e aprofundando conhecimentos por meio de vivências e de problematizações, trazendo diversos aspectos para debate (sociais, culturais, políticos, econômicos). Em direção a uma formação crítica dos estudantes, para além de apenas reproduzir práticas, a expectativa é ensinar de modo a mobilizar os estudantes a compreenderem as relações entre a Educação Física e a sociedade, fazendo uma leitura ampla da realidade, construindo e produzindo conhecimentos acerca das diversas práticas corporais.

2. PLANEJAMENTO PARTICIPATIVO

Contribuindo para a formação crítica e para um ensino mais democrático, o planejamento participativo aponta a importância da participação dos estudantes na construção do planejamento das atividades, oportunizando momentos para que sejam manifestadas opiniões e sugestões sobre os conteúdos/temas a serem aprendidos/ensinados (CORREIA, 1996). Muito mais que apenas atender às vontades dos estudantes, esse tipo de planejamento é dialogado, discutido, reflexivo e crítico, porque as escolhas devem ser baseadas em reflexões e argumentos consistentes, não apenas apontadas a partir de possíveis afinidades ou interesses pessoais, dos estudantes e dos docentes, distanciados do contexto do grupo, da aula e da realidade social.

O professor é o mediador e condutor das discussões, nesse sentido, precisa deixar claro como se dá esse processo de planejamento, as funções e atribuições de cada um dos participantes, além de buscar ampliar o olhar dos estudantes. As orientações curriculares aqui construídas dão visibilidade à diversidade da cultura corporal de movimento, bem como, à variedade de temas sociais, ou seja, possibilidades de ensino que podem estimular a curiosidade e despertar o interesse dos jovens.

Para facilitar a compreensão da elaboração do planejamento participativo, elencamos abaixo algumas etapas que podem orientar essa realização.

1. Apresentação das concepções de Educação Física e das manifestações mais abrangentes da cultura corporal de movimento (jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas corporais de aventura);
2. Escolha de possíveis jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e/ou práticas corporais de aventura para serem aprendidas. Pesquisas e/ou o material aqui produzido (orientações) podem auxiliar na busca por práticas corporais possíveis e questões sociais. Tais escolhas devem ser balizadas por argumentações e debates, prevalecendo os posicionamentos mais adequados ao contexto e decididos pela maioria;
3. Organização e distribuição das práticas e questões sociais nos bimestres;
4. Elaboração de um documento contendo a decisão de todos, datado e assinado.

FIGURA 1. CONTEÚDOS BÁSICOS A SEREM DESENVOLVIDOS NO ENSINO MÉDIO



Fonte: Elaborado pela autora.

Os conteúdos aqui presentes desdobram-se a partir dos esportes, lutas, danças, ginásticas, jogos e práticas corporais de aventura, compartilhando do pensamento de diversos autores (BETTI, 1992; SOARES et al, 1992; BRACHT, 1997) que reconhecem que a Educação Física pauta-se no ensino dos movimentos históricos e culturalmente existentes nas diferentes práticas da cultura corporal de movimento. Além disso, nos balizamos pela ideia dos autores González e Bracht (2012) ao dividirmos esses conteúdos em: saberes conceituais, saberes corporais e saberes atitudinais.

Os saberes conceituais abarcam as informações, ideias e teorias sobre os conteúdos, estabelecidos na prática dos professores, que contextualizam e problematizam o que será abordado. Na perspectiva desses autores, os saberes conceituais dividem-se em conhecimentos técnicos e conhecimentos críticos (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

3. CONTEÚDOS

Os conhecimentos técnicos referem-se à contextualização das características das diferentes práticas corporais: regras, objetivos da prática, intenções táticas, papéis e subpapéis dos praticantes, diferentes tipos de modalidades dentro de uma mesma prática, entre outras coisas. Os conhecimentos críticos constituem-se por contextualizações e problematizações que podem gerar reflexões e análise crítica da realidade, buscando soluções de melhorias, além de reivindicá-las (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012). Nesse ponto a intenção é relacionar os conteúdos da cultura corporal de movimento a diferentes questões sociais que podem ser problematizadas e levadas a uma reflexão crítica, resultando em discussões e mudança de posicionamento (ou não) acerca da realidade em que se vive.

Os saberes atitudinais se relacionam ao desenvolvimento dos diversos valores sociais: respeito, tolerância, solidariedade, cooperação, autoconfiança, autoconhecimento, resiliência, entre outros (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

Por fim, os saberes corporais são as vivências práticas e, com base no tempo destinado ao seu ensino, pode se constituir numa prática que gera um saber para conhecer (experimentação) ou um saber para praticar (maior aprofundamento), com vivências que visam o empoderamento motor do aluno. Especialmente sobre os saberes corporais envolvidos nas diferentes práticas da cultura corporal de movimento, uma contribuição interessante pode ser dada pela Praxiologia Motriz. Tal área epistemológica, ao estabelecer como objeto de investigação a ação motriz, busca compreender as manifestações próprias/lógicas internas de cada prática corporal. “Exemplo: se estou brincando de pega-pega, correr, mudar de direção, me esconder ou me proteger do pegador, são ações motrizes típicas e emergentes nesse jogo/brincadeira. Ações que revelam a lógica desse jogo e, portanto, informações fundamentais para seu entendimento e para a posterior intervenção pedagógica” (FERREIRA; RAMOS, apresentação, 2017). Salientamos que os três saberes (conceituais, corporais e atitudinais) se complementam e são desenvolvidos de forma integrada. Contudo, de acordo com os objetivos a serem atingidos, podemos dar mais relevo em uma dimensão do que em outras.

3.1 ENSINO DOS ESPORTES

O esporte tem como principais características as regras rígidas e a competitividade. Diante do grande universo de práticas corporais relacionadas ao mundo esportivo, tentamos aqui classificá-las de modo a facilitar possíveis escolhas pelos estudantes e professores. Por conta disso, estão divididas em três grandes categorias: **i. esportes coletivos** (tradicional, nacionais e populares em outros países/culturas); **ii. esportes individuais** (tradicional, nacionais e populares em outros países/culturas), e **iii. esportes adaptados**.

É importante compreender as diferenças entre os esportes coletivos, com formação de equipes e os individuais, sem a possibilidade de contar com parceiros, para facilitar a abordagem de tal conteúdo. As características dos esportes coletivos são de relação de cooperação entre os colegas de time e oposição aos adversários, com interação. Já os esportes individuais apresentam somente a oposição aos adversários, sem interação (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012). Essa dinâmica nos diz muito quando pensamos nas situações de aprendizagem. Contudo, dentro dos esportes ditos individuais, quando pensamos nas competições em dupla, ou no revezamento (atletismo e natação), tais situações, mesmo não permitindo uma “troca de passes”, apresentam relações de colaboração, pois dispõem de pelo menos um companheiro para auxiliar as ações no decorrer do jogo (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

Também se faz importante destacar nosso entendimento dos conceitos aqui utilizados. Estamos chamando de esportes tradicionais aqueles que já possuem tradição na Educação Física escolar nacional, como por exemplo o futebol, em contrapartida, os esportes populares em outros países/culturas são aqueles não convencionais ou pouco difundidos, como o rúgbi. Em nossa proposta de divisão compreendemos também ser significativa a valorização dos esportes criados no Brasil, além da cultura esportiva de outros países, e no mesmo grau de importância aparecem as práticas inclusivas destinadas às pessoas com deficiência. Por fim, salientamos que outras possibilidades podem ser pesquisadas e/ou construídas pelos alunos para comporem os conteúdos de ensino e aprendizagem na instituição escolar.

FIGURA 2. ESPORTES QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE ENSINO E APRENDIZAGEM



Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino do conteúdo esporte, seguem alguns exemplos, que certamente podem ser ampliados com base nas perspectivas dos docentes que utilizarão o material aqui produzido.

➤ **SABERES CONCEITUAIS:** esporte participação x esporte rendimento; história do esporte; regras básicas; esporte adaptado – inclusão; tipos de esporte (diferença de objetivos a serem atingidos nos jogos); regras e principais alterações ao longo dos anos; papéis dos jogadores (diferentes funções); sistema de pontuação; sistemas táticos; conhecimento tático declarativo; noções de arbitragem; organização de eventos (torneios, campeonatos e/ou festivais).

FIGURA 3. QUESTÕES SOCIAIS RELACIONADAS AOS ESPORTES



Fonte: Elaborado pela autora.

➤ CONHECIMENTOS CRÍTICOS

- ✓ **MEGAEVENTOS** - legado dos Jogos Olímpicos e da Copa do mundo, questões políticas e econômicas na escolha dos locais dos eventos.
- ✓ **QUESTÕES DE GÊNERO E ETNIA** - dominação masculina; desvalorização das mulheres nos esportes (desigualdades salariais, de patrocínio e exposição na mídia); sexualidade questionada: esporte de homem x esporte de mulher; ascensão social; discriminação racial (discursos discriminatórios); desigualdade de acesso; machismo; sexismo; homofobia.

➤ **CONHECIMENTOS CRÍTICOS**

- ✓ **POLÍTICAS PÚBLICAS E LAZER:** espaços públicos disponíveis para as diversas práticas esportivas; lazer como direito do cidadão; esporte, lazer e pessoas com deficiência; problematizações sobre o não acesso a determinadas práticas corporais.
- ✓ **MÍDIAS** – cobertura esportiva; manipulação por trás dos discursos midiáticos; espetacularização; dominação do futebol e “esquecimento” de outros esportes.
- ✓ **SAÚDE:** práticas esportivas para melhoria da saúde e qualidade de vida.; família, saúde e qualidade de vida; implicações para o esporte ser considerado promotor da saúde.
- ✓ **COMPETIÇÃO:** vencer a qualquer preço (ética x esporte); exacerbação da competição (violência e corrupção); competições, mídias e tecnologia; trabalho e posturas profissionais; especialização precoce.

➤ **SABERES CORPORAIS:** fundamentos básicos de determinado esporte; deslocamentos corporais com e sem a posse de bola; leitura ampliada das situações decorrentes no jogo; observação e vivência de possibilidades de execução com (passe, finalização, drible, bola curta, bola longa, força, jeito) e sem posse de bola (sair da marcação, se colocar em situação de receber o passe, voltar para marcar, recompor o posicionamento e atacar).

