



**POTENCIALIZANDO
SABERES:
Metodologias Ativas
nas aulas de
Educação Física**



TIAGO OLIVEIRA DOS SANTOS
FERNANDA ROSSI

Ficha Catalográfica



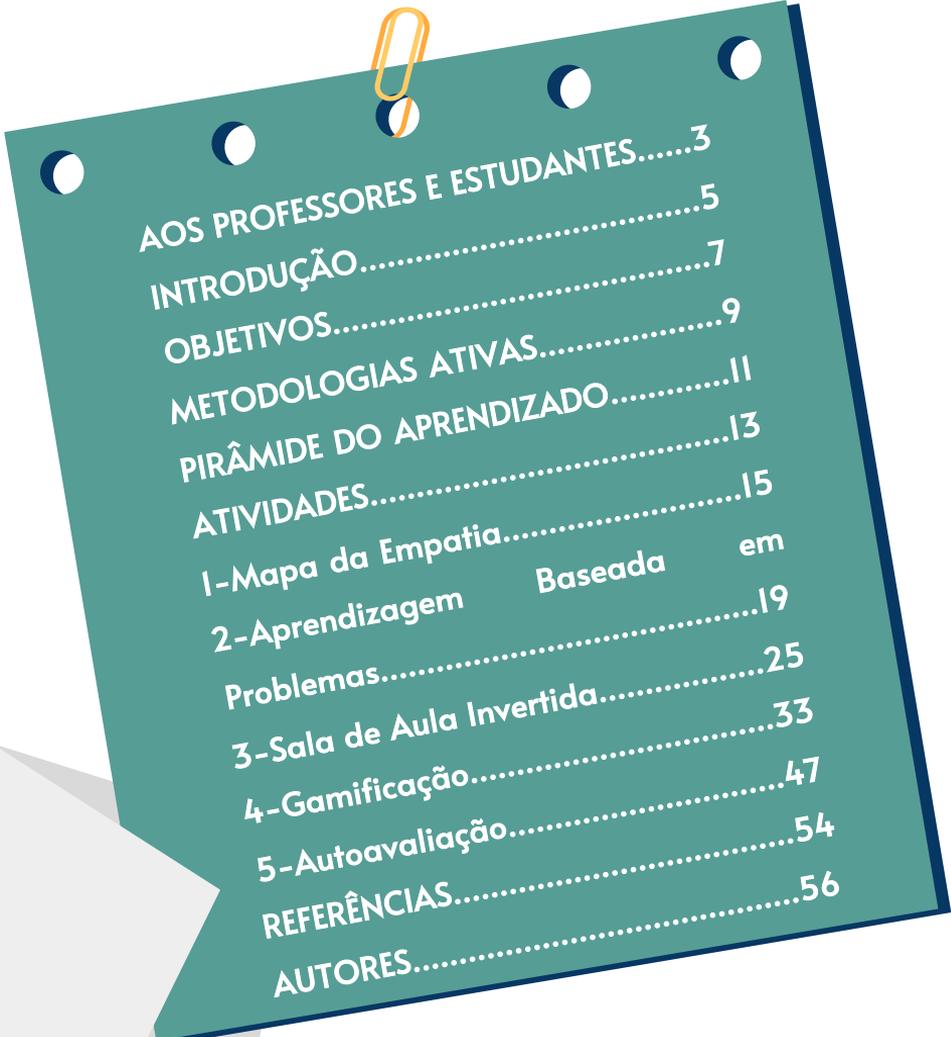
S237p Santos, Tiago Oliveira dos
Potencializando Saberes : Metodologias Ativas nas aulas
de Educação Física / Tiago Oliveira dos Santos. -- Bauru,
2023
59 p. + e-book

Dissertação (Mestrado profissional - Docência para a
Educação Básica) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Ciências, Bauru

Orientadora: Fernanda Rossi

1. Educação Física Escolar. 2. Metodologia Ativa. 3.
Protagonismo Juvenil. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da
Faculdade de Ciências, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).



AOS PROFESSORES E ESTUDANTES.....	3
INTRODUÇÃO.....	5
OBJETIVOS.....	7
METODOLOGIAS ATIVAS.....	9
PIRÂMIDE DO APRENDIZADO.....	11
ATIVIDADES.....	13
1-Mapa da Empatia.....	15
2-Aprendizagem Baseada em Problemas.....	19
3-Sala de Aula Invertida.....	25
4-Gamificação.....	33
5-Autoavaliação.....	47
REFERÊNCIAS.....	54
AUTORES.....	56

SUMÁRIO





**Aos
Professores
e
Estudantes**



01





Que toda adversidade se transforme em combustível
para novas possibilidades de Ensinar e Aprender.

Prof. Tiago Oliveira dos Santos





INTRODUÇÃO



02





O produto educacional é um material pedagógico contendo uma proposta de ensino e aprendizagem em Educação Física para o 3º bimestre do 9º ano do Ensino Fundamental - Anos Finais.

Foi gerado no contexto da pesquisa de mestrado intitulada Metodologias Ativas no Ensino e Aprendizado de Educação Física, junto ao Programa de Pós Graduação Docência para Educação Básica - Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista (Unesp) de Bauru.

As atividades apresentadas possuem foco nas Metodologias Ativas, favorecendo assim, o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem e a mediação dos professores(as) na construção ativa de conhecimento.

Os planos de aula (para professor) e atividades (para estudante) apresentados, poderão ser adaptados para atender diferentes especificidades escolares.





03





OBEJTIVO GERAL

Potencializar o ensino e a aprendizagem nas aulas de Educação Física mediante a utilização de metodologias ativas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Incentivar os estudantes a atuarem ativamente no processo de ensino e aprendizagem.

Subsidiar o trabalho docente para utilização de metodologias ativas.





**METODOLOGIAS
ATIVAS**



04



O que são e por que é importante utilizar?



Metodologias Ativas são estratégias que visam tornar o estudante mais participativo durante as aulas, fazendo com que esteja no centro do processo de ensino e aprendizagem. Neste cenário o professor assume o papel de mediador, criando desafios, apoiando, provocando e incentivando a construção de conhecimento.

Tal estratégia tem se mostrado importante pois tem procurado evidenciar o trabalho em equipe, a comunicação, a resolução de problemas, autonomia, liderança, gestão do tempo, tomada de decisão, resolução de problemas e criatividade, características estas esperadas para os estudantes do século XXI.



