

|  |
| --- |
| **DISCIPLINA ELETIVA** |
| **TÍTULO** |
| ELETIVA - JOGOS E BRINCADEIRAS |
| **DISCIPLINAS** |
| Ed. Física, História, Matemática e Língua Portuguesa. |
| **PROFESSORES** |
| GLAUBER BARRETO SOUZA PINHEIRO  MARINEI ALMEIDA AZEVEDO  SANDRA DE CÁSSIA BASTOS DE FREITAS  ELIANE DE OLIVEIRA GONÇALVES |
| **COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE** |
| **(EF35LP20)** Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa:  (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.  (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.  (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.  (EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. |
| **TEMAS INTEGRADORES** |
| TI01 – Direitos da Criança e do Adolescente.  TI08 – Saúde.  TI09 – Vida Familiar e Social  TI13 –Diversidade Cultural;  Protagonismo comunitário; |
| **JUSTIFICATIVA** |
| A disciplina Eletiva é a ampliação, diversificação e aprofundamento de conceitos diversos trabalhados nas disciplinas da Base Nacional Comum, nela, temos a possibilidade de propor e usufruir dos benefícios da interdisciplinaridade, num processo que envolve a integração e engajamento de educadores, trabalhando em conjunto como uma forma de integrar as distintas disciplinas do currículo escolar, tratando o conhecimento como um todo e não fragmentado.  Têm o caráter de ser um espaço de aprendizagem diferenciado, com o objetivo de fazer com que os estudantes se aproximem de competências e habilidades curriculares que estão associadas ao seu Projeto de Vida, ou seja, a Eletiva busca contextualizar os elementos do mercado de trabalho atual trazendo a possibilidade de parcerias com profissionais de diferentes áreas da própria comunidade escolar e o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem em espaços diferenciados dentro e fora da Escola.  Nesse contexto interdisciplinar, foi ofertado três temas para que as criancas escolhesse um, atraves de uma votação exercendo assim a cidadania. A EMEF em Tempo Integral José Pinheiro vai buscar durante o desenvolvimento da referida eletiva, um ambiente para a prática das modalidades esportivas coletivas e brincadeiras de forma lúdica e prazerosa, despertando a curiosidade, preparando para a construção e elaboração do próprio conhecimento com autonomia e criticidade e, fortalecendo o vínculo com as aulas de Educação Física, Língua Portuguesa, Matemática e História. |
| **OBJETIVOS** |
| **Objetivo geral**:  Possibilitar ás crianças a oportunidade de enriquecer procedimentos no que diz respeito às diversas modalidades esportivas e brincadeiras, com intuito de desenvolver habilidades individuais de cada um, promovendo um trabalho em equipe de forma lúdica e prazerosa, despertando a curiosidade, preparando para a construção e elaboração do próprio conhecimento com autonomia e criticidade.  **Objetivos específicos**:  Vivenciar as regras e sistemas de jogo nas modalidades de futsal, handebol, voleibol e basquetebol;  Permitir ao estudante estabelecer vínculos entre os conhecimentos, experiências esportivas e familiarização com a vida e o cotidiano dos atletas (rotina de treino, expectativa de jogo, vida social);  Desenvolver sua capacidade linguística;  Aprimorar conhecimentos e realização de sonhos. |
| **HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS** |
| **(EF35EF01)** Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.  **EF35EF01-04/ES** Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena, africana, europeia, entre outras, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. É interessante que os estudantes sejam apresentados a conceitos sobre patrimônio cultural para que reconheçam e valorizem as aprendizagens sobre os jogos e brincadeiras, com exigências motoras mais complexas, que não fazem parte do seu cotidiano, aprofundando a aprendizagem sobre a cultura na qual as brincadeiras e jogos se originaram.  (**EF35EF04)** Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.  **EF12EF0602/ES** Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer). |



|  |
| --- |
|  |
| **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO** |
| Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo;  Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana;  A importância do sistema de jogo, da técnica e das táticas no desempenho esportivo;  Regras básicas dos esportes coletivos: Handebol, futsal, voleibol e basquetebol;  Campeonatos escolares;  Esportes de rede/parede Esportes de invasão;  Construção de gráficos diversos retratando problemas do cotidiano. |
| **METODOLOGIA** |
| Pesquisa e apresentação oral sobre captação de áudio, vídeo e transmissão de jogos;  Trabalho em grupo referente a criação e simulação de jogos nas modalidades estudadas;  Aula prática sobre regras basicas das modalidades de futsal, handebol, voleibol, atletismo, basquetebol e  jogos / brincadeiras;  Visitação e participação em jogos no estádio, clubes e ginásio de esportes para interclasse;  Aula prática referente a construção de tabela do resultado de votação; |
| **RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS** |
| Materiais de mídia (som, computador, microfone, tv, multimídia).  Materiais de papelaria (cartolinas, tesoura, cola, pincel atômico);  Objetos (bolas, redes, cones); |
| **PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA** |
| Mostra de Jogos/ Interclasse e gincana com exibição à comunidade escolar. |
| **AVALIAÇÃO** |
| A avaliação se dará a partir da participação, assiduidade dos estudantes em todo o processo da eletiva.  Será analisado o desempenho dos estudantes nas atividades desenvolvidas, bem como os ganhos de habilidades. |
| **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** |
| BERTHOLD FROHNER. Escola de Voleibol. Editora Tecnoprint Ltda.2008.  Currículo Básico da Rede Estadual do Estado Espírito Santo: Acesso em 03/32/2022.  Confederação Brasileira de Voleibol:  Livro de Regras: confederação brasileira de futebol de salão. . Acesso em 08/02/2019.  WORD WALL (Jogos educativos).  BASE União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação – Undime |