➤ **SABERES ATITUDINAIS:** participar das atividades propostas; demonstrar atitudes de solidariedade e ética; respeitar o próximo em relação às habilidades, às diferenças (corporal, gênero, etnia, religião), bem como às opiniões expressadas em situações de discussão e debate.

Os jogos, diferentemente dos esportes, são atividades em que as regras são mais flexíveis e podem ser construídas colaborativamente. Nesse sentido de flexibilidade, os jogos apresentam maior ludicidade, não havendo limitações ou rigidez quanto ao número de participantes, tempo ou espaço de jogo, como nos esportes, podendo ser mais inclusivo devido ao seu aspecto mais lúdico. Tais práticas corporais fazem parte de diferentes períodos históricos e culturas, e “ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais” (BRASIL, 2017, p. 212). Fazer com que o aluno se aproprie desse patrimônio cultural também é um dos objetivos da Educação Física escolar.

FIGURA 4. JOGOS QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM

Jogos populares competitivos e cooperativos	<ul style="list-style-type: none">• Amarelinha, pular corda, pular elástico, bets, golzinho, pula-sela, pé na lata, queimada, rouba-bandeira, jokenpo, pebolim humano, nó humano, volençol, balança caixão, carriola, nunca três, peteca, estafetas, frescobol, cabo de guerra, bolinha de gude, Futebol <i>Callejero</i>, entre outros.
Jogos de tabuleiro	<ul style="list-style-type: none">• Damas, trilha, ludo, imagem e ação, resta um, <i>war</i>, dama chinesa, perfil, entre outros.
Jogos eletrônicos	<ul style="list-style-type: none">• Representam a realidade de forma virtual: jogos de <i>computadores, smartphones e videogames</i>.
Jogos indígenas e africanos	<ul style="list-style-type: none">• Indígenas: arco e flecha, cama de gato, futebol de cabeça, jogo de gavião, <i>rõkrã</i>, perna de pau, lançamento de tora, peteca, entre outros.• Africanos: mancala, labirinto, <i>yoté</i>, <i>shisima</i>, escravos de jó, kameshi Mpuku, entre outros.

Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino do conteúdo do jogo, seguem alguns exemplos.

➤ **SABERES CONCEITUAIS:** diferenças entre jogo e esporte; características dos diferentes tipos de jogos; ressignificações dos jogos em diferentes contextos; valores associados aos jogos cooperativos; conhecimentos sobre a África e os jogos nesse contexto cultural.

FIGURA 5. QUESTÕES SOCIAIS RELACIONADAS AOS JOGOS



Fonte: Elaborado pela autora.

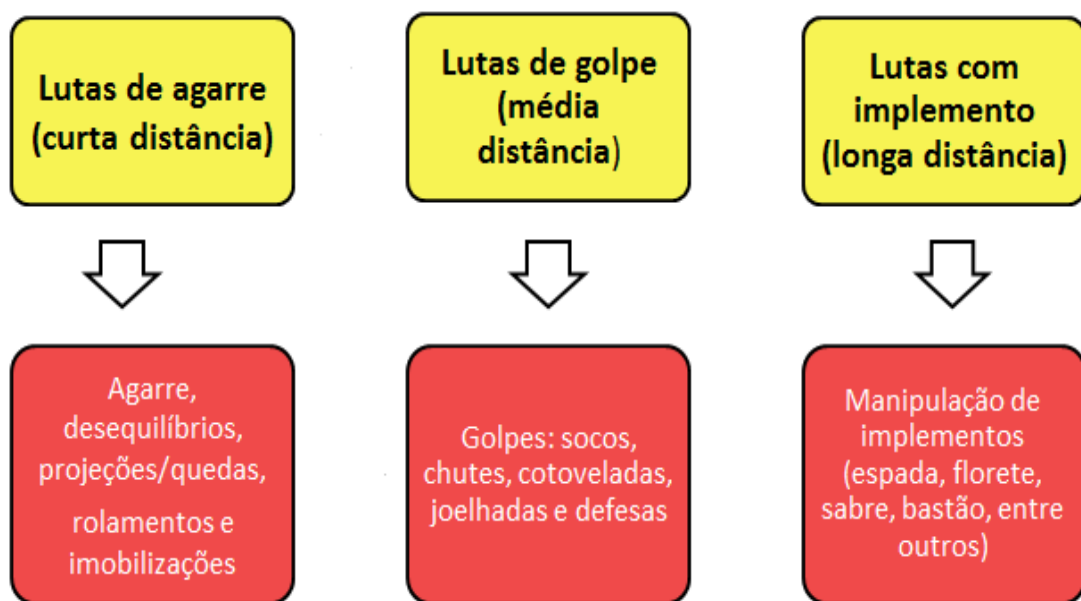
➤ **CONHECIMENTOS CRÍTICOS**

- ✓ **COOPERAÇÃO:** Valores sociais implicados nos jogos cooperativos; inclusão; integração social; cooperação “forçada”; dinâmicas cooperativas nas empresas; *Fútbol Callejero* (valorização das atitudes de solidariedade, cooperação e respeito).
- ✓ **CULTURA INDÍGENA:** tradições culturais; transformações da cultura indígena; jogos indígenas e suas relações com rituais festivos e religiosos.
- ✓ **SAÚDE, LAZER E DIVERSÃO:** jogos e eventos recreativos; políticas públicas de lazer; papel do jogo no mundo do lazer e da saúde.
- ✓ **TECNOLOGIA:** avanço tecnológico; vícios; sedentarismo e obesidade; obsolescência programada; jogos violentos x comportamento agressivo.
- ✓ **ESPORTIVIZAÇÃO:** jogos que se tornaram esporte (perda da característica lúdica); competição x lazer;
- **CULTURA AFRICANA:** movimento negro; discriminação e desigualdades sociais; diferenças culturais.
- **SABERES CORPORAIS:** experimentação de diversos jogos que exijam diferentes comportamentos motores; leitura das possibilidades de movimento nos diferentes jogos e a melhor forma de utilizá-los; movimentação de peças (jogos de tabuleiro); organização de gincanas.
- **SABERES ATITUDINAIS:** saber ganhar, perder e se divertir; valorizar atitudes de cooperação; valorizar a ludicidade e o patrimônio lúdico; valorizar as diferentes culturas; solidariedade; respeitar os colegas e às opiniões expressas em situações de discussão e debate.

As lutas fazem parte da história da humanidade estando ligadas às questões de sobrevivência, preparação para guerras, rituais, defesa pessoal, saúde, esporte e lazer, apresentando diferentes significados de acordo com o contexto em que estão inseridas. São atividades em que há um oponente, caracterizadas pelo enfrentamento físico (contato entre pessoas), pelas regras (buscando a segurança), pela oposição entre indivíduos (com diferentes objetivos, mas centralizado no corpo da outra pessoa), pelas ações simultâneas (ataque/defesa) e imprevisibilidade (RUFINO, 2017).

Como podem ser classificadas de diferentes formas, optamos aqui pela divisão com base na distância entre os oponentes (curta, média ou longa) e nos principais movimentos/ações (agarre, golpes/toque, manipulação de implementos) (BREDA et al., 2010). Numa junção dessas classificações podemos categorizá-las da seguinte forma:

FIGURA 6. CLASSIFICAÇÃO DAS LUTAS



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Breda et al. (2010).

Com base nessa classificação, podemos elencar as lutas que possuem características semelhantes para facilitar as situações de ensino e aprendizagem e, por meio de jogos de oposição (ataque e defesa, conquista de território, equilíbrio e desequilíbrio, atenção e imobilização) se aproximar dos principais movimentos dessas lutas. Não podemos deixar de destacar aqui que a luta livre e as artes marciais mistas (MMA) se enquadram tanto na categoria de curta distância/agarre, quanto na categoria de média distância/golpes, sendo consideradas mistas pois podem utilizar-se de ambos elementos presentes nessas lutas. Além disso, o *aikido* possui estilos de luta que podem se enquadrar nas três subdivisões e o *kung fu*, média e longa distância.

FIGURA 7. LUTAS QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM

Curta distância (agarre)	<ul style="list-style-type: none">• Sumô, judô, <i>jiu-jitsu</i>, <i>aikido</i>, greco-romana, huka-huka, laamb, entre outras.
Média distância (golpes)	<ul style="list-style-type: none">• Boxe, <i>muay thai</i>, <i>krav maga</i>, <i>aikido</i>, <i>kung fu</i>, <i>taekwondo</i>, karatê, capoeira, <i>kickboxing</i>, entre outras.
Longa distância (implementos)	<ul style="list-style-type: none">• Esgrima, <i>kendo</i>, <i>aikido</i>, <i>kung Fu</i>, entre outras.

Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino do conteúdo lutas, seguem alguns exemplos.

➤ **SABERES CONCEITUAIS:** origem e história; caracterização; transformações; significados culturais; regras básicas; sistemas de pontuação; lutadores profissionais e amadores; espaços de combate; categorias e graduação; vestuário; equipamentos de segurança; rituais e etiqueta.

FIGURA 8. QUESTÕES SOCIAIS RELACIONADAS ÀS LUTAS



Fonte: Elaborado pela autora.

➤ **CONHECIMENTOS CRÍTICOS**

- ✓ **MÍDIAS:** entretenimento; cultura da mídia.
- ✓ **SAÚDE:** prática das lutas como possibilidade de melhoria da saúde e qualidade de vida; riscos à saúde.
- ✓ **QUESTÕES DE GÊNERO E ETNIA:** discriminação racial; masculinização (força física e agressividade) x lutas (espaço de produção de masculinidade);
- ✓ **LUTA DAS MINORIAS:** classes dominantes x classes “dominadas”; culturas dominantes x culturas ignoradas; feminismo.
- ✓ **PROFISSIONALIZAÇÃO:** luta como trabalho; precarização; atletas amadores x profissionais.
- ✓ **VIOLÊNCIA:** desmistificações; violência nas lutas x violência nos esportes.
- ✓ **DOPING:** vantagens competitivas x ética; tipos de substâncias proibidas e suas ações no organismo.

➤ **SABERES CORPORAIS:** movimentos básicos de ataque (agarre, projeções, socos, chutes, joelhadas e cotoveladas) e defesa (esquivas), com e sem implementos; possibilidades de reação a partir da leitura da movimentação do oponente (contra golpe); estratégias básicas.