**PIRÂMIDE DO
APRENDIZADO**

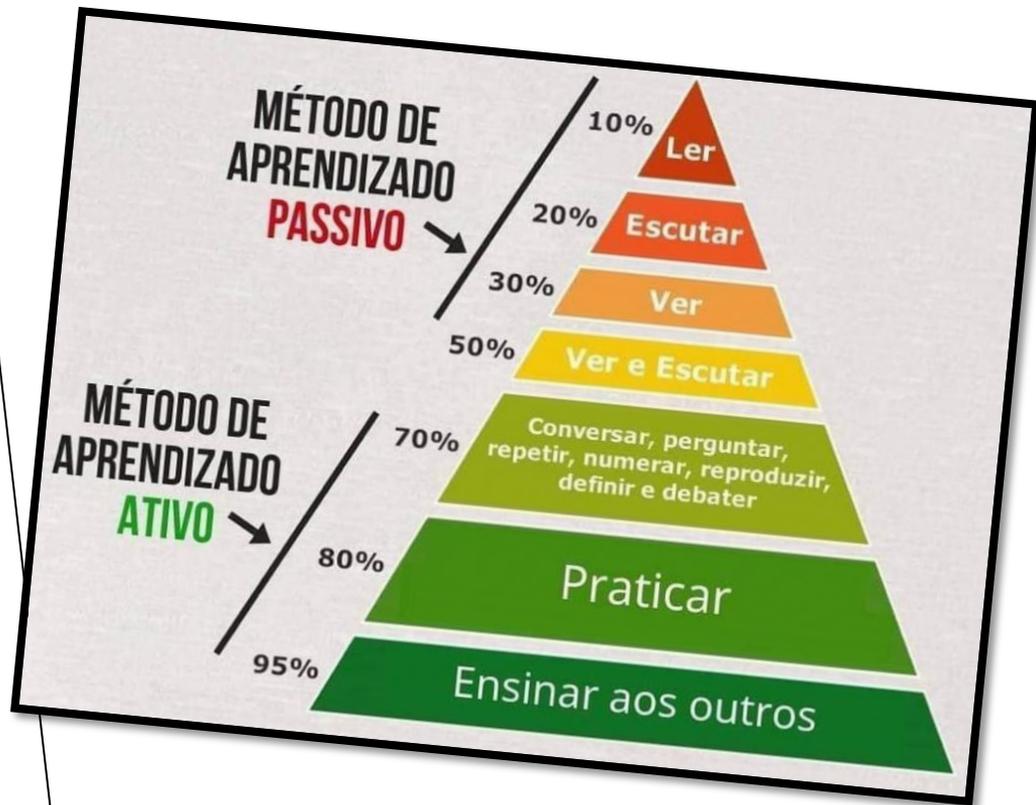


05



ESTUDANTE e PROFESSOR(A)

De acordo com Willian Glasser, criador da pirâmide do aprendizado, ao utilizarmos os métodos ativos de aprendizado, podemos aprimorar nosso desempenho. Como visualizado na imagem: debater, praticar e ensinar são métodos mais eficazes de aprendizagem (70% a 95%) se comparados a ler, escutar, ver (10% a 50%).



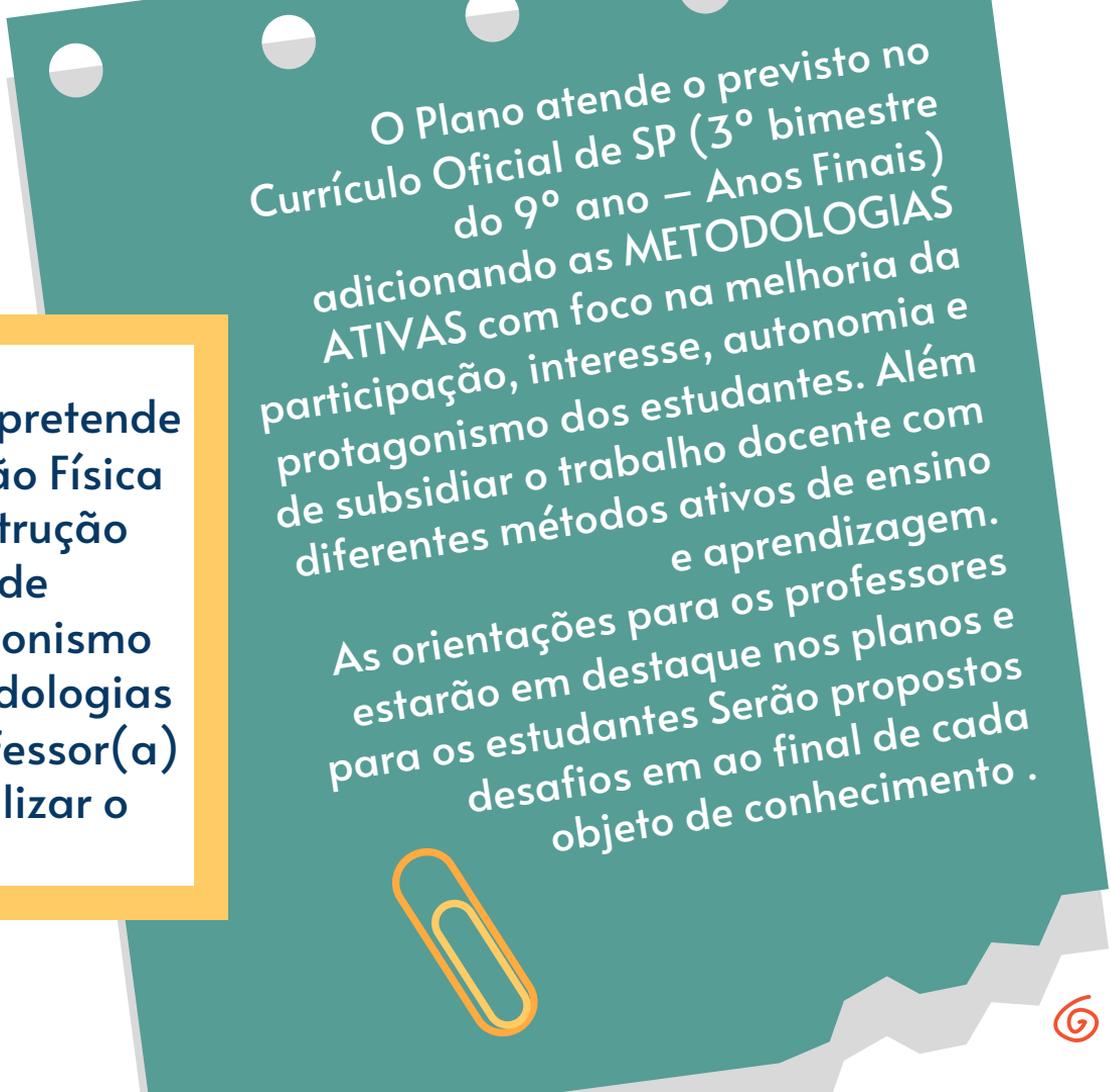


06





O Plano de Atividades a seguir pretende evidenciar as aulas de Educação Física Escolar como espaço de construção dialógica e colaborativa de conhecimento, sendo o protagonismo dos estudantes e uso das metodologias ativas e a mediação do(a) professor(a) os propulsores para potencializar o processo.



O Plano atende o previsto no Currículo Oficial de SP (3º bimestre do 9º ano – Anos Finais) adicionando as METODOLOGIAS ATIVAS com foco na melhoria da participação, interesse, autonomia e protagonismo dos estudantes. Além de subsidiar o trabalho docente com diferentes métodos ativos de ensino e aprendizagem.

