



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

PROGRAMA SUCESSO ESCOLAR
DESCRIÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS SUGERIDAS - 2º TRIMESTRE

Área de conhecimento: Linguagens

Componente curricular: Educação Física

Código e habilidade: (EF89EF19-08/ES) Identificar possíveis riscos das práticas de aventura na natureza e esboçar algumas soluções para a execução de tal prática.

Título: Movimentando

Objetivo: Simular as soluções para uma prática segura de aventura

Materiais: Data Show, notebook e quadro.

Desenvolvimento: Com o recurso do vídeo e áudio, mostrar aos alunos a importância de praticar esportes de aventura na natureza com segurança minimizando os possíveis riscos.

Local: Sala de Vídeo

Duração: 50 min.

Referências: ALVES, Paulo Tiago Oliveira; AGAPTO, Raimundo Erick de Sousa; OLIVEIRA, Jonas Jandson Alves; CARVALHO, Luciano das Neves. Esporte de Aventura no contexto da educação física escolar. In: VII CONGRESSO BRASILEIRO DE ATIVIDADES DE AVENTURA, 2012, Rio Claro, SP.

Código e habilidade: (EF89EF07-08/ES) Conhecer fundamentos dos diferentes tipos de exercício físicos de acordo com suas modalidades e saber diferenciá-los uns dos outros.

Título: Exercitando-se

Objetivo: Experimentar um ou mais programas e tipos de exercícios físicos existentes

Materiais: Colchonete

Desenvolvimento: Usando o colchonete e o peso corporal de cada aluno, desenvolver atividades que possam trabalhar cada grupamento muscular, como exemplo agachamento, abdominais dentre outros.

Local: Quadra

Duração: 150 min.

Referências: AGUIAR, A. Q. Atividade Física na Infância. EFDeportes, Revista Digital, Buenos Aires, Año 15, n. 154, marzo 2011. Artigo (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Salgado de Oliveira – UNIVERSO, Belo Horizonte, MG, 2011.

Código e habilidade: (EF89EF02) Analisar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola.

Título: Jogando Juntos

Objetivo: Aplicar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, utilizando as habilidades básicas.

Materiais: Quadra, tatame, saco de boxe bem como os equipamentos necessários para o desenvolvimento dos conteúdos.



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

Desenvolvimento: Organizar os grupos e explicar os conceitos diversificados de cada esporte/modalidade. Aplicar os fundamentos básicos de cada um e ofertar a vivência destes, de forma lúdica e segura, mostrando-lhes as possibilidades de movimentos corporais gerais e específicos dentro dos limites estabelecidos pelo professor. Explicar 3 ou mais fundamentos de cada modalidade a ser trabalhada e desenvolvê-las em aula. Após a vivência, assistir vídeos específicos, possibilitando gerar um debate acerca da responsabilidade e ética de cada esporte/modalidade trabalhados, que podem ser utilizados no cotidiano social dos indivíduos escolares.

Local: Quadra e sala de aula

Duração: 150 min

Referências: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>

Código e habilidade: (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Título: Jogador Virtual

Objetivo: Aplicar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais entre diferentes jogos.

Materiais: Desktops do Laboratório de Informática

Desenvolvimento: No laboratório de informática, levantar questões acerca dos jogos eletrônicos:

- Vocês têm o hábito de jogar jogos no computador, em vídeo games ou em aparelhos eletrônicos?
- Quais vocês preferem?
- Jogam sozinhos, contra alguém ou com alguém?

Após levantar algumas opiniões dos alunos a partir desta primeira discussão, acessar o site <http://aulajogoseletronicos.blogspot.com/> ou outro similar, onde estão relacionados alguns jogos eletrônicos, e deixar que os alunos vivenciem estes de acordo com o gosto deles.

Ao término da vivência, discutir com os alunos quais destes jogos podem ser realizados na “vida real”. Dividir os alunos em grupos, dar um jogo virtual para eles e sugerir que criem um conjunto de regras e condições para que esses jogos possam ser vivenciados por todos na “vida real”. Após o término do processo de criação, reunir todos os alunos e vivenciar estes jogos “criados” ou “adaptados”.

Reunir o grupo ao término da vivência dos jogos e brincadeiras e incitar discussões a respeito das práticas corporais e dos jogos eletrônicos: qual dos dois blocos de jogos vocês mais gostaram? Por quê? O divertimento oriundo dos dois tipos de jogos é o mesmo? Qual é a diferença? Por que estes jogos foram criados de forma digital? (o professor deve refletir em conjunto com os alunos se estas formas digitais de jogo vêm atender alguns objetivos da sociedade atual, tais como a falta de espaço físico, a maior facilidade de se ter um divertimento, uma maior potencialização do tempo livre, mais



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

atrativo por conta da facilidade técnica de se jogar, etc., bem como os avanços tecnológicos, criando novas possibilidades de brincar).

Local: Laboratório de Informática - *Lied*

Duração: 150 min

Referências: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>

Código e Habilidade: (EF67EF03-06/ES) Conhecer as regras para a prática de esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, por meio de modalidades menos familiares aos estudantes, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

Título: Invadindo novos espaços

Objetivo: Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios que façam parte do contexto social dos estudantes, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, por meio de atividades lúdicas e criativas.

Materiais: Bolas, redes, cones entre outros.

Desenvolvimento: A atividade será realizada em duplas ou da forma que o professor preferir. Os jogadores devem se posicionar de frente, um para o outro, a uma distância de aproximadamente quatro a cinco metros. O aluno deve realizar alguns fundamentos do Handebol (esporte de invasão) como por exemplo, o passe acima do ombro para o outro jogador, e recebê-lo novamente. Realizar os passes com as duas mãos para que os alunos percebam a diferença entre lançar com a direita e com a esquerda, aperfeiçoando as noções de lateralidade e percepção espacial e temporal. Há diversas possibilidades de variação desta atividade. Outra sugestão de aula seria um jogo lúdico, onde o jogo (a duração de cada jogo se definirá com a quantidade de equipes formadas). Cada equipe será formada por 6 alunos. A equipe terá que trocar no mínimo 5 e no máximo 10 passes, podendo cada aluno permanecer 3 segundos com a bola. Após o 10º passe o aluno será obrigado a arremessar a bola da onde estiver, será gol toda a vez que a bola passar por dentro do bambolê. O bambolê poderá ser pendurado em qualquer parte do gol. É recomendado que cada equipe conte em voz alta, para o professor poder acompanhar e verificar a equipe que ultrapassou os 10 passes.

Local: Quadra

Duração: 150 min

Referências:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=19832>

Zabala A. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda, 1998.