➤ **SABERES ATITUDINAIS:** apreciar e valorizar as diferentes formas de contato e expressões das lutas; respeitar os colegas e as opiniões expressas em situações de discussão e debate; ter cuidado com o próximo; adotar uma postura não violenta (conduta ética); desenvolver a confiança, o autoconhecimento, o autocontrole e a tolerância, sabendo ganhar e perder; respeitar os limites e compreender as limitações individuais.

Até a década de 1970, as ginásticas foram o principal conteúdo das aulas de Educação Física, entretanto, pautavam-se em métodos que visavam o desenvolvimento da aptidão física, por meio de exercícios repetitivos. Relacionada também aos movimentos básicos como andar e correr, o conteúdo ginástica foi se modificando nos diferentes contextos históricos e sociais. Atualmente, podemos encontrar diferentes tipos de ginásticas nas formas competitivas (esportivizadas) ou não.

Optamos aqui pela abordagem no ensino médio das seguintes ginásticas: rítmica, artística, alternativa, de academia, atividades circenses e a ginástica laboral. Apontamos, a seguir, as principais características de cada uma e salientamos que existem outras possibilidades de ensino da ginástica na escola, a serem escolhidas pelos alunos juntamente com os docentes, na perspectiva do planejamento participativo.

FIGURA 9. GINÁSTICAS QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Ginástica Rítmica	<ul style="list-style-type: none">• Realizada com aparelhos de pequeno porte: arco, fita, bola, corda e maçãs;• Movimentos corporais que envolvem flexibilidade e equilíbrio.
Ginástica Artística	<ul style="list-style-type: none">• Realizada no solo e com aparelhos de grande porte: trave, paralelas (simétricas e assimétricas), cavalo com alça, mesa para salto, barra fixa e argolas;• Movimentos corporais de força e equilíbrio.
Ginástica Alternativa	<ul style="list-style-type: none">• Realizada com diversos objetivos, tais como melhorar a concentração, a respiração e o autocontrole, praticar a meditação, aprimoramentos posturais, relaxamento, entre outros. Envolvendo práticas como: pilates, ioga e tai-chi-chuan, lien-chi, shiatsu, entre outras.

Fonte: Elaborado pela autora.

Continua...

FIGURA 9. GINÁSTICAS QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Ginástica de Academia	<ul style="list-style-type: none">• Envolve diferentes práticas que, em geral, têm como objetivo o aprimoramento da saúde, estética e/ou vida de qualidade: exercícios resistidos (musculação) e aeróbica (dança/luta + ginástica com ou sem equipamentos – step, cama elástica), hidroginástica, entre outras.
Atividades Circenses	<ul style="list-style-type: none">• Envolve práticas diversas como: acrobacias (solo, cordas, tecidos), contorcionismo, malabarismo (bolas, pratos, swing), equilibrismo (perna de pau, corda bamba).
Ginástica Laboral	<ul style="list-style-type: none">• Caracterizada por exercícios recreativos, de alongamento e relaxamento no ambiente de trabalho;• Objetivos: prevenção de lesões e doenças ocupacionais.

Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino do conteúdo ginástica, seguem alguns exemplos.

➤ **SABERES CONCEITUAIS:** origens e história; evolução e transformações - diferenças entre as ginásticas de antigamente e as ginásticas contemporâneas; diferentes técnicas de exercícios ou atividades; diferenças entre as ginásticas de competição e demonstração; principais características (princípios); tipos de provas; sistema de pontuação; capacidades físicas envolvidas; medidas antropométricas; tipos de treinamento (ginástica de academia); ergonomia.

FIGURA 10. QUESTÕES SOCIAIS RELACIONADAS ÀS GINÁSTICAS



Fonte: Elaborado pela autora.

➤ **CONHECIMENTOS CRÍTICOS:**

- ✓ **ATIVIDADES CIRCENSES:** marginalização dos artistas circenses.
- ✓ **PADRÕES DE BELEZA:** padrões de beleza em diferentes culturas e contextos históricos; manipulação midiática; transtornos alimentares; corpolatria; “dietas milagrosas”; desfiles de moda e modelos.
- ✓ **GÊNERO:** visão da ginástica como um espaço feminino.

➤ **CONHECIMENTOS CRÍTICOS**

- ✓ **EXERCÍCIO FÍSICO E SAÚDE:** aptidão física; relação entre atividade física e doenças crônicas não transmissíveis; índice de massa corporal (IMC); programas de treinamento; conhecimentos sobre o corpo e as diferentes respostas ao exercício físico; ginástica laboral e saúde do trabalhador; alimentação saudável (macronutrientes, consumo e gasto calórico); autonomia para a prática.
- ✓ **ACADEMIAS DE GINÁSTICA:** interesses mercadológicos; *marketing* dos programas de academia; preços das academias na região; suplementação e anabolizantes; principais motivações na procura das ginásticas de academia.
- ✓ **CONSUMISMO:** mercado do corpo; estética e consumo; impactos ambientais e sociais.

➤ **SABERES CORPORAIS:** experimentação de diferentes exigências corporais; movimentos básicos com (lançamentos e capturas) e sem aparelhos (sustentação corporal, malabarismo (posturas, saltos, rolamentos, ponte, paradas) e com aparelhos (lançamentos e capturas, sustentação corporal, malabarismo); movimentos de respiração; criações coreográficas; elaboração de programas de treinamento de acordo com os diferentes objetivos; vivência de exercícios diversos relacionando-os às diferentes capacidades físicas.

➤ **SABERES ATITUDINAIS:** respeitar ao próprio corpo, as suas limitações e às dos colegas; respeitar às opiniões expressadas em situações de discussão e debate; valorizar e estimular a vida de qualidade no âmbito individual e coletivo/social; ampliar a autoestima e autoconhecimento; adotar uma postura solidária e cooperativa para realização das atividades.

As danças, também chamadas de manifestações rítmicas ou expressivas, simbolizam e preservam as tradições de determinadas culturas, podendo ser criadas ou recriadas. Possuem “[...] características únicas, como movimentos ritmados, sentimentos, emoções, expressividade e liberdade corporal para explorar múltiplas possibilidades (DINIZ, et al., 2017, p. 383), sendo praticadas de diversas formas: individualmente, em dupla ou grupos, em ambientes abertos ou fechados, com estreitas ligações a rituais festivos e/ou religiosos.

No que se refere aos conteúdos das danças, optamos aqui pela classificação proposta por Diniz e colaboradores (2017) e, dentro das categorias apresentadas pelos autores, selecionamos as que em nosso entendimento se aproximam um pouco mais da cultura juvenil (além de propormos outras). Contudo, reiteramos que novas possibilidades podem surgir nas discussões entre professores e alunos, como as danças circulares, indígenas, africanas e criativas.

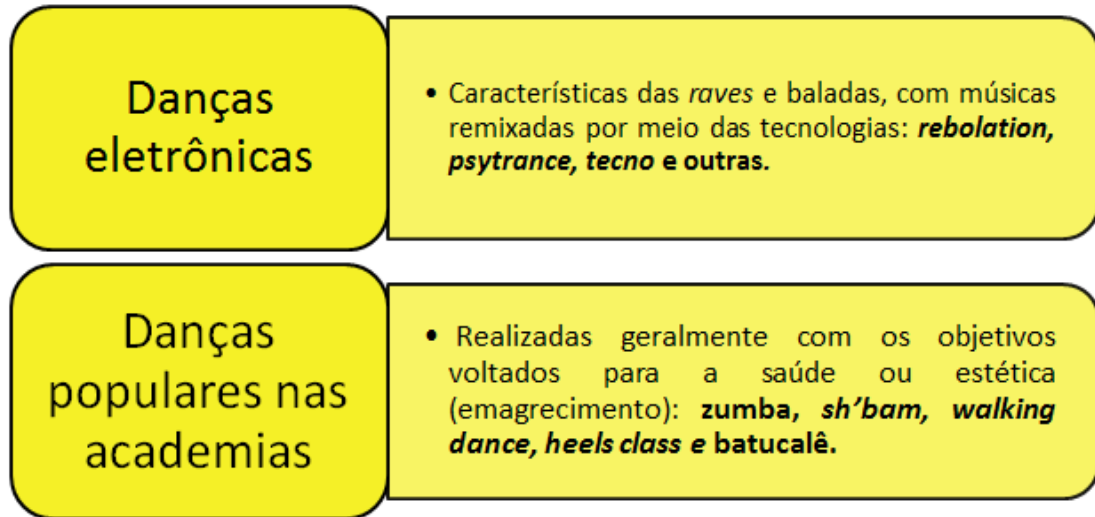
FIGURA 11. DANÇAS QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Danças de salão	<ul style="list-style-type: none">• Caracterizadas por serem danças de casais: valsa, bolero, samba de gafieira, forró, tango, salsa em roda, entre outras.
Danças individuais e/ou em grupo	<ul style="list-style-type: none">• De rua: Caracterizadas por serem expressões da cultura urbana: street dance e funk.• Clássicas: mais tradicionais, como: balé, jazz e sapateado.
Danças folclóricas brasileiras	<ul style="list-style-type: none">• Representam as tradições e culturas das diferentes regiões do país: frevo, maracatu, quadrilha, catira, maculelê, pau de fitas, boi-bumbá, xaxado, chula, fandango, entre outras.

Fonte: Adaptado de Diniz et al. (2017, p. 391).