As orientações para os professores estarão em destaque nos planos e para os estudantes Serão propostos desafios em ao final de cada objeto de conhecimento .

1 - MAPA DA EMPATIA

PROFESSOR(A)

O Mapa da Empatia é uma estratégia que tem como objetivo conhecer melhor o estudante e através das informações colhidas, atender as diferentes necessidades e interesses, pensando sempre em potencializar o Ensino e a Aprendizagem.

Segue tutorial para aplicação e modelo para preenchimento dos estudantes:

PROFESSOR(A) - APLICANDO O MAPA DA EMPATIA: Imprima uma folha para cada estudante, faça a leitura de todos os itens e após a leitura solicite o preenchimento, quanto mais informações, maiores serão os subsídios para preparação das atividades Ao final recolha as folhas e analise as respostas, dados como a forma como conseguem aprender melhor (ouvindo, lendo, escrevendo etc) poderão lhe auxiliar no planejamento das aulas.

3- O QUE PENSA E SENTE?

ITEM 3- O QUE PENSA E SENTE?
Quais suas dificuldades para aprender?

5- DORES E DESEJOS

ITEM 5- DORES E DESEJOS
- Desafios a serem vencidos para uma melhor aprendizagem;
- Melhor método de avaliação.

ITEM 2- O QUE ELE ESCUTA?

Como acredita aprender melhor?
(Ouvindo, Lendo, Escrevendo, Vendo ou Colocando a mão na massa.

SCUTA?
ita aprender
vindo, Lendo,
Vendo ou
mão na massa.

1- O QUE ELE VÊ?
• Como é o ambiente físico e emocional da sala de aula?
• Consegue participar e ter interesse durante as aulas?

ITEM 1- O QUE ELE VÊ?

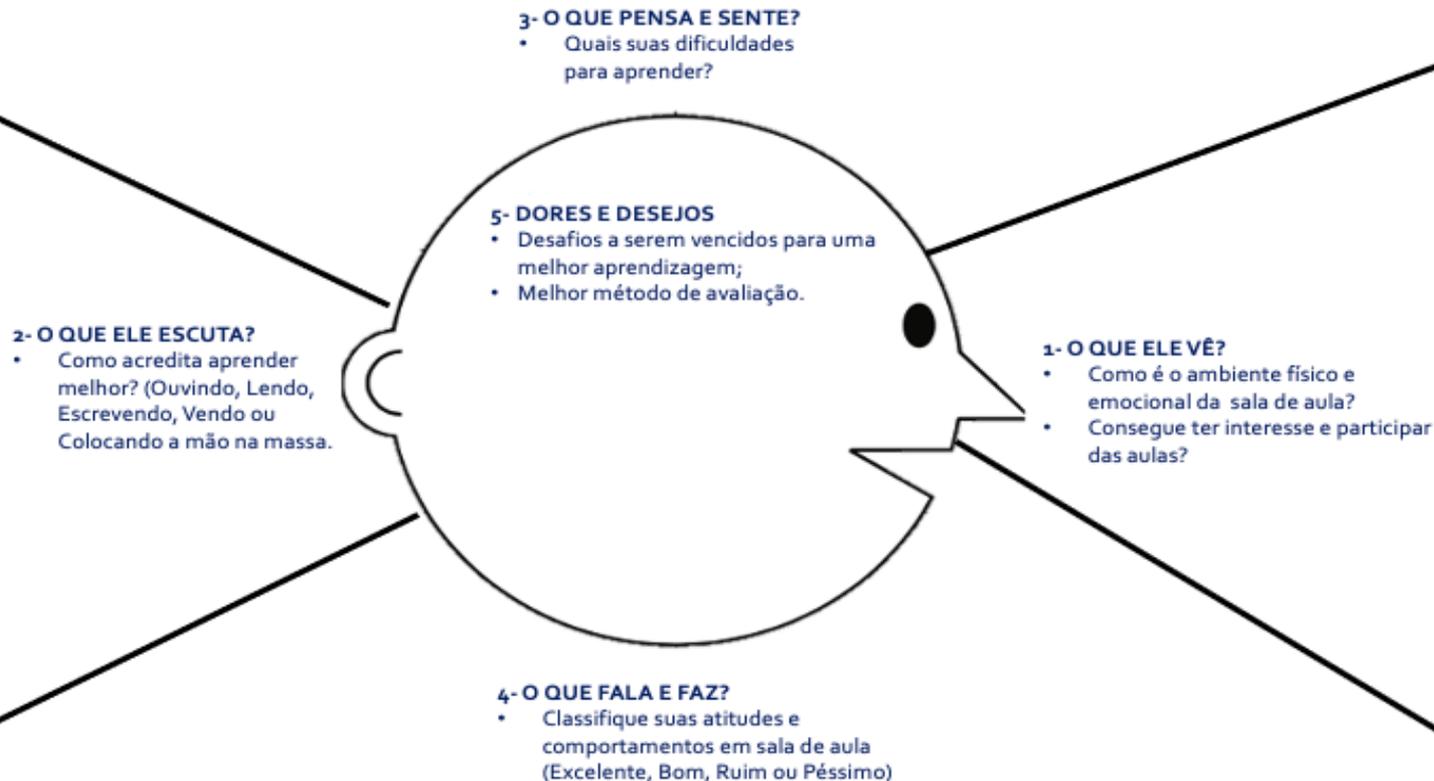
- Como é o ambiente físico e emocional da sala de aula?
- Consegue participar e ter interesse durante as aulas?

ITEM 4- O QUE FALA E FAZ?

Classifique suas atitudes e comportamentos em sala de aula (Excelente, Bom, Ruim ou Péssimo)

ESTUDANTE, queremos te conhecer melhor e assim criar atividades que atendam as suas características e interesses. Preencha a figura seguindo as orientações do seu professor.

Desafio I – Mapa da Empatia



Finalizou o desafio?

DESAFIO I - CHECK



Receba sua
PRIMEIRA
recompensa.
Junto as 4 partes
para ver a
mensagem final.



PROFESSOR(A)

A Metodologia Ativa Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), como próprio nome diz é baseada na resolução de problemas, onde o estudante além de aprender as habilidades previstas, mobiliza saberes para solucionar as situações problema, tornando-se ativo no seu processo de aprendizagem.

2

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS (ABP)

PLANO DE AULA – POTENCIALIZANDO SABERES - Atividade 2

Objeto de Conhecimento	BASQUETEBOL
Duração	4 a 6 aulas de 45 minutos
Habilidades	(EF09EF02) Praticar o esporte de invasão (BASQUETE) utilizando habilidades técnicas e táticas;
Objetivos	Desenvolver a habilidade proposta (EF09EF02) utilizando a metodologia Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) para potencializar a aprendizagem.
Recursos	Quadra poliesportiva; Bolas de basquetebol; Bexiga; Fita adesiva, Fotos de grandes atletas/ídolos do Basquete; Fotos de momentos históricos do Basquete, Trena. 
Metodologia	Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) 

SITUAÇÃO PROBLEMA(SP) 1: COMO MOBILIZAR TODOS OS ESTUDANTES PARA PRATICAR UMA NOVA MODALIDADE ESPORTIVA?

