

The background features a light beige grid pattern with various hand-drawn icons in a sketchy style. These icons include a clipboard with a checklist and a clock, a hurdle, a star medal with a ribbon, a dumbbell, a soccer ball, a heart, a stopwatch, a calendar, a chess knight, a tennis racket, a basketball, a trophy, a podium with numbers 1, 2, and 3, a flag, a tennis ball, a water bottle, a tennis racket, a heart rate monitor, an apple, a volleyball, a running figure, and a soccer ball.

PROJETO CURRICULAR PARTICIPATIVO:
os estudantes como

PROTA GONIS TAS

Realização:

Execução: Bruno Santos Nova

Supervisão Geral: Prof. Dr. Flávio Soares Alves

Sistema de geração automática de fichas catalográficas

Novoa, Bruno Santos

Projeto curricular participativo [recurso eletrônico] : os estudantes como protagonistas / Bruno Santos Novoa. — Rio Claro, 2025.

28 p. ; pdf ; 50,1 MB : il. color.

Recurso educacional derivado de dissertação de Mestrado Profissional em Educação Física (PROEF) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Rio Claro. Orientado por Flávio Soares Alves.

1. Educação física 2. Ensino médio 3. Lazer 4. Saúde 5. Autoconhecimento

SUMÁRIO

03

APRESENTAÇÃO

DIÁRIO DE BORDO

04

5

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA:
PROJETO CURRICULAR PARTICIPATIVO**

CONCLUSÃO

23

24

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



APRESENTAÇÃO

O presente projeto curricular participativo é resultado das pesquisas realizadas durante o Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF).

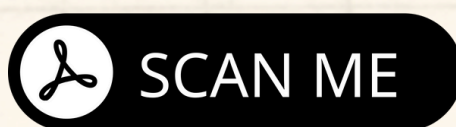
O recurso educacional surge como resultado da pesquisa intitulada: “UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA ENVOLVENDO SAÚDE, LAZER E AUTOCONHECIMENTO NO CONTEXTO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO: para além dos muros da escola”, que esteve pautada pelo princípio freiriano da dodiscência, evidenciando os estudantes como protagonistas e buscando tematizar práticas corporais relacionadas ao lazer, saúde e autoconhecimento.

O material a seguir não deve ser visto como uma receita pronta para ser simplesmente replicada, mas sim como um inspirador de novos encontros e outras possibilidades de acordo com cada contexto em que os estudantes e escola estão inseridos.

DIÁRIO DE BORDO

O diário de bordo surge como uma possibilidade para que os estudantes registrem os sentimentos, observações, ideias e demais demandas necessárias em um projeto participativo, ao passo que desenvolvem a autonomia, criticidade, liberdade e criatividade.

Para acessar esse material, escaneie o QR Code abaixo:





SEQUÊNCIA DIDÁTICA: PROJETO CURRICULAR PARTICIPATIVO

O Projeto curricular participativo conta com 8 intervenções pré organizadas, formando assim a sequência didática que será apresentada a partir da próxima página, dando mobilidade para professores e estudantes ampliarem ou reduzirem as quantidades de intervenções e modificarem os temas.

O modelo da dodicência é sugerido pois se trata da prática por meio da qual docente e discente buscam construir juntos o conhecimento em sala de aula (Freire, 2020). Na leitura de Freire, o trabalho dodiscente oferece a oportunidade de construir coletivamente as aprendizagens, o que torna a dodicência uma prática importantíssima para a qualificação e ampliação do processo educativo.

Realizar um projeto curricular participativo com base na dodicência é uma ótima oportunidade para os professores do Ensino Médio trabalharem o engajamento nas aulas de Educação Física, dando voz e vez para os estudantes desenvolverem a autonomia e o protagonismo juvenil, além de aumentar os índices de participação nas aulas, haja vista que essa proposta leva em conta as ideias, conhecimentos prévios e preferências dos estudantes.

01

OBJETIVO

MATERIALS

ESTRATÉGIAS

Se houver necessidade e aceite dos alunos, criar um grupo no WhatsApp para apoio pedagógico e organização das intervenções.

TEMPO ESTIMADO

45 min.



DESENVOLVIMENTO

1º MOMENTO

Roda de conversa com os estudantes sobre o que conhecem sobre os três temas centrais: lazer, saúde e autoconhecimento.

2º MOMENTO

Utilizando a metodologia rotação por estações, divida a turma em três grupos, onde os estudantes terão cinco minutos em cada estação para associar o tema com um pequeno texto e/ou imagens e discutir sobre o que já conhecem e o que não ouviram falar ainda.

3º MOMENTO

Apresente e tematize os 7 interesses de lazer.