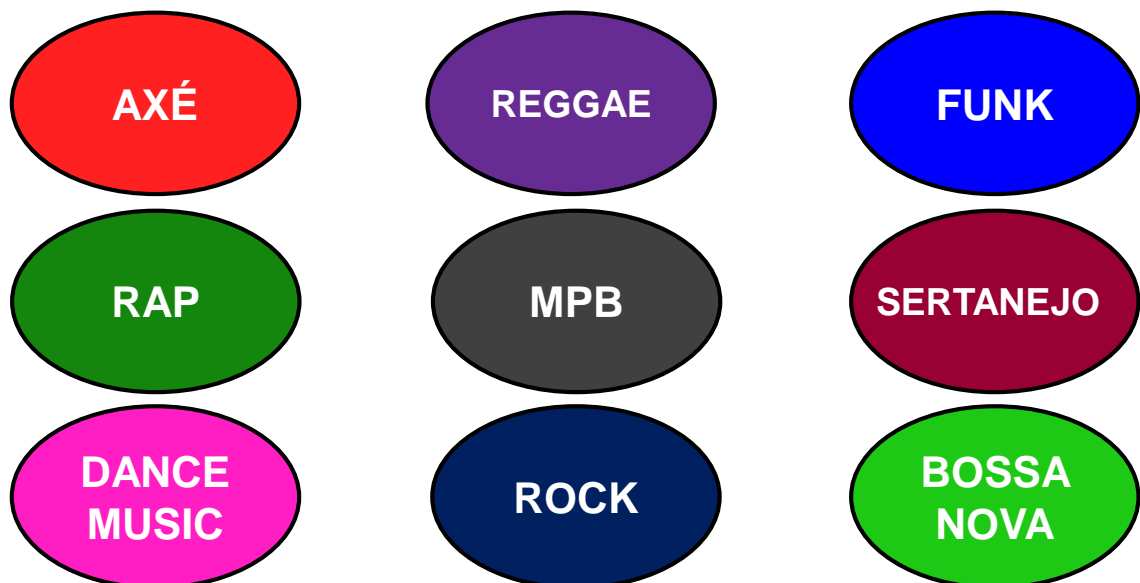
Continua...

FIGURA 11. DANÇAS QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM



Fonte: Adaptado de Diniz et al. (2017, p. 391).

Observamos que o balé também pode ser dançado em pares e que as danças de academia podem ser desenvolvidas em associação com o conteúdo ginástica. Além disso, pensando nas atividades rítmicas e nos diferentes gêneros ou estilos musicais, podemos explorar as composições, representações de letras/músicas, contagem musical, a criação de pequenas sequências coreográficas e até mesmo de videoclipes.



Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino dos conteúdos sobre dança, seguem alguns exemplos.

- **SABERES CONCEITUAIS:** origem e história; diferenças entre as danças de competição e demonstração; definição de ritmo (musical e corporal); principais características das diferentes danças; gêneros musicais; grupos de dança e bandas/cantores do município, conhecimento sobre os espaços e projetos públicos ou gratuitos de danças na região.

FIGURA 12. QUESTÕES SOCIAIS RELACIONADAS ÀS DANÇAS



Fonte: Elaborado pela autora.

➤ **CONHECIMENTOS CRÍTICOS**

- ✓ **PRECONCEITO ÉTNICO-RACIAL E CULTURAL:** bailarinos negros; discriminação de algumas expressões artísticas/rítmicas/folclóricas/culturais no Brasil, em detrimento de outras.
- ✓ **DIVERSIDADE CULTURAL:** compreensão das características culturais relacionadas às danças; papel social da dança.
- ✓ **GÊNERO:** estereótipos; homens que dançam; dança como espaço feminino.
- ✓ **SAÚDE E LAZER:** dança e estética (emagrecimento); dança na prevenção e tratamento de doenças; entretenimento e diversão (*videogames*); relações interpessoais na dança.
- ✓ **RELIGIÃO:** danças nas diferentes tradições religiosas; danças de matriz africana.
- ✓ **ARTE E COMPETIÇÃO:** dança como forma de expressão; competições de dança.

➤ **SABERES CORPORAIS:** vivenciar movimentos ritmados das danças; explorar possibilidades criativas de movimentos corporais; vivenciar passos básicos; construir coreografias; vivenciar atividades de percussão corporal e música com copos (*cups song*).

➤ **SABERES ATITUDINAIS:** reconhecer e apreciar as diferentes manifestações artísticas/culturais/rítmicas de diferentes pessoas, grupos, culturas e etnias; respeitar a diversidade cultural; respeitar ao próprio corpo, as suas limitações e as dos colegas; respeitar às opiniões expressadas em situações de discussão e debate; adotar uma postura solidária e de cooperação para realização das atividades.

As práticas corporais de aventura são aquelas caracterizadas pela exploração “[...] das incertezas que o ambiente físico cria para o praticante na geração de vertigem e do risco controlado [...]” (BRASIL, 2017). Proporcionam diversos desafios diante das imprevisibilidades, sendo realizadas em diversos ambientes (terrestre, aquático e aéreo). Algumas práticas são inviáveis de serem realizadas de forma prática na escola, outras podem ser realizadas mediante adaptações, porém, o saber para conhecer engloba todas as atividades de aventura, classificadas aqui de acordo com o ambiente em que ocorrem: ar, terra e água.

FIGURA 13. PRÁTICAS DE AVENTURA QUE PODEM FAZER PARTE DAS SITUAÇÕES DE ENSINO E APRENDIZAGEM



Fonte: Adaptado de Franco (2017, p. 304).

Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino do conteúdo “práticas corporais de aventura”, seguem alguns exemplos.

- **SABERES CONCEITUAIS:** origem e história; evolução e transformações; caracterização das diferentes práticas; equipamentos e normas de segurança; materiais; espaços de prática.

FIGURA 14. QUESTÕES SOCIAIS RELACIONADAS ÀS PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA



Fonte: Elaborado pela autora.

➤ **CONHECIMENTOS CRÍTICOS**

- ✓ **LAZER E TURISMO:** ecoturismo; locais disponíveis para as práticas de aventura (políticas públicas).
- ✓ **GÊNERO:** mulheres nas atividades de aventura.
- ✓ **RISCOS E SEGURANÇA:** cuidados com equipamentos; risco controlado; comparação entre os riscos presentes em outras práticas da cultura corporal de movimento; medo, insegurança e aspectos financeiros; possibilidades de adaptações na escola
- ✓ **MEIO AMBIENTE:** impactos ambientais e sociais; educação ambiental; mobilidade urbana e sustentabilidade; Valorização da natureza e ressignificação de valores sociais.
- ✓ **SAÚDE:** relações com a natureza e melhoria na qualidade de vida;
- ✓ **ESPORTIVIZAÇÃO:** transformação das diferentes práticas de aventura em atividades de competição (interesses mercadológicos).

➤ **SABERES CORPORAIS:** vivenciar diferentes práticas de aventura, movimentos básicos, técnicas de manobras e de segurança.

➤ **SABERES ATITUDINAIS:** respeitar às opiniões expressadas em situações de discussão e debate; superar limites; respeitar ao próximo e ao ambiente como um todo, adotando atitudes ligadas à sustentabilidade e a preservação dos espaços e projetos públicos sociais para o lazer; desenvolver atitudes de cooperação, integração e confiança.

3.7. PRAXIOLOGIA MOTRIZ

VOCÊ SABIA QUE
PODEMOS ANALISAR AS
PRÁTICAS CORPORAIS
SOB OUTRA
PERSPECTIVA?

JÁ OUVIU FALAR
NA TEORIA DA
PRAXIOLOGIA
MOTRIZ?

Vamos falar sobre a Praxiologia Motriz, pois tal ciência propõe uma outra forma de analisar as praticas da cultura corporal de movimento.

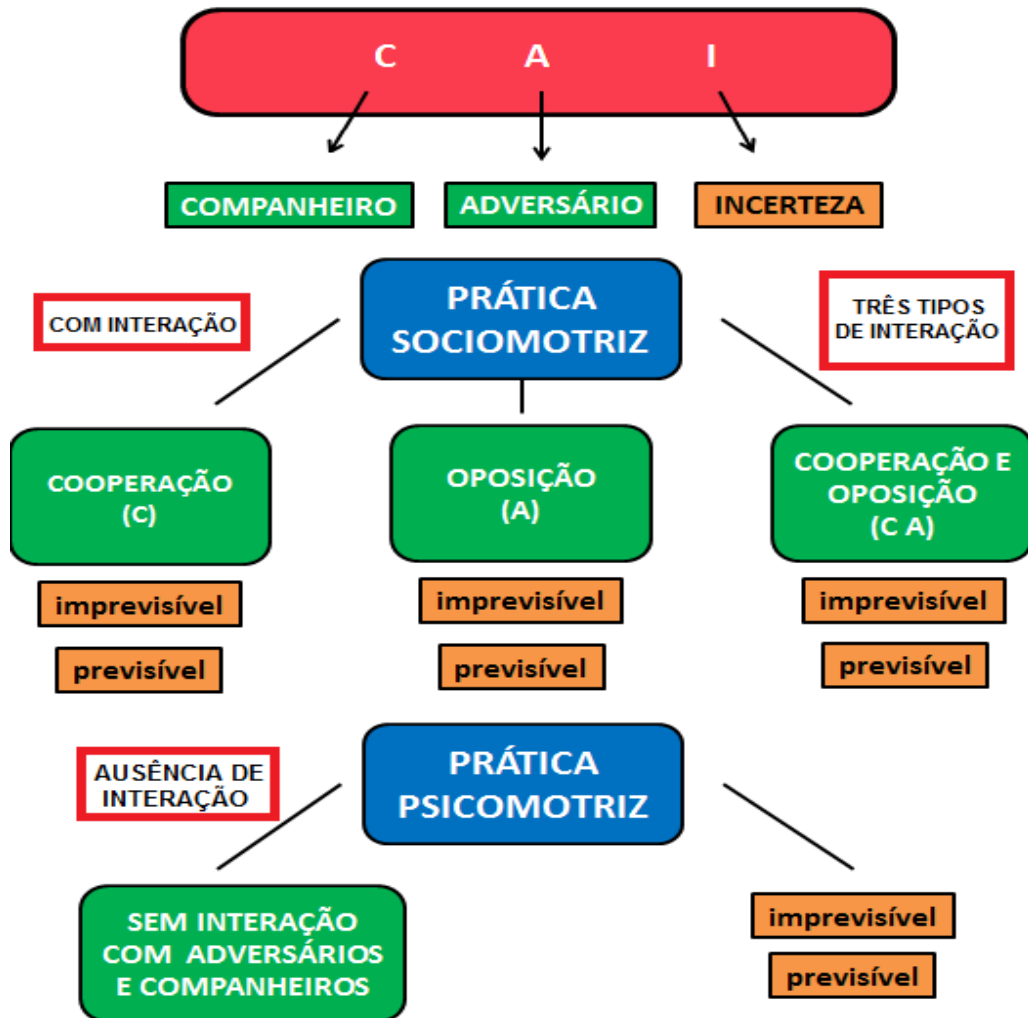
A Praxiologia Motriz é uma teoria que estuda as ações motrizes envolvidas nas diferentes práticas corporais (PARLEBAS, 2008) e tem como principais conceitos a lógica interna “[...] ‘documento de identidade’ de todo jogo, esporte, ou determinada prática corporal considerada na qual se reúnem as características pertinentes mais importantes” (TABORDA, 2014, p. 41) e lógica externa “[...] que abrange problemas de violência no esporte, mídia, política e interesses que rodeiam esse espetacular mundo” (RIBAS, 2005, p. 115).