Atividade 1: O que eu sei sobre o basquetebol? Levantamento de conhecimentos prévios: quantos jogadores em quadra? Posições e funções dos jogadores; nome de alguns jogadores e jogadoras; bola e pontos; tipos de passes e arremessos; regras e irregularidades.

Vivência I: Jogos Recreativos

Professor(a), na SP espera-se criar um clima de desafio e instigação, levando a turma a verbalizar sobre a importância experimentar diferentes modalidades esportivas no ambiente escolar, tentando resolver assim o primeiro desafio da aula. Na atividade 1 utilize algumas questões para verificar o nível de conhecimento da turma. Para iniciar utilize vivências recreativas fazendo um link com o basquete.

SITUAÇÃO PROBLEMA 2: COMO MINIMIZAR O AFASTAMENTO DAS MENINAS DOS ESPORTES COLETIVOS, TAMBÉM CHAMADOS DE INVASÃO?

Atividade 2: Conhecendo mais sobre o basquetebol. Apresente um breve histórico sobre a modalidade, incluindo grandes feitos do Brasil e do mundo, incluindo fatos antigos e atuais. Sugestão:

- NBB – Novo Basquete Brasil: <https://lnb.com.br/nbb/>
- LBF – Liga de Basquete Feminino: <http://lbf.com.br/equipes/lbf/>
- NBA – Liga de Basquete Americana - <https://www.nba.com>

Vivência II: Jogos Pré-Desportivos

Professor(a), na SP 2, espera-se que os estudantes apresentem sugestões que aproximem as meninas da prática esportiva, visto que em muitas escolas existe um afastamento deste público nas aulas. Na atividade 2 apresente os principais jogadores(as) do Brasil e do mundo, bem como as maiores competições. Inicia a vivência 2, transformando os jogos recreativos em jogos pré-desportivos.

SITUAÇÃO PROBLEMA 3: LUGAR DE MULHER É ONDE ELA QUISER?

- **Atividade 3:** Conhecendo a Quadra e as Regras Oficiais. Trabalho em Grupo: Medidas da Quadra – Utilizar Trena ou material alternativo de medida e fita crepe para fazer possíveis correções e/ou marcações não existentes.
 - Regras Oficiais – Utilizar o celular para pesquisa.

Vivência III: Desafios, Competições e Jogos com regras combinadas.

Professor(a), na SP 3 – Se espera um debate sobre um tabu ainda vivido pelas mulheres/meninas: Por que ainda ouvimos que lugar de menina é no balé? Concordam? Discordam? Que ações poderiam ser feitas para amenizar este problema? Conhecem mulheres que conseguiram vencer e se destacar nos esportes? O que sugerem para diminuir este preconceito?



Avaliação:

RODA DE CONVERSA – O QUE EU APRENDI HOJE?
Espera-se que neste momento os estudantes possam socializar sensações sobre as atividades e situações problemas vivenciadas, possibilitando assim sistematizar e contextualizar as aprendizagens e perceber se objetivos e habilidades foram alcançados e se realmente se foram protagonista e se engajaram durante a aula.

Utilize também o desafio final do estudante para verificar possíveis avanços diante de novas situações problema.



Estudante, chegou a hora de potencializar seus conhecimentos, reflita, respire e responda

DESAFIO 2 – Jogada de Mestre



Seu time de basquete está perdendo o jogo (90x92) e a posse de bola está como você, para arremessar um único lance livre. O que você faria para tentar vencer a partida? Descreva sua jogada.

Agora junto com seus colegas e as respostas descritas, formem suas equipes e tentam simular a jogada colocando em prática aquilo que está no papel, converse com seus colegas e professor(a) e fazendo ajustes se necessário.

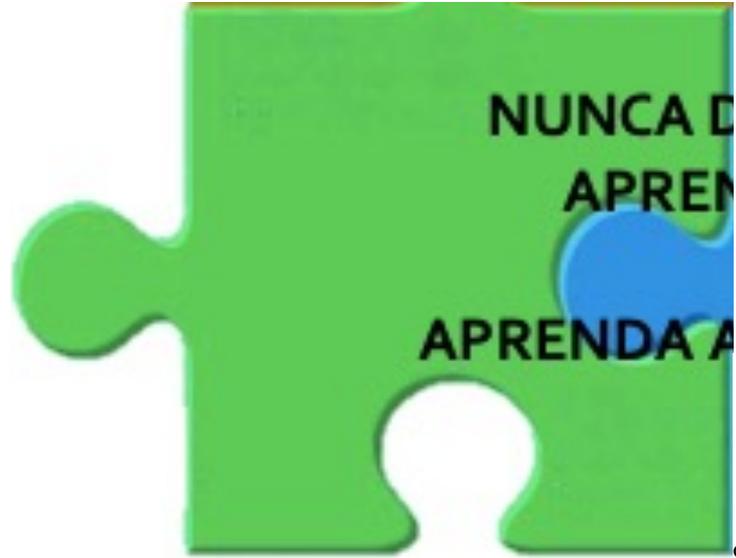
Finalizou o desafio?