De forma democrática, por meio de votação ou utilizando a plataforma digital Metimeter, os estudantes irão decidir qual interesse de lazer será abordado na próxima intervenção.

Obs. Caso haja consenso e disponibilidade, podem ser vivenciados mais de um interesse em uma mesma intervenção.

4º MOMENTO

Finalize a intervenção com os estudantes registrando, através do diário de bordo, a proposta definida em conjunto sobre a programação das próximas intervenções

02

OBJETIVO

MATERIALS

ESTRATÉGIAS

Metodologias Ativas: rotação por estações, roda de conversa.

TEMPO ESTIMADO

45 min.



DESENVOLVIMENTO

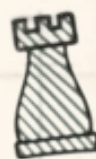
Nessa etapa pode ser realizado um circuito onde cada estação é um interesse de lazer ou apenas realizar o interesse de lazer escolhido pelos estudantes:

Prático-manual

Construção de brinquedos/jogos com materiais recicláveis

Intelectual

Jogos de tabuleiros, damas, xadrez



Físico

Práticas corporais



Social

Piquenique

Turístico

visita à museu, espaço interativo, parque, praia, cachoeira, etc.

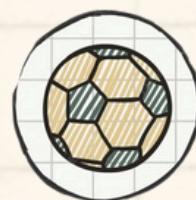
Artístico

Dinâmicas envolvendo músicas, danças e mímicas



Digital

E-sports, videogame, Kinect



PROJETO PARTICIPATIVO

03

TEMA: LAZER

OBJETIVO

Elaborar uma planta de um espaço de lazer para o bairro em que a escola está inserida.

MATERIAIS

Papel sulfite e lápis, diário de bordo

ESTRATÉGIAS

Metodologias Ativas: Aprendizagem baseada em problemas e projetos, roda de conversa, mão na massa e sala de aula invertida.

TEMPO ESTIMADO

45 min.

10



DESENVOLVIMENTO

Roda de conversa



Refletir com os estudantes sobre a relevância de um espaço de lazer na comunidade.

1

2

Aprendizagem baseada em problemas

Incentivar o pensamento crítico e a criatividade para que os estudantes, em grupos e com o auxílio do professor, elaborem uma planta de um espaço de lazer na comunidade



Mão na massa

Elaboração de um painel de exposição das plantas e votação pela comunidade escolar para eleger o projeto/planta vencedora que será apresentado à Câmara dos vereadores da cidade para apreciação e possível execução do projeto.

3



Sala de aula invertida

Solicitar que os estudantes façam a leitura no diário de bordo do texto sobre saúde clássica e saúde ampliada, para iniciar na próxima intervenção a temática sobre saúde

4



PROJETO PARTICIPATIVO

04

TEMA: SAÚDE

OBJETIVO

Dialogar sobre a saúde clássica e ampliada e vivenciar uma prática corporal.

MATERIAIS

Bola, diário de bordo

ESTRATÉGIAS

Metodologias Ativas: Roda de conversa, sala de aula invertida.

TEMPO ESTIMADO

45 min.

12



DESENVOLVIMENTO

1º MOMENTO

Roda de conversa sobre saúde, utilizando a metodologia ativa da sala de aula invertida

2º MOMENTO

Dinâmica sobre as diferenças entre saúde clássica e saúde ampliada: Jogar a bola para alguém e essa pessoa precisa falar algo relacionado à saúde : uma frase, palavra etc.

3º MOMENTO

Caminhada pelas ruas próximas à escola com objetivo de observar os espaços ofertados pelo bairro, suas necessidades de infraestrutura, buscando um olhar mais crítico sobre a realidade encontrada

4º MOMENTO

Anotações no diário de bordo

05

OBJETIVO

MATERIALS

ESTRATÉGIAS

TEMPO ESTIMADO

90 min.





DESENVOLVIMENTO

1º MOMENTO

- Elaborar de forma conjunta com os estudantes, uma vivência sobre saúde, envolvendo tanto os aspectos da saúde clássica: hábitos saudáveis, práticas corporais, testes de capacidades físicas, como os aspectos da saúde ampliada: combate à ansiedade, tendência à depressão e nervosismo, por exemplo.

2º MOMENTO

- Realizar a vivência escolhida pelos estudantes através de votação ou utilizando a plataforma digital Metimeter como apoio pedagógico para tal escolha.

3º MOMENTO

- Anotações no diário de bordo.

PROJETO PARTICIPATIVO

06

TEMA: AUTOCONHECIMENTO

OBJETIVO

Apresentar, vivenciar e discutir as diferentes possibilidades de usufruir o autoconhecimento dentro dos muros da escola.

MATERIAIS

Bolas, raquetes, mesa de tênis de mesa, livros.