Outros fundamentos importantes da Praxiologia Motriz pautam-se no sistema CAI e nos universais ludomotores. O CAI envolve as relações com companheiros, adversários, certeza ou incerteza do meio, “[...] critérios que nos permitem caracterizar qualquer situação motriz” (LAVEGA, 2008, p. 83). Já os universais ludomotores são “[...] modelos operativos que representam as estruturas básicas de funcionamento de distintas manifestações da cultura corporal [...] e que são portadores de sua lógica interna” (PARLEBAS, 2008, p. 463). São constituídos por 7 elementos que nos auxiliam a ler melhor as diversas práticas corporais: rede de comunicação (tipos de interação), rede de interação de marca (objetivo do jogo, como vencer), sistema de pontuação (como os pontos são computados), rede de papéis (posições dos jogadores), rede de subpapéis (possibilidades de ações motrizes no contexto do jogo), código gestêmico (levantar a mão para pedir a bola, por exemplo) e código praxêmico (deslocamentos e desmarques) (RAMOS, 2000).

LÓGICA INTERNA
LÓGICA EXTERNA

SISTEMA CAI
UNIVERSAIS

FIGURA 15. SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DAS PRÁTICAS CORPORAIS COM BASE NAS RELAÇÕES DE INTERAÇÃO



Fonte: Adaptado de Parlebas (1999/2008, p. 424).

Nesse sentido, por exemplo, os esportes que costumam ser classificados como individuais e coletivos, seriam analisados, na Praxiologia Motriz de modo diferente, ou seja, sob a ótica do tipo de interação com os parceiros e adversários e relação de certeza ou incerteza com o ambiente, dependendo do local em que ocorrem. O judô, com base na perspectiva praxiológica, deixaria de ser reconhecido como um esporte individual, assumindo a característica de um esporte de oposição. Tal mudança implicaria em um outro modo de ensiná-lo, superando a repetição de movimentos e envolvendo dinâmicas de aulas nas quais os confrontos entre duas pessoas sempre estivessem presentes.

3.7. PRAXIOLOGIA MOTRIZ

De acordo com a Praxiologia Motriz podemos classificar as práticas corporais em sociomotrizes (i. cooperação e oposição, ii. cooperação e iii. oposição) com interação entre os participantes e psicomotrizes, sem interação.

As práticas **sociomotrizes de cooperação e oposição**, atividades esportivas em que há companheiros e adversários de forma simultânea. A tomada de decisão ocorre a partir da leitura do jogo, “[...] ao mesmo tempo em que lê os demais, cada jogador, ainda que não o deseje, é portador de mensagens para seus companheiros e/ou adversários, participando de um processo de decodificação das ações motrizes” (LAVEGA, 2008, p. 94).

FUTSAL, VOLEIBOL, HANDEBOL, BASQUETEBOL, FUTEBOL AMERICANO, FRISBEE, VÔLEI SENTADO, HÓQUEI, GOALBALL, BADMINTON E TÊNIS EM DUPLAS, QUEIMADA, CABO DE GUERRA, ROUBA BANDEIRA, VOLENÇOL, TCHOUKBALL, ENTRE OUTRAS.

Práticas corporais **sociomotrizes de cooperação**, aquelas caracterizadas pela existência somente de companheiros que cooperam para conseguir alcançar um objetivo comum (LAVEGA, 2008).

PATINAÇÃO EM DUPLA, FRESCOBOL, PULAR CORDA (GRUPO), PETECA, ESCRAVOS DE JÓ, CAMA DE GATO, GATO E RATO, REMO, CANOAGEM, GINÁSTICA RÍTMICA (GRUPO), GINÁSTICA ACROBÁTICA (GRUPO), DANÇA CLÁSSICA, ENTRE OUTRAS.

Práticas **sociomotrizes de oposição**, aquelas em que há apenas adversários. As situações de oposição podem ser corporal ou instrumental, com a utilização de raquetes e tacos, por exemplo (LAVEGA, 2008).

TÊNIS, BADMINTON, JUDÔ, SUMÔ, JIU JITSU, QUEDA DE BRAÇO, KARATÊ, ESGRIMA, BASE QUATRO, DAMAS, RESTA UM, TRILHA, JOKENPO E MANCALA (1x1), PEGA-PEGA E ALERTA (1 CONTRA TODOS), PEGA-RABO (TODOS CONTRA TODOS), ENTRE OUTRAS.

Já as práticas **psicomotrizes** são aquelas em que “[...] o participante intervém sozinho [...] (LAVEGA, 2008, p. 84), não havendo interação com companheiros nem com adversários.

CORRIDA DE 100m, SALTO EM DISTÂNCIA, SURF, SLACKLINE, PARKOUR, AMARELINHA, PULAR CORDA, ARCO E FLECHA, MALABARISMO, JOGO DO PEÃO, LANÇAMENTO DE DARDO, KARATÊ (KATA), ENTRE OUTRAS.

Por fim, em relação à incerteza do meio, as práticas sociomotrizes e psicomotrizes podem ser em ambientes estáveis (quadras, campo) ou instáveis como as atividades na natureza.

Para melhor compreensão de como os universais auxiliam a leitura das especificidades das diferentes práticas corporais, utilizaremos a análise do esporte Handebol, com base nos estudos de Brasil et al. (2017).

1. Rede de comunicação: prática sociomotriz de cooperação e oposição simultâneas, com duas equipes que se confrontam (adversários) e cooperam com a própria equipe (companheiros), dinâmica de comunicação e contracomunicação.
2. Rede de interação de marca: invadir a quadra adversária e marcar o maior número de gols;
3. Sistema de pontuação: baseado no tempo, 2 tempos de 30 minutos.
4. Rede de papéis: goleiro, ponta, pivô, meia e armador;
5. Rede de subpapéis: Atacante com posse de bola, Atacante sem posse de bola, Defensor do Atacante com posse de bola, Defensor do Atacante sem posse de bola. Tais subpapéis demarcam as possibilidades de ações motrizes – progressão, arremesso, passe, finta.
6. Códigos gestêmicos: falas, gestos e trocas de olhares.
7. Códigos praxêmicos: troca de posição, movimentação sem bola para abrir espaço na defesa, desmarcação e indução corporal.

A queimada também é uma prática sociomotriz de cooperação e oposição simultâneas. Dentre as ações de contracomunicação podemos citar a identificação da mão dominante e preferências de arremesso dos adversários. Na movimentação defensiva podemos identificar que tal ação é determinada pela “[...] trajetória da bola, diferente dos outros jogos em que os jogadores buscam ficar mais próximos da bola, neste, eles fogem dos que estão de posse da bola, para reduzir as chances de ser atingido” (SOARES; SILVA; RIBAS, 2012, p. 171). A rede de interação de marca é “queimar” o maior número de adversários e o sistema de pontuação é uma combinação de pontos com o tempo de duração. Os protagonistas são os jogadores que possuem maior facilidade para arremessar e aqueles mais ágeis para desviar da bola.

Esse conjunto de informações das diferentes práticas corporais pode orientar os docentes no planejamento, organização e sistematização das aulas, pois, “[...] entendendo melhor a dinâmica da atividade, o professor saberá passar essas informações de forma mais precisa e eficaz. Inclusive, os próprios participantes poderão criar a sua forma de participação” (RIBAS, 2005, p. 115).

Se a lógica interna da prática corporal é pautada na interação sociomotriz de cooperação/oposição, a intervenção docente deve caminhar nesse sentido, todavia, o que vemos com muita frequência é a utilização de atividades psicomotrizas (sem interação) para o ensino de inúmeras práticas corporais, especialmente pautadas na repetição de fundamentos. Assim, de acordo com Ferreira e Ramos (2017, p. 9), a teoria praxiológica permite “[...] articular objetivos pedagógicos com as atividades que desenvolvemos, propor novas atividades avaliativas, enfim, mobilizar outras formas de ensinar [...]” que podem potencializar as situações de ensino e aprendizagem dos saberes corporais, leitura tática e tomadas de decisão dos aprendizes nas mais diferentes práticas corporais.

3.8 APROXIMAÇÕES COM A ÁREA TÉCNICA

No ensino técnico integrado ao médio espera-se aproximações entre os componentes do núcleo comum (Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Artes, Educação Física, Matemática, Biologia, Química, Física, Geografia, História, Sociologia e Filosofia) e as disciplinas da área técnica, específicas do curso ofertado. Todavia, os docentes enfrentam desafios nessa aproximação, pois não tiveram formação específica para tal atuação, o que torna complexo o diálogo entre as áreas.

Por meio da pesquisa, da extensão e do ensino, podemos buscar alternativas de articulação entre o ensino técnico e propedêutico, contudo, ressaltamos que a tarefa de articular conteúdos deve partir tanto dos docentes do núcleo comum quanto do núcleo técnico. Assim, elencamos abaixo algumas possibilidades:

INFORMÁTICA

Slides; planilhas; gráficos
Tecnologias no meio esportivo
Construção de aplicativos
Cronometragem computadorizada
Eventos esportivos virtuais
Análise e testagem de softwares livres

ELETRÔNICA

Jogos Eletrônicos
Captação de imagens (bola dentro e fora)
Photo finish
Implantação de chip em bolas nas competições
Sumô de robôs
Placar eletrônico

EDIFICAÇÕES

Identificação dos espaços municipais de lazer e suas condições
Mobilização para construção de possíveis espaços para as práticas corporais

ALIMENTAÇÃO

Consumo e gasto calórico
Bioquímica

MECÂNICA

Fórmula 1
Biomecânica
Equipamentos de academia
Postura

3.9 APROXIMAÇÕES COM A ÁREA COMUM

Buscando articulações também com os componentes curriculares do núcleo comum, inúmeras são as temáticas que podem adentrar o universo das situações de ensino e aprendizagem das diferentes áreas, como por exemplo:

ARTES

Danças (criações coreográficas); *flash mob*; atividades rítmicas (percussão corporal e música com copos); teatro; grafite; construção de brinquedos (pipa, pião, bilboquê, entre outros).