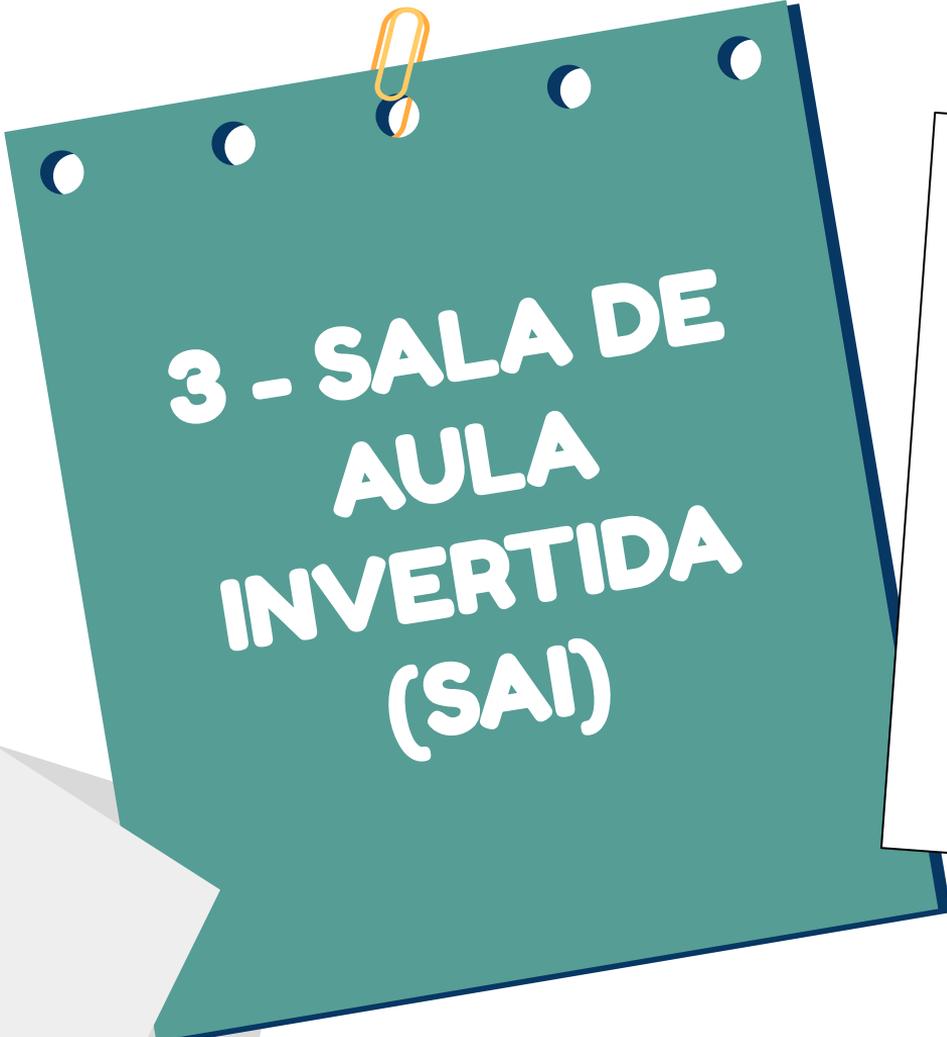


DESAFIO 2 - CHECK



Receba sua
SEGUNDA
recompensa e
siga em frente.





3 - SALA DE AULA INVERTIDA (SAI)

PROFESSOR(A)

A Sala de Aula Invertida é uma metodologia que visa criar autonomia dos estudantes. Nela o estudante recebe orientações para estudar previamente sobre assunto, o que potencializa o tempo de aula para aprofundamento, socialização e sistematização da aprendizagem.

PLANO DE AULA – POTENCIALIZANDO APRENDIZAGENS – Atividade 3

Objeto de Conhecimento	FUTSAL
Duração	4 a 6 aulas aulas de 45 minutos
Habilidades	<p>EF09EF02) – Praticar um ou mais esportes de invasão (FUTSAL) oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.</p> <p>(EF09EF03) - Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de invasão.</p> <p>(EF09EF04) - Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras da modalidade esportiva praticada.</p>
Objetivos	<p>Desempenhar autonomia no processo de aprendizagem realizando as atividades previamente propostas e demonstrar organização e colaboração no desenvolvimento das habilidades.</p>
Recursos	<p>Quadra; bolas de basquete; fotos de marcação individual e por zona do basquete; folha impressa com desenho de meia quadra de basquete, canetinha hidrográfica azul, vermelha, preta e laranja.</p>
Metodologia	SALA DE AULA INVERTIDA

1º PASSO – INTRODUIZIR O CONTEÚDO ANTES DA AULA:
Estudo prévio do estudante (vide em anexo): FUTSAL

Professor(a), espera-se que os estudantes tenham realizado a pesquisa e socializem suas aprendizagens. Utilize a roda de conversa como estratégia para potencializar o contato entre todos os participantes.

2º PASSO – REVISÃO E/OU APROFUNDAMENTO DO CONTEÚDO
(professor e estudante) - Socializar as anotações e descobertas.

Professor(a), ainda em roda de conversa, complemente o conhecimento com comentários sobre aquilo que ainda não foi apresentado/socializado ou curiosidades que ainda não tenham sido evidenciadas.

3º PASSO – PRESENCIAL (professor e estudante)

ATIVIDADE 1 – O QUE EU SEI SOBRE O FUTSAL:

Movimentos e fundamentos
Principais jogadores e jogadoras

Professor(a), espera-se que aqui os estudantes já tenham algum entendimento sobre o tema e você consiga aprofundar o tema propondo desafios e atividades para aprofundar as habilidades pretendidas.

ATIVIDADE 2 – ASPECTOS TÉCNICOS E TÁTICOS DO FUTSAL:
Conhecendo a quadra : (Medidas oficiais e quadra escolar);

Posições e funções dos jogadores;
Linhas de marcação;
Sistema de defesa e ataque;
Goleiro Linha.

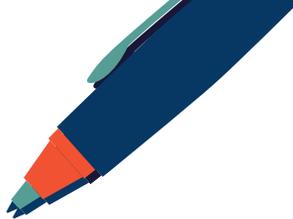
Na Atividade 1 - Após apresentação das pesquisas sugerir que os estudante realizem jogos pré-desportivos além que utilizem movimentos simples como: deslocamento vai e vem Joelho Alto; deslocamento zig zag, condução de bola, condução entre os cones, passes e chutes.

Na atividade 2 - Poderão ser utilizado o celular para pesquisar vídeos e/ou fotos de jogadas e sistemas de ataque e defesa.

ATIVIDADE 3 – JOGO PROPRIAMENTE DITO

Utilizar todas as vivências anteriores para aprimorar o jogo, focar nas regras, nos sistemas de ataque e defesa e função / posição dos jogadores.

Na atividade 3 - Espera-se que os estudantes relembra da Situação Problema da aula de basquete sobre a importância de incluir as meninas neste tipo de atividade e consigam se organizar de forma satisfatória.



Avaliação:

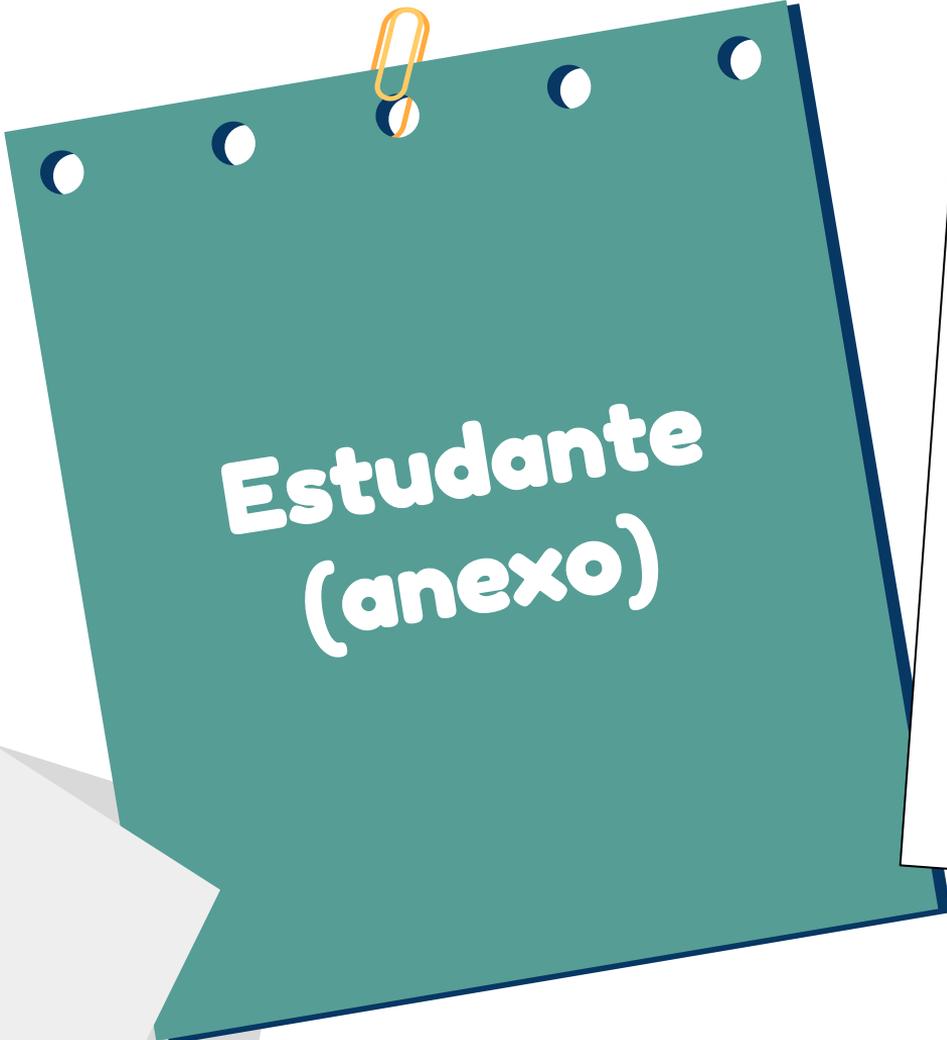
RODA DE CONVERSA – O QUE EU APRENDI HOJE?