ESTRATÉGIAS

Metodologias Ativas: rotação por estações, roda de conversa.

TEMPO ESTIMADO

45 min.

16



DESENVOLVIMENTO



01

Roda de conversa

Roda de conversa sobre o tema e as possibilidades de vivenciá-lo.

Explorar o ambiente

Vivência do autoconhecimento através do vôlei, basquete, tênis de mesa, leitura de livros, momentos de conversas e outras ações levantadas pelos estudantes.

02



Compartilhamento

Compartilhar com os familiares as experiências vivenciadas na intervenção e dialogar sobre as diferentes formas que podem ser encontradas para o cultivo do autoconhecimento. Registrar no diário de bordo.



03

07

18



DESENVOLVIMENTO

Nessa etapa pode ser realizada a vivência de uma ou mais práticas corporais que tenham relação com o autoconhecimento, de acordo com as propostas trazidas pelos estudantes.

Roda de conversa

Feedback das conversas com os familiares sobre as formas de cultivo do autoconhecimento

Vivência

Vivência da prática corporal, escolhida pelos estudantes, envolvendo o autoconhecimento.

Conclusão

Registros, no diário de bordo, dos sentimentos dos estudantes durante as vivências. Produção de um mapa mental coletivo sobre a temática.

PROJETO PARTICIPATIVO

08

TEMA: LAZER, SAÚDE E AUTOCONHECIMENTO

OBJETIVO

Planejamento e culminância das atividades vivenciadas

MATERIAIS

materiais de papelaria diversos para a exposição, microfone e caixa de som, cartazes com fotos das atividades e exemplos das práticas.

ESTRATÉGIAS

Metodologias Ativas: Roda de conversa, sala de aula invertida.

TEMPO ESTIMADO

90 min

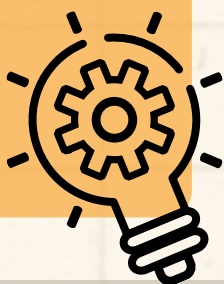
20



PLANEJAMENTO

Etapa 1

Levantamento de ideias para apresentação do projeto



Etapa 2

Planejar e criar as ações conjuntas para a realização da culminância do projeto

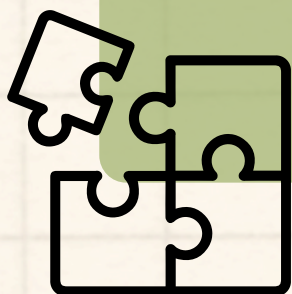


Brainstorming

(Chuvas de ideias)

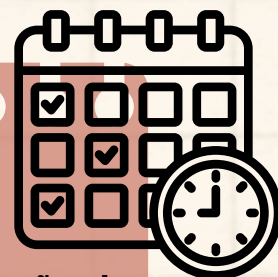
Etapa 3

Refinar e agrupar as ideias, definir em conjunto qual a mais adequada e significativa para o grupo.



Etapa 4

Organização e estruturação da apresentação da culminância do projeto para comunidade escolar, pais ou demais grupos convidados.

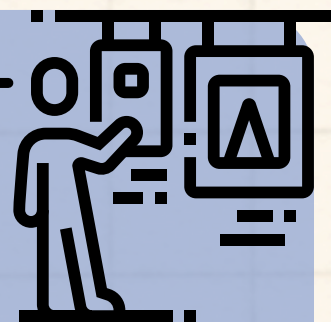


CULMINÂNCIA

Nessa etapa será sugerido uma exposição com todo trabalho desenvolvido ao longo das intervenções, como fotos, projetos, desenhos, anotações, pesquisas, cartazes e troca de experiências. Para isso:



Organize com os estudantes, antecipadamente, o material e o local para a exposição



Incentive os estudantes para que relatem e exponham o que vivenciaram e aprenderam durante o projeto.

Refleta com os estudantes quais conhecimentos adquiridos podem ser praticados para além dos muros da escola





CONCLUSÃO

Ao chegar nesse momento, a oportunidade que se tem é de refletir no que foi vivenciado e realizar uma autoavaliação, objetivando a busca por uma melhor e autêntica versão docente, levando em conta os pontos positivos e negativos vivenciados durante essa jornada.

Estar aberto às críticas, sugestões e elogios dos estudantes também é uma atitude fundamental, como norteador, para futuras porpostas de trabalho relacionadas às áreas de estudos.

Compartilhar suas experiências, de acordo com as individualidades de cada região, também é um ótimo passo ao concluir um projeto participativo.

Finalizo com o pensamento de Rubem Alves:

“Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em vôo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o vôo, isso elas não podem fazer, porque o vôo já nasce dentro dos pássaros. O vôo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado.”