HISTÓRIA

Jogos eletrônicos: *God of war* (mitologia grega) e *Total war rome II* (Império Romano).
Jogos de tabuleiro: senet (Antigo Egito).

GEOGRAFIA

Principais jogos, brincadeiras e danças nas diferentes regiões do Brasil (localização geográfica); esportes populares em outros países e suas relações com a localização geográfica e o clima.

BIOLOGIA

Organização de evento na área da saúde, envolvendo medição de frequência cardíaca e cálculo do índice de massa corporal (IMC), na comunidade escolar (alunos e funcionários); adrenalina nas práticas corporais de aventura; ação dos anabolizantes no organismo; catabolismo e anabolismo.

PORTUGUÊS INGLÊS

Rap (ritmo e poesia); produções textuais; *cups song* (música com copos); leitura de regras de alguns esportes.

MATEMÁTICA

Construção e interpretação de gráficos; estatística; cálculo do IMC; xadrez.

LIBRAS

Acessibilidade; esportes adaptados; inclusão.

4. METODOLOGIAS DE ENSINO

As aulas de Educação Física, durante muito tempo, foram essencialmente práticas, entretanto, atualmente, o que vemos e defendemos são aulas teórico-práticas que visam facilitar o entendimento das atividades vivenciadas.

Diante desse contexto, os professores vêm buscando diversificar as formas de ensinar para atender a todos, pois sabemos que nem todos aprendem da mesma forma. Entendemos ser importante problematizar as vivências e pensar sempre nas dimensões conceitual, corporal e atitudinal no planejamento e desenvolvimento das aulas, em busca de uma formação crítica e reflexiva.

Dentro das possibilidades de metodologias a serem utilizadas, elencamos abaixo alguns recursos pedagógicos, entre outros possíveis, que podem orientar os docentes em sua prática:

**Seminário
Trabalho em grupo**

Análise de letras de músicas e charges

Pesquisa

Reconstrução de práticas

Análise de reportagens e textos

**Jogos
Atividades Lúdicas**

Organização de festivais e torneios

Análise de comerciais e documentários

Análise de vídeos, filmes e imagens

Produção coreográfica

Roda de conversa

Elaboração de vídeos e maquetes

Discussões e debates

Lista de exercícios

Aula expositiva-dialogada

Vivências práticas

Produção de texto

**Kahoot (quiz)
Answer garden
(nuvem de palavras)**

Em muitos momentos, as práticas corporais precisam ser reinventadas no ambiente escolar, é preciso uma transformação didático-pedagógica (KUNZ, 1994) para que, de fato, as situações de ensino e aprendizagem sejam significativas e menos excludentes. O foco não deve ser a padronização ou realização de movimentos “perfeitos”, é essencial valorizar a expressividade individual dos alunos, reconhecendo-os como autores dos seus próprios movimentos (KUNZ, 1991). Nesse contexto de ressignificações, seguem alguns exemplos de possibilidades de ensino nas diversas práticas da cultura corporal de movimento, que podem e devem ser reconstruídas a partir das diferentes realidades, perspectivas e práticas docentes.

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DOS ESPORTES

Tema: Esportes populares em outros países/culturas - badminton

Avaliação diagnóstica: identificação dos conhecimentos dos alunos sobre o badminton.

Contextualização histórica e cultural

✓ Origem e história: indefinida, porém, a versão mais aceita é de que a origem seja Indiana e que o esporte foi levado à Inglaterra por militares que estavam na Índia. Cultura esportiva: alta popularidade do esporte na China.

Contextualização específica do esporte:

- ✓ Principais características: prática sociomotriz de oposição e cooperação simultânea (duplas) e oposição (simples); com interação entre oponentes; o objetivo do jogo é fazer peteca/bola tocar o chão da quadra do oponente, passando por cima da rede, ou dificultar a devolução. Identificação de outros esportes que possuem a mesma dinâmica de jogo do badminton (análise de imagens);
- ✓ Regras básicas: pode ser jogado de forma individual ou duplas; utiliza-se uma raquete e uma peteca; o saque é sempre em diagonal; melhor de 3 sets (21 pontos). Nos jogos em dupla, os locais de saque variam de acordo com a pontuação: lado direito (pontuação par) e lado esquerdo (pontuação ímpar).

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DOS ESPORTES

Fundamentos básicos: **ataque** - *forehand* (palma da mão à frente) e *backhand* (palma da mão para trás) - *smash* (cortada); *clear* (golpe de fundo); *drop* (golpe curto, próximo à rede). **Defesa**: contra atacar, recompor o posicionamento.

Problematização de questões sociais

- ✓ Espaços disponíveis para a prática desse esporte;
- ✓ Possibilidade de jogar de forma mista, como isso ocorre em outras práticas esportivas? (questões de gênero).
- ✓ **Análise e discussão de reportagem**: mulheres tentam provar que podem enfrentar homens nos Jogos Rio – 2016.

Disponível em: <https://www.terra.com.br/esportes/lance/mulheres-tentam-provar-que-podem-enfrentar-homens-nos-jogos-rio-2016,3d870459fc9174a75458876667b4dbb6q1wg9b2r.html>

Vivências: divisão da quadra em quatro espaços e divisão dos alunos em pequenos grupos, em duas filas de lados opostos, divididos por um banco, rede ou barbante no centralizado. Utilização de pequenos jogos de rebater, com a utilização de bolas e petecas, inserindo posteriormente a raquete.

Exemplos de jogos: em fila, o primeiro aluno deve rebater e depois sair para o final da mesma, posteriormente pode ficar por “duas partidas” e assim sucessivamente. Iniciando a partir de um jogo simplificado sem perder o foco na dinâmica do jogo de badminton, os objetivos serão – **1.** utilizar os dois tipos de saque (*backhand* e *forehand*), de forma livre e depois, somente cruzada; **2.** devolver a bola/peteca para a o lado do oponente; **3.** fazer com que o oponente não consiga devolver a bola/peteca; **4.** fazer com que o oponente devolva a bola/peteca para fora; **5.** fazer com que o oponente saia da quadra para devolver a bola/peteca (dificultar a devolução); **6.** experimentar os golpes de curtos e longos, identificando a melhor forma de utilizá-los. Inserção das mesmas atividades em duplas ou trios, modificação dos grupos.

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DOS ESPORTES

Obs: estimular os alunos a realizar a leitura do jogo, identificando possibilidades defensivas de movimentação sem a peteca (melhor preenchimento dos espaços vazios) e a ofensivas (finalização nos espaços vazios).

Outras Vivências:

- ✓ Elaboração de um jogo, pelos alunos, com dinâmicas semelhantes ao badminton;
- ✓ jogo esportivo com alteração do número de participantes (4) e diminuição da pontuação máxima (5) para um rodízio maior de participação dos alunos.
- ✓ Esporte propriamente dito, sem adaptações de regras.

Contextualização sobre a organização de eventos: características dos campeonatos, torneios e festivais; elaboração de tabelas; eliminatória simples, eliminatória dupla.

- ✓ organização de um festival de badminton, com adaptação de regras e participação de todos; divisão de tarefas (arbitragem, participação nos jogos e análises dos resultados).

Avaliação: Roda de conversa sobre o esporte e o jogo esportivo no ambiente escolar. Organização e desenvolvimento do festival: aspectos positivos e negativos. Autoavaliação da participação nas aulas e na organização do festival.

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DOS JOGOS

Tema: Jogos - Futebol *Callejero* (de rua)

Avaliação diagnóstica: identificação dos conhecimentos prévios sobre o jogo.

Realização na sala de informática: *answer garden* (nuvem de palavras).

Contextualização histórica e cultural:

✓ Origem e história: surgiu na Argentina, num contexto de crise econômica e social, que elevou, entre outras coisas, os índices de violência. Surgiu com a intenção de ocupar os espaços públicos com práticas de lazer, estimular o protagonismo juvenil e o desenvolvimento de valores em prol de um sociedade mais humana e democrática.

Contextualização específica do jogo: possui particularidades que o diferenciam do esporte de alta *performance*, sustentado pelos pilares de cooperação, solidariedade e respeito e disputado em três tempos por equipes mistas, caracterizando-se como uma prática de caráter inclusivo. Não possui árbitros, mas têm um mediador (registra as regras escolhidas, observa os tempos e propõe questões a serem problematizadas no 3º período), os gols valem 1 ponto e cada um dos pilares também vale uma pontuação específica, a ser decidida pelo grupo e contabilizada junto aos gols, no 3º período.

✓ 1º tempo (construção das regras): duração do jogo; sistema de pontuação; divisão dos jogadores nas equipes;

✓ 2º tempo (prática): jogo propriamente dito, respeitando as regras elaboradas previamente;

✓ 3º tempo (mediação): momento de diálogo, no qual se evidencia o cumprimento ou descumprimento das regras construídas e os valores de solidariedade, cooperação e respeito que ocorreram durante o jogo.

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DOS JOGOS

Análise de vídeo: visando uma melhor compreensão das principais características do jogo. Mundial de futebol de rua, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nFtgnDthy6U>.

Problematização de questões sociais

- ✓ Crise dos valores sociais, éticos e morais na sociedade atual.
- ✓ Análise e discussão da charge abaixo:



Disponível em:

<https://psicologalaismutuberrria.com/admin/library/thumb/normal/780/400/public/img/uploads/charges/e234b4469f7d62df3c114da1ebd713c3.png>

Vivências: jogos competitivos (estafetas) e jogos cooperativos (volençol, frescobol ou outro) para identificação das características desses tipos de jogos; reelaboração das regras e nova vivência nos mesmos jogos.

Vivência: Futebol *callejero*.

Vivência: Ressignificação e prática de outros jogos, utilizando a mesma dinâmica do Futebol *callejero*.

Avaliação: Roda de conversa sobre o jogo, as regras escolhidas e as atitudes dos participantes; autoavaliação.

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DAS LUTAS

Tema: Lutas - Sumô

Avaliação diagnóstica: identificação dos conhecimentos prévios sobre o sumô.

Contextualização histórica e cultural

✓ Origem, história e cultura: Japão; alta popularidade, os sumotoris na cultura japonesa; vestimenta; rituais no sumô – relações com as danças; *taiko*; tradições culturais envolvidas no sumô – *shiô* (sal), *tchiri* – movimento para mostrar que está sem armas e *mawashi* (vestimenta).