Espera-se que neste momento os estudantes possam verbalizar sobre a experiência de se preparar para a aula estudando em casa e depois socializar e aprimorar o conhecimento através das vivências.

Vale destacar que na SAI a autonomia do estudante deve ser realçada, por isso, visualizar se este conseguiu aprimorar o conhecimento demonstrando certa autonomia nas atividades propostas é um bom indicador de que o uso da metodologia foi positivo.

Utilize também o desafio final do estudante para verificar possíveis avanços de conhecimento e autonomia.





Estudante (anexo)

Para que a SALA DE AULA INVERTIDA funcione de maneira efetiva você precisa se comprometer e realizar os estudos previamente, seu professor poderá indicar sites, vídeos e outros para guiar sua aprendizagem, mas não se esqueça, este é o momento de aguçar sua curiosidade e fazer muitas anotações. Não se esqueça de compartilhar tudo na próxima aula!!!

Para te ajudar segue um roteiro para ajudá-lo na aula de FUTSAL:



ANEXO I - PESQUISA – AULA FUTSAL

1. Você já participou de algum jogo de futsal? Conte sobre sua experiência.
2. Quantos jogadores formam uma equipe?
3. Quais são as posições e funções dos jogadores dentro da quadra?
4. Cite nomes de jogadores de Futsal – feminino e masculino.
5. Quais são as principais regras deste esporte?
6. Existe um local apropriado para prática de futsal? É possível praticar em outros espaços?
7. Pesquise sobre a história do Futsal, quem criou, quando, como eram as regras.
8. Pesquise sobre a chegada do Futsal no Brasil e como o esporte vem evoluindo.
9. Pesquise sobre o cenário do Futsal atualmente. Por que ainda não é uma modalidade Olímpica?
10. Pesquise sobre o Futsal Paralímpico (Futebol de 5).

ANEXO 2 - PARA SABER MAIS ACESSE:

AULAS CENTRO DE MÍDIAS DE SÃO PAULO (CMSP) – repositório
<https://repositorio.educacao.sp.gov.br/#!/midia?videoPlay=16650&id=418>
<https://repositorio.educacao.sp.gov.br/#!/midia?videoPlay=12951&id=418>

futureline. Posições e Funções no Futsal. 1'46". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=dR9-N4ysxKM&feature=emb_logo. Acesso em: 03 fev. 2021.



Ismael Chaves. SISTEMA DEFENSIVO NO FUTSAL – Linha de Marcação. 1'06". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZCJhzFV6C5k>. Acesso em: 10 nov. 2020.



futureline. SISTEMA OFENSIVO NO FUTSAL. 3'26". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jpg_ftSBHWs. Acesso em: 03 fev. 2021.



Estudante, vamos potencializar seus conhecimentos e movimentos, assista ao vídeo e crie uma nova versão.

DESAFIO 3: Rei e/ou Rainha do Drible



Você sabia que muitos jogadores de futsal são conhecidos por sua habilidade com a bola, fazendo movimentos, dribles e gols quase improváveis. Que tal tentar realizar um destes truques. Acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=dVPToPJ3xEc>, escolha seu movimento, treine em casa, registre aqui o que foi mais difícil de fazer e porque?

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for students to record their observations or difficulties during the challenge.

Sugerimos também que o registro possa ser feito em forma de vídeo e encaminhado para o professor, quem sabe rola um prêmio ou uma disputa de *Free Style*, ou até um jogo como os REIS e Rainhas do DRIBLE. Acesse e confira:

Finalizou o desafio?



DESAFIO 3 - CHECK



Receba a
TERCEIRA
peça como
recompensa.



4 GAMIFICAÇÃO

A Gamificação é a metodologia focada nos desafios e recompensas, utilizando para isso a possibilidade de transformar os temas a serem estudados em jogos.

Est metodologia se destaca pela grande expectativa gerada, visto que os jogos on-line fazem parte do cotidiano do estudante e a possibilidade de trabalhar os temas escolares nesta proposta é fator motivador para participação dos estudantes.

Vamos nessa?

PLANO DE AULA 3 – POTENCIALIZANDO SABERES

Objeto de
Conhecimento

Esporte de Invasão e Esportes Paralímpicos

Duração

2 a 4 aulas de 45 minutos

Habilidades

(EF09EF05) Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.

(EF09EF06) Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e produzindo alternativas para utilizá-los no tempo livre.

(EF09EF22*) Discutir as transformações históricas dos esportes Paralímpicos considerando as políticas públicas de inclusão.

Objetivos

Desenvolver através da Gamificação as habilidades previstas.

Recursos

Sala de informática, computadores, notebooks, internet e celular.

Metodologia

GAMIFICAÇÃO

ATIVIDADE 1 – GAMIFICAÇÃO – Corrupção nos Esportes

Assista ao vídeo 1 – Corrupção no Esporte - para iniciar o assunto:
encurtador.com.br/qxzU6

Gamificação 1: Plataforma: KAHOOT – Corrupção nos Esportes
https://kahoot.it/challenge/08756677?challenge-id=3dd1c284-048e-4262-911e-9cb0bb8e56d1_1674865606422

Professor, usando a gamificação você precisará da sala de informática e dos computadores. Faça a reserva com antecedência. Acesse os link dos Games com antecedência para verificar a jogabilidade.