Contextualização específica da luta: diferenças entre luta e briga; caracterização das lutas de curta distância (agarre) – contato direto; prática sociomotriz de oposição; objetivo do sumô (exclusão de determinado espaço ou queda do oponente); pesquisa na internet de lutas com características semelhantes ao sumô para posterior apresentação de seminário e discussão (trabalho em grupo); técnicas básicas – agarrar, projetar, desequilibrar, imobilizar e empurrar; duração; categorias; *dohyô* – ringue; sumô de robôs.

Problematização de questões sociais

- ✓ Gordofobia x sumotoris (heróis japoneses);
- ✓ Mulheres no sumô.

Vivências: Jogos de oposição em duplas – cabo de guerra um contra um (segurando no antebraço ou com a utilização de cordas); briga de galo (puxar e empurrar/ ombro a ombro); empurrar segurando no ombro; jogos de desequilíbrio - puxar (em posição de realizar a flexão de braços; confrontos em uma perna só; jogos de conquista de território (exclusão de determinado espaço); luta dos pés; queda de braço.

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DAS LUTAS

Vivências: Lutas combinadas (criação, em grupo de coreografias de lutas de curta distância) – representação das lutas. Apresentação das sequências criadas.

Avaliação: apresentação do seminário; representação das lutas; atitudes nas atividades desenvolvidas (postura não violenta; respeito aos colegas); resolução de exercício.

Questão de múltipla escolha – ENEM 2001

Antes de se tornarem esporte, as lutas ou as artes marciais tiveram duas conotações principais: eram praticadas com o objetivo guerreiro ou tinham um apelo filosófico como concepção de vida bastante significativo. Atualmente, nos deparamos com a grande expansão das artes marciais em nível mundial. As raízes orientais foram se disseminando, ora pela necessidade de luta pela sobrevivência, ora pela "defesa pessoal", ora pela necessidade de ter as artes marciais como própria filosofia de vida.

CARREIRO, E. A. Educação Física Escolar: Implicações para prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008 (fragmento).

Um dos problemas da violência que está presente principalmente nos grandes centros urbanos são as brigas e os enfrentamentos de torcidas organizadas, além da formação de gangues, que se apropriam de gestos das lutas, resultando, muitas vezes, em fatalidades. Portanto, o verdadeiro objetivo da aprendizagem desses movimentos foi mal compreendido, afinal, as lutas:

- A-** se tornaram um esporte, mas eram praticadas com objetivo guerreiro a fim de garantir a sobrevivência.
- B-** apresentam a possibilidade de desenvolver o autocontrole, o respeito ao outro e a formação do caráter.
- C-** possuem como objetivo principal a defesa pessoal por meio de golpes agressivos sobre o adversário.
- D-** sofreram transformações em seus princípios filosóficos em razão de sua disseminação pelo mundo.
- E-** se disseminaram pela necessidade de luta pela sobrevivência ou como filosofia pessoal de vida.

Disponível em: <http://www.dicaseducacaofisica.info/questoes-de-educacao-fisica-no-enem-2011/>

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DAS GINÁSTICAS

Tema: Ginástica de Academia

Avaliação diagnóstica: identificação dos conhecimentos prévios sobre a ginástica de academia.

Contextualização histórica: sobrevivência; soldados - melhoria das habilidades motoras, a aptidão física e a formação moral; trabalhadores - melhoria da força de trabalho, hábitos de higiene.

Contextualização específica da ginástica: tipos de ginástica e suas características; atividade física x exercício físico; capacidades físicas; exercícios resistidos e aeróbicos, benefícios e riscos; tendências das academias; objetivos esperados pelos frequentadores das academias (saúde, estética, prevenção de lesões, lazer); atividade física e alimentação saudável (análise do filme - A dieta do palhaço); grupos musculares; elaboração de treinos aeróbicos e de musculação (princípios do treinamento).

Problematização de questões sociais

- ✓ Ginástica de academia e estética – mídias e padrões de beleza;
- ✓ Transtornos alimentares na adolescência; suplementos e anabolizantes;
- ✓ Análise e discussão da letra da música ***Pretty hurts – Beyoncé.***

A perfeição é a doença da nação
A beleza machuca
Evidenciamos o que temos de pior
Tente reparar algo
Mas você não pode reparar o que
não consegue ver
É a alma que precisa de cirurgia

Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/beyonce/pretty-hurts-traducao.html>

- ✓ Fatores de risco modificáveis e não modificáveis para doenças cardiovasculares (saúde individual e coletiva).

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS NO ENSINO DAS GINÁSTICAS

Vivência: atividade em pequenos grupos: avaliação física dos pares – frequência cardíaca em repouso, cálculo do IMC, circunferência de cintura e teste de flexibilidade (sentar e alcançar).

Vivência: exercícios resistidos utilizando o próprio corpo - força; exercícios aeróbicos - resistência (com cordas, polichinelo, corrida estacionária, caminhada, corrida); exercícios específicos para cada grupo muscular; exercícios isométricos; treinamento intervalado - hit; ginástica aeróbica (*combat* e *zumba*).

Contextualização: testes de aptidão física (TAF) – concursos públicos.

Vivência: teste de impulsão horizontal, teste de flexão de braço na barra (força) e do quadrado (agilidade); identificação dos “limites” e possibilidades corporais; superação de desafios (consciência do próprio corpo).

Construindo uma academia de ginástica - possibilidades

- ✓ Utilização de materiais alternativos, como bancos, garrafas pet, pneus, latas de tinta, elástico.
- ✓ Elaboração, em grupo, de um plano de treinamento para os objetivos de emagrecimento, hipertrofia, ou desenvolvimento de outras capacidades físicas, de acordo com as possibilidades da academia construída.

Problematização de questões sociais

- ✓ Preço das academias – todos têm condições de frequentar esses ambientes privados? Espaços públicos de lazer que oferecem essa prática corporal.
- ✓ Atividade física e saúde – políticas públicas para o desenvolvimento da saúde coletiva; fatores sociais que dificultam a adoção de hábitos saudáveis.

Avaliação: realização das atividades em grupo; participação nas aulas e nas discussões; *Kahoot** - jogo de perguntas e respostas (online) sobre os conteúdos aprendidos.

* Deve ser elaborado previamente pelo professor. Disponível em: <https://create.kahoot.it/login>

4.2 CHARGES E TIRINHAS

As charges e tirinhas são recursos pedagógicos que podem facilitar a aprendizagem, especialmente, em relação à problematização de questões sociais. Nesse sentido, a análise de diversas imagens podem levar a inúmeros questionamentos e a uma reflexão crítica.

PADRÕES DE BELEZA



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/531424824757943620/>



Disponível em: <http://modapsy.blogspot.com.br/2011/05/moda-x-classe-social-x-saude.html>



ANABOLIZANTES

Disponível em: <http://analisedecharges.blogspot.com.br/2010/03/analise-de-charge-sobre-uso-de.html>

TECNOLOGIAS



Disponível em: <http://chargesbruno.blogspot.com.br/search?updated-max=2014-07-23T18:26:00-03:00&max-results=400&start=50&by-date=false>



Disponível em: <https://generoclandestino.files.wordpress.com/2016/03/tirinha-tecnologia-de-ultima-geracao.jpg>

QUESTÕES DE GÊNERO



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/147633694012072372/>

Complementando a metodologia, sugerimos alguns documentários e filmes, recursos pedagógicos que podem auxiliar os docentes no ensino de determinados conteúdos, por meio de utilização de alguns trechos ou integralmente.

MURDERBALL – PAIXÃO E GLÓRIA (2005)

Temática principal: pessoas com deficiência; esporte adaptado.

Classificação indicativa: 14 anos.

Duração: 85 minutos.

Disponível em: NetMovies.

CRIANÇA, A ALMA DO NEGÓCIO (2008)

Temáticas principais: consumismo, mídia, jogos e brinquedos.

Classificação indicativa: livre

Duração: 49 minutos.

Disponível em: <http://www.videocamp.com/pt/movies/crianca-a-alma-do-negocio>

ÍCARO (2017)

Temática principal: doping no esporte.

Classificação indicativa: 16 anos.

Duração: 85 minutos.

Disponível em: Netflix.

JOGOS INDÍGENAS (2013)

Temática principal: jogos indígenas.

Classificação indicativa: livre.

Duração: 24 minutos.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yig0LbDD8Aw>

INVICTUS (2009)

Temática principal: luta de classes, desigualdades sociais, preconceito étnico-racial, superação das diferenças e união por meio do esporte.

Classificação indicativa: livre.

Duração: 135 minutos.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wle0reScbQU>

MAUS HÁBITOS (2007)

Temáticas principais: transtornos alimentares, religião.

Classificação indicativa: 16 anos.

Duração: 103 minutos.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WVde9pyaHg4>

MUITO ALÉM DO PESO (2012)

Temática principal: má alimentação, obesidade.

Classificação indicativa: livre.

Duração: 83 minutos.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yig0LbDD8Aw>

BOLEIROS – ERA UMA VEZ O FUTEBOL (1998)

Temática principal: futebol.

Classificação indicativa: livre.

Duração: 85 minutos.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4fkceBAi0c8>

CORDAS (2003)

Temática principal: pessoas com deficiência, inclusão.

Classificação indicativa: livre.

Duração: 10 minutos.

Disponível em: <https://videos.bol.uol.com.br/video/cordas--o-filme-de-animacao-que-emocionou-o-mundo-da-internet-04028D193466D4C94326>

5. AVALIAÇÃO

As avaliações nas aulas de Educação Física, até a década de 1970, tinham o caráter de verificação de desempenho, ocorrendo, basicamente, por meio de testes físicos. Numa mudança de entendimento das funções da Educação Física na escola para além das questões de aptidão física, os critérios avaliativos superam a utilização dos testes físicos e acenam para uma diversificação das formas de avaliar.

Compreendemos que os processos avaliativos sejam importantes tanto para os estudantes perceberem seu processo de aprendizagem, quanto relevantes aos professores, pois, além de possibilitarem a compreensão dos conhecimentos que foram apropriados pelos alunos, é possível analisar a coerência das metodologias e a situação dos objetivos estabelecidos no processo de ensino (se estão sendo atingidos ou não, por exemplo). Nesse sentido, entendemos que dois tipos de avaliação são essenciais no processo de ensino e aprendizagem:

Diagnóstica: para compreensão dos conhecimentos que os alunos já possuem ou não (SANT'ANNA, 2014) e concepções sobre Educação Física e sua importância na escola.

Formativa: para informação e acompanhamento do percurso de ensino e aprendizagem (SANT'ANNA, 2014), identificação de dificuldades e progressos dos alunos. Revisão das metodologias de ensino dos docentes.

No Ensino Médio são utilizadas notas ou conceitos e, portanto, a avaliação somativa também faz parte dos processos de ensino e aprendizagem na escola, o que obviamente inclui a Educação Física.

5. AVALIAÇÃO

Tal como nas metodologias, é importante diversificar os critérios e os instrumentos avaliativos. Assim, é possível afirmar que, os processos metodológicos e avaliativos, numa perspectiva crítica e transformadora, são imprescindíveis (e até mesmo inerentes um ao outro) para o adequado e contextualizado desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem. Desse modo, muitos recursos metodológicos também podem ser empregados como instrumento de análise dos conhecimentos dos estudantes.

Dentro das possibilidades avaliativas a serem utilizadas, elencamos abaixo alguns instrumentos que podem orientar os docentes em sua prática:

Produção de pôster

Resolução de listas de exercício

Participação nas aulas e motivação

Produção de portfólio (vídeos e/ou fotos)

Pesquisa

Avaliação pelos pares (do grupo de trabalho)

Análise crítica de reportagens e comerciais

Apresentação de trabalho em grupo

Análise crítica de músicas e charges

**Redação
Produção de texto**

Elaboração de documentário e clipe musical

Prova escrita (objetiva e dissertativa)

Postura (ética, respeito, solidariedade)

Demonstrações práticas

Autoavaliação

Diante de inúmeras possibilidades, optamos aqui por classificações que se enquadravam nos depoimentos dos professores entrevistados na pesquisa sobre o ensino da Educação Física no Instituto Federal de São Paulo e que foram a base da construção dessas orientações. Contudo, salientamos que há outras possibilidades, inúmeros estudos que evidenciam diferentes categorizações que podem ser utilizadas e associadas aos conceitos presentes nessas orientações.

Compreendemos que os contextos escolares são marcados por particularidades, nesse sentido, as orientações apresentam uma flexibilidade e indicam possibilidades de um planejamento participativo, no qual o docente e os alunos constroem de forma colaborativa e democrática os caminhos de ensino e aprendizagem a serem percorridos no decorrer do ano letivo.

Num entendimento da importância da formação do cidadão crítico, evidenciamos diversos conhecimentos que podem auxiliar o professor no desenvolvimento de uma prática questionadora e reflexiva. Assim, buscamos diversificar as possibilidades de ensino e aprendizagem, as metodologias e os critérios avaliativos.

Por fim, esperamos que as orientações auxiliem os docentes em sua prática pedagógica, estimulando novos estudos e descobertas que possam contribuir cada vez mais para a formação humana dos estudantes do ensino médio.

QUADRO SÍNTESE

Este quadro apresenta a síntese dos principais elementos apontados pelos docentes do IFSP na pesquisa sobre o ensino da Educação Física e que foram a base da construção das orientações curriculares.

<p>OBJETIVOS</p>	<p>Formação do cidadão crítico: Proporcionar, aos alunos, o acesso às práticas da cultura corporal de movimento (jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas de aventura),. Envolvendo tanto a parte da vivência, quanto a parte de problematizar questões sociais que vão permeando as práticas corporais, em busca de uma formação crítica e do desenvolvimento da autonomia.</p> <p>Saúde, lazer e qualidade de vida: proporcionar o suporte para a promoção de um estilo de vida mais ativo, estimular a adoção de hábitos saudáveis e de lazer.</p> <p>Aprofundamento de conhecimentos: dos conteúdos já aprendidos.</p>
<p>CONTEÚDOS</p>	<p>Esportes: esportes adaptados; esportes individuais (atletismo, tênis, badminton, tênis de mesa); esportes coletivos tradicionais (vôlei, futsal, handebol e basquetebol); e esportes populares em outros países (futebol americano, <i>flag football</i>, rúgbi, beisebol, frisbee, <i>curling</i>, tchoukball, corfebol, arco e flecha).</p> <p>Jogos: competitivos; cooperativos; indígenas; e africanos;</p> <p>Lutas: mini jiu-jitsu, capoeira, esgrima e boxe; jogos de rapidez, de atenção, de ataque e defesa, de conquista de território, de imobilização, de desequilíbrio, que se aproximem do contexto das diferentes lutas.</p> <p>Danças: os docentes indicaram que os tipos de dança a serem abordados nas aulas devem ser definidos pelos alunos de maneira colaborativa com o docente;</p> <p>Ginásticas: ginástica laboral; circo; ginástica rítmica; ginástica artística; ginástica alternativa; e ginástica de academia.</p> <p>Práticas corporais de aventura: corrida de orientação, <i>slackline</i>, skate, <i>parkour</i>, patins.</p> <p>Praxiologia motriz: teoria que analisa as práticas corporais a partir das relações de interação (psicomotriz ou sociomotriz – cooperação/oposição, oposição, cooperação) e relações com o ambiente em que ocorre (estável e instável).</p> <p>Problematização de questões sociais que perpassam as práticas corporais e as relações de saúde e qualidade de vida presentes na sociedade (gênero, estética e consumo, mídias, luta de classes, racismo, padrões de beleza, homofobia, gordofobia, machismo, corrupção, mídias, trabalho, tecnologias).</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Problematizações e vivências, aulas teóricas e práticas, nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal dos conteúdos;</p> <p>Recursos pedagógicos: contextualização/roda de conversa/ discussões/ debates, exposição/análise de vídeos, produção de documentário, vivências/prática, análise de imagem, análise de texto, produção de texto, seminário, pesquisa, produção coreográfica, trabalho em grupo, lista de exercícios, sala de informática, aula expositiva em <i>power point</i>, animações/filmes, análise de comerciais, organização de festivais e campeonatos/torneios e produção de clipe musical.</p>
<p>AVALIAÇÃO</p>	<p>Diagnóstica: compreensão dos conhecimentos que os alunos já possuem e concepções da importância da Educação Física na escola.</p> <p>Formativa: acompanhamento do percurso de ensino e aprendizagem, identificação de dificuldades e progressos dos alunos. Revisão das maneiras de ensinar dos docentes (se os objetivos estão sendo alcançados).</p> <p>Somativa: atribuição de um conceito, nota.</p> <p>Critérios avaliativos: prova escrita (objetiva/dissertativa), análise crítica de reportagens, imagens, e comerciais, pesquisa, produção de texto, apresentação de trabalho (seminário/mostras) participação nas aulas, demonstrações práticas.</p>

BRACHT, V. Ensino de primeiro e segundo graus: educação física para quê? **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.3, n.2, p.282-7, 1992.

_____. **A Educação Física escolar como campo de vivência social**. 2.ed. Porto Alegre: Magister, 1997, p. 71-111.

_____. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. **Cadernos Cedes**, ano XIX, nº 48, Agosto, 1999.

_____. **A Educação Física no ensino fundamental**. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7170-3-6-educacao-fisica-ensino-fundamental-walter-bracht/file>. Acesso em: 30 jul. 2017.

BRASIL, I. B. G.; *et al.* Inspirações praxiológicas para o ensino do handebol na escola. In: FERREIRA, L. A.; RAMOS, G. N. S. (Org.) **Educação Física Escolar e Praxiologia Motriz**: compreendendo as práticas corporais. Curitiba: Editora CRV, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf. Acesso em: 20 dez. 2017.

BREDA, M. et al. **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: Phorte, 2010.

CORREIA, W. R. Planejamento participativo e o ensino da Educação Física no 2º grau. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, supl.2, p.43-48, 1996.

DINIZ, I. K. S., et al. Dança no Ensino Médio: da contextualização à prática. In: DARIDO, S. C. (org.). **Educação Física no ensino médio**: diagnóstico, princípios e práticas. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

FERREIRA, L. A.; RAMOS, G. N. S. Educação Física Escolar e Praxiologia Motriz: lógica interna e os universais ludomotores nas relações com a cultura corporal de movimento. In: FERREIRA, L. A.; RAMOS, G. N. S. (Org.) **Educação Física Escolar e a Praxiologia Motriz**: compreendendo as práticas corporais. Curitiba: CRV, 2017. 158p.

- FRANCO, L. C. P. Práticas corporais de aventura. In: DARIDO, S. C. (org.). **Educação Física no ensino médio: diagnóstico, princípios e práticas**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.
- GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia dos Esportes Coletivos**. Vitória: UFEJ, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.
- KUNZ, E. **Educação Física: ensino & mudanças**. Ijuí: Editora Unijuí, 1991.
- _____. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Editora Unijuí, 1994.
- LAVEGA, P. Classificação dos jogos, esportes e práticas motrizes. In: RIBAS, J. F. M. (org.). **Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz**. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2008.
- PARLEBAS, P. **Juego deporte y sociedad: léxico de praxiologia motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2008.
- RAMOS, J. R. S. A semiologia e a educação física: um diálogo com Betti e Parlebas. Educación física y deportes: **Revista digital**, Buenos Aires, ano 5, n. 20, abr. 2000. Disponível em: www.efdeportes.com/efd20a/betparl.htm. Acesso em: 15 mar. 2018.
- RIBAS, J. F. M. Praxiologia Motriz: construção de um novo olhar dos jogos e esportes na escola. **Motriz**, Rio Claro, v.11 n.2 p.113-120, mai./ago. 2005.
- RUFINO, L. G. B. As lutas nas aulas de Educação Física no Ensino Médio: possibilidades para a prática pedagógica. In: DARIDO, S. C. (org.). **Educação Física no ensino médio: diagnóstico, princípios e práticas**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.
- SANT'ANNA, I. M. **Por que avaliar? Como avaliar?: Critérios e instrumentos**. 17. ed. Vozes: Petrópolis 2014.
- SOARES C. L. et al., **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor.
- SOARES, L. E. S.; SILVA, P. N. G.; RIBAS, J. F. M. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento**. Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 159-182, jul/set de 2012.
- TABORDA, D. S. **Aproximações teóricas entre a Praxiologia motriz e a Proposta Transformação Didático-Pedagógica do Esporte: por um diálogo da possibilidade**. 2014, 151f. Dissertação (Mestrado Pedagogia do Esporte), Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2014.