ATIVIDADE 2 – GAMIFICAÇÃO – Modalidades Esportivas Paralímpicas

Vídeo 2- Basquete em cadeira de rodas (BCR

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

Gamificação 2- FUTEBOL DE 5 – <https://www.menti.com/alb2jgv9xtb8>

Vídeo 3- Futebol de 5: <https://www.youtube.com/watch?v=PsNeLDIN2Pg>

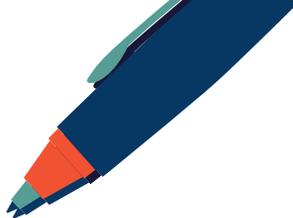
Gamificação 3: BCR - <https://www.menti.com/bqofpdvoyf>

Professor, utilize os games e vídeos sugeridos para trabalhar as atividades e habilidades propostas. Você poderá também criar novas atividades e/ou utilizar outras plataformas gamificadas como: <https://wordwall.net/pt> Todas as descobertas poderão ser transformadas em vivências e realizadas na quadra.

ATIVIDADE 3 – GAMIFICAÇÃO - Mão na Massa

Os estudantes em duplas irão criar questões/desafios com o tema: Comunidade, locais para prática esportiva e tempo livre (vide o passo a passo no ANEXO 2) e depois usando a sala de tecnologia e os computadores irão gamificar sua própria atividade.

Professor, aqui você vivenciará a gamificação desplugada (sem computador ou outro dispositivo) para depois transferir os dados para uma atividade plugada (usando computador ou celular). Realize o passo a passo da atividade antes da aula para que conheça o processo de criação .



Avaliação:

PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO NAS ATIVIDADES PROPOSTAS:

Espera-se que os estudantes demonstrem engajamento e participem ativamente, pois tem-se nas atividades gamificadas uma excelente oportunidade de favorecer a aprendizagem através de desafios, prêmios e conquistas, pontos estes presentes nos principais jogos utilizados pelos estudantes em diferentes plataformas.



Estudante:

Vamos criar sua atividade na plataforma Google FORMS?

Siga o passo a passo do ANEXO 2 e mãos à obra.

Descubra que aprender pode ser mais divertido e desafiador.

Não esqueça de compartilhar seu jogo com os colegas.

Ótimo aprendizado!

ANEXO 2 – Gamificação no Google Forms – Atividade Autoral

Fase 1 - Crie um desafio em forma de pergunta:

Fase 2 – Descreva a resposta correta:

Fase 3 – Elabore a(s) alternativa(s) incorreta(s) e/ou Verdadeiro ou Falso.

Fase 4 – Justifique a resposta correta e crie um comentário em caso de acerto (motivando para o próximo desafio)

Fase 5 – Justifique as respostas erradas e crie um comentário. (Exemplo: Tente outra vez).

Fase 6 – Finalize parabenizando pelo desafio e conhecimento adquirido.

Estudante, chegou a hora de potencializar seus conhecimentos, vamos gamificar?

DESAFIO 4 – APRENDER JOGANDO



1º Acesse o Modelo de Atividade Gamificada para te inspirar:
<https://forms.gle/gmecnodMqKIG23k6A>



2- Chegou sua hora de colocar a mão na massa:



Clique no link ou QR Code, escolha um arquivo, coloque seu nome e depois é só editar:

<https://drive.google.com/drive/folders/IP0eKFptYDFsmrMoGNBCKr7YGq804jwFR?usp=sharing>

Acesse via
QR CODE:



Utilize sua
atividade
anterior
como roteiro:



Etapa 3 – Gamificação no Google Forms – Atividade Autoral
Fase 1 – Crie um desafio em forma de pergunta:
Fase 2 – Descreva a resposta correta:
Fase 3 – Elabore a(s) alternativa(s) incorreta(s) e/ou Verdadeiro ou Falso.
Fase 4 – Justifique a resposta correta:
Fase 5 – Crie um comentário em caso de acerto (motivando para o próximo desafio):
Fase 6 – Crie um comentário em caso de erro (lembre-se que o jogador não pode desistir):
Agora é só seguir os próximos passos e transformar seu desafio em gamificação.



Ou siga o tutorial na página seguinte:

Título

1- Adicione o título da sua Gamificação:

Descrição do formulário



Cole aqui o escrito da FASE 1 *

2- Adicione uma pergunta de múltipla escolha

- Fase 2 - adicione a resposta correta
- Fase 3 - adicione uma das respostas erradas
- Fase 3 - adicione outra resposta errada
- Fase 3 - última resposta errada

3- Utilize a atividade ETAPA 3 como roteiro da pergunta e das respostas

4- Adicione mais 5 seções

Seção 2 de 6

Fase 4 - Justificativa da resposta correta (Exemplo: Parabéns, você sabe tudo sobre o assunto, continue assim).

Lembre-se que em caso de acerto, segue para o próximo desafio.

5 – Adicione a justificativa da resposta correta e motive para continuar o desafio (Ex: Vamos lá, continue assim).

Após a seção 2 Ir para a seção 6 (FASE 6 - PARABÉNS ...uper desafiadora.)

8 – Toda resposta correta deve seguir para o próximo desafio/pergunta (neste exemplo seção 6)

Seção 3 de 6

Fase 5 - Justificativa da resposta errada (aqui no caso é referente a alternativa B)

Lembre-se que em caso de erro, deve-se dar outra chance de acertar e seguir adiante.

6 – Adicione a justificativa da resposta errada e deixe um recado (exemplo: tente outra vez).

Após a seção 3 Ir para a seção 1 (Título)

Seção 4 de 6

Fase 5 - Justificativa da resposta errada (aqui no caso é referente a alternativa C)

Lembre-se que em caso de erro, deve-se dar outra chance de acertar e seguir adiante.

7 – Toda resposta errada deve voltar para pergunta, assim podemos jogar de novo e tentar acertar (neste exemplo – ir para seção 1)

Após a seção 4 Ir para a seção 1 (Título)

Seção 5 de 6

Fase 5 - Justificativa da resposta errada (aqui no caso é referente a alternativa D)

Lembre-se que em caso de erro, deve-se dar outra chance de acertar e seguir adiante.

Caso deseje colocar a alternativa correta em outra alternativa é só ajustar o comando de “IR PARA SEÇÃO”

Após a seção 5 Ir para a seção 1 (Título)

FASE 6 - PARABÉNS - você conseguiu realizar o primeiro passo, agora é só adicionar mais desafios (SESSÕES) e deixar sua gamificação super desafiadora.

em caso de dúvidas fale com o professor TIAGO (tiagooliveirasantos@prof.educacao.sp.gov.br)

Título da imagem



 publicdomainvectors.org



9 – Aqui finalizamos o desafio e desejamos parabéns, pode-se colocar uma imagem de medalha, troféu ou outro que lembre conquista.

10 – Para sua atividade ficar mais desafiadora, tente criar mais desafios/perguntas, é só seguir o passo a passo (Fase I até Fase 5), deixando a Fase 6 sempre como a última seção.

Em caso de dúvidas entre em contato com o professor TIAGO:
tiago.o.santos@unesp.br

BOM JOGO



3- Encaminhe o LINK da sua atividade gamificada para que os colegas tenham acesso:

The image shows a user interface for sharing a form. A modal window titled "Enviar formulário" is open, showing options to share via email, link, or social media. The link option is selected, and the URL <https://forms.gle/k96jCnBprqynR3UP8> is displayed. A tooltip提示 "Pressione % + C para copiar" is visible above the "Copiar" button. In the background, a "Enviar" button is highlighted with a blue box and an orange arrow labeled "1". The link icon in the modal is highlighted with a blue box and an orange arrow labeled "2". The "Copiar" button is highlighted with a blue box and an orange arrow labeled "3".



Finalizou o desafio?

DESAFIO 4 - CHECK



Receba a
última peça, recorte, e
junte todas na próxima
página, monte seu
quebra cabeça e
descubra a mensagem.



Monte seu quebra-cabeça





5
Autoavaliação

AUTOAVALIAÇÃO:



Processo que tem como objetivo capacitar o estudante para que ele possa, por si só, fazer um acompanhamento crítico de seu próprio processo de ensino e aprendizagem (PEIXOTO et al, 2018, p. 1).



Professor(a)



Segue em anexo um modelo de Autoavaliação que poderá ser utilizado e/ou editado para atender a características e necessidades da sua unidade escolar.

Vale destacar também que por se tratar de um processo ativo de ensino e aprendizagem outros instrumentos como a avaliação formativa poderão ser utilizados.



Professor(a)



Vale destacar que toda a trajetória deve ser usada como processo avaliativo, entendendo que cada estudante tem seu ritmo de aprendizagem.

As atividades poderão ser retomadas usando diferentes metodologias ativas para uma possível recuperação e/ou aprofundamento.



Estudante, chegou a hora de se autoavaliar:

DESAFIO 5 (final): AUTOAVALIAÇÃO



Usando a AUTOAVALIAÇÃO que é um instrumento avaliativo e também de autoconhecimento, responda os onze (11) itens marcando com X somente uma alternativa.

Faça uma retrospectiva sobre sua trajetória durante as aulas e atividades, a honestidade nas respostas é muito importante.



CRITÉRIOS	RUIM 	REGULAR 	BOM 	EXCELENTE 
1. Interesse nas atividades realizadas				
2. Protagonismo durante as aulas				
3. Engajamento com o grupo				
4. Participação nas aulas presenciais				
5. Aprendizagem no Tema BASQUETE (Aprendizagem Baseada em Problemas)				
6. Aprendizagem no tema FUTSAL (Sala de Aula Invertida)				
7. Aprendizagem no tema ESPORTES PARALÍMPICOS (Gamificação)				
8. Aprendizagem nos Temas CORRUPÇÃO NOS ESPORTES (Gamificação)				
9. Aprendizagem no tema ESPORTES PRATICADOS NO ENTORNO DA ESCOLA (Gamificação)				
10. Corresponsabilidade no processo de aprendizagem (Autonomia na Aprendizagem)				
11. Nível de Aprendizagem das Habilidades Trabalhadas				



Para Concluir



Se espera que ao vivenciarem um processo de ensino que utiliza as Metodologias Ativas os estudantes se tornem mais autônomos e reflexivos, aprimorem o trabalho em equipe e se tornem protagonistas, sendo o centro do processo de ensino e aprendizagem, enquanto os professores devem potencializar seu papel de mediador, facilitador e ativador, favorecendo aprendizagens mais ativas e significativas.



07

REFERÊNCIAS



BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v. 2, p. 15-33, 2015.

_____. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: Porto Alegre: Penso, 2018.

PAIVA, M. R. F. et al. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa**. SANARE: Revista de Políticas Públicas, v. 15, n. 2, 2016. p.145-153, jun./dez. 2016.

PEIXOTO, L. L. W.; SOUZA, C. M.; BARBOSA, G. C. Autoavaliação como metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem e o papel do docente e dos discentes neste processo. **Simpósio**, [s.l.], n. 6, fev. 2018. Issn 2317-5974. Disponível em: <<http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/simposio/article/view/757>>. Acesso em: 18 set. 2022.

LOPES, J. C.; FILHO, G. F. A.; AMARAL, L. H. Metodologias ativas na educação física - propostas de utilização no processo de ensino aprendizagem”, **Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo**. Disponível em: encurtador.com.br/ltIVZ. Acesso em: 21 janeiro 2023.

SANTOS, T. O. **Metodologias Ativas no Ensino e Aprendizado de Educação Física**. Orientadora: Fernanda Rossi. 2023. 109 p. Dissertação (Mestrado) – Docência para Educação Básica, Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Bauru, 2023.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. **Currículo Paulista**, SEDUC/Undine. São Paulo, 2019.

SOUZA E SILVA, E. B. Aprendizagem Significativa na Educação Física e o Meio Social. **Revista Pandora Brasil**. Ed. 8, 2013. Disponível em: http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/especial_8/eduardo_apren.pdf. Acesso em: 20 dez. 2022.

08

APRESENTAÇÃO
DOS AUTORES



TIAGO OLIVEIRA DOS SANTOS

Professor Efetivo da Rede Estadual de São Paulo (2007); Mestre UNESP – PPGDEB - Docência para Educação Básica (2023); Pós Graduado em Fisiologia do Exercício – UniSalesiano Lins (2006), Pedagogo – Uninove (2010) e Graduado em Educação Física – Licenciatura Plena – UniSalesiano Lins (2004); Professor Coordenador do Núcleo Pedagógico – Diretoria de Ensino de Lins (2012 – 2022); Participou da equipe de autores do Currículo Oficial do Estado de São Paulo (2019-2021).

Professor de Educação Física e Protagonismo Juvenil no Programa Ensino Integral (PEI) – Anos Finais (2022-2023) – EE Dona Genoveva Junqueira – Lins/SP.



FERNANDA ROSSI

Professora Doutora UNESP Bauru. Pós-doutora pela Faculdade de Educação da USP (2021). É Doutora (2013) e Mestra (2010) em Ciências da Motricidade - Área de concentração: Pedagogia da Motricidade Humana, pela UNESP Rio Claro. Graduada em Licenciatura Plena em Educação Física, UNESP Bauru (2007). Realizou estágio de pesquisa na Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, Portugal (2012). É docente pesquisadora credenciada no Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica (PPGDEB) - Mestrado Profissional - Unesp Bauru-FC e vice-líder do Grupo de Estudos e Pesquisas Históricas, Sociológicas e Pedagógicas em Educação Física, cadastrado no CNPq. Atua principalmente nos temas: formação docente com ênfase na formação inicial e continuada de professoras(es) da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental (Educação Física e Pedagogia); estágio curricular supervisionado em Educação Física na educação básica; corpo e práticas corporais na infância.





Fale com os autores:

TIAGO OLIVEIRA DOS SANTOS
tiago.o.santos@unesp.com.br

FERNANDA ROSSI
fernada.rossi@unesp.com.br