

Instituto Passe de Mágica metodologia



INSTITUTO PASSE DE MÁGICA

Diretora presidente: Paula Gonçalves (Magic Paula)

Diretor vice-presidente: José Paulo Ruiz Canavesi

Diretor executivo: Ismar Barbosa

EXPEDIENTE

Coordenação:

William Fernando Boudakian de Oliveira

Supervisão técnica:

Amanda Busch Rigo Neves Bezerra e Paula Marciulionis Ferreira Asbahr

Educadores/as:

Allan Vitorino Nunes

Ariane Aparecida Lozada

Bruna Lino Squarelli Souza

Bruno Alexandre Ferreira

Elaine Carvalho Ambrósio da Silva

Jady Caroline Esteves de Sousa

Kelly Cristina Silva Cota (*in memoriam*)

Leidiane Delmondes Sommer

Maickon Jhons Ferreira Serra

Neusa Maria Ribeiro

Priscila Regina da Silva Lourenço

Regina Helena Conceição Oliveira

Reinaldo Dias Almeida

Richard Augusto de Souza Pinto

Fotos:

IPM/Divulgação, Ismar Barbosa, João Valério e Tatiana Boudakian

Nome da publicação:

Metodologia do Instituto Passe de Mágica

Local:

São Paulo - SP

Data:

31/12/2020

Apoio:

Feito pra Jogar



Assim como a carreira de atletas de ponta, a prática profissional de um educador no ensino do esporte é repleta de desafios. Para superá-los, é fundamental compreender aspectos do desenvolvimento humano, sobretudo quando se trabalha com crianças, para que elas se tornem adultos ativos fisicamente, mas também ativos do ponto de vista social. Quando parei de jogar, o terceiro setor brilhou aos meus olhos, talvez porque eu conseguiria dar sequência ao que me trouxe enorme prazer enquanto atleta: a assistência. Não poderia deixar morrer o que o esporte me ensinou.

Todas as minhas escolhas sempre atrelaram paixão e comprometimento, e assim fizemos durante 16 anos no Instituto Passe de Mágica. A responsabilidade é enorme. É social, mas funciona como uma empresa. Tenho a convicção de que deixamos uma marca e isso nos levou a disseminar todo o nosso aprendizado. A necessidade de que mais pessoas bebesses desta fonte de conhecimento sempre esteve no nosso DNA, e é isso que compartilhamos neste livro.

A ideia ao publicar 'Metodologia Passe de Mágica' é difundir o que aprendemos e vivenciamos: desde a essência do desenvolvimento humano, os princípios da educação pelo esporte, embasados nos quatro pilares da Unesco (aprender a ser, a conviver, a conhecer e a fazer), até o modelo pedagógico e a construção da relação entre o educador e o educando. Afinal, uma pessoa ativa e autônoma é capaz de tomar decisões, cuidar de si mesma, se relacionar com o próximo de forma respeitosa, zelar e participar da vida de sua comunidade e trabalhar para que tenhamos uma sociedade mais justa e igualitária. É essa a abordagem que apresentamos aqui. Aproveite este espaço para agradecer a todos que participaram de alguma maneira na produção desta publicação. Boa leitura!

- MAGIC PAULA



INTRODUÇÃO

Mensagem de Magic Paula	03
-------------------------	----

CAPÍTULO 01

DEPOIMENTOS	06
--------------------	----

CAPÍTULO 02

ESSÊNCIAS DO DESENVOLVIMENTO HUMANO	12
--	----

01. A Estrutura e a Composição do Ser	14
02. Poderes do Eu – a Singularidade Humana	16
03. Diálogos que Conectam o Eu e o Outro	18
04. Fases do Desenvolvimento Humano	19

CAPÍTULO 03

PRINCÍPIOS DA EDUCAÇÃO PELO ESPORTE	22
--	----

a. Considera o contexto como cenário para existência	25
b. Estimula a auto-expressão	25
c. Estimula a convivência com o outro	26
d. Cria espaço para a mediação dos conflitos	26
e. Possibilita a construção de normas	27
f. Visa desenvolver a autonomia	29
g. Desperta para o conhecimento	29

CAPÍTULO 04

QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO	30
-----------------------------------	----

05. Aprender a Ser	33
06. Aprender a Conviver	34
07. Aprender a Fazer	36
08. Aprender a Conhecer	37

CAPÍTULO 05

A RELAÇÃO DO EDUCADOR E O EDUCANDO	38
---	----

09. Ética: Princípio de uma Relação Educativa Libertadora	40
10. Valores Éticos e Valores Morais	43

CAPÍTULO 06

AÇÕES EM REDE E A FORÇA DOS GRUPOS

- | | |
|---|----|
| | 44 |
| 11. Do indivíduo ao Processo Grupal | 47 |
| 12. Processo Grupal e Incidência Política | 50 |
| 13. Tipos de Grupos | 52 |

CAPÍTULO 07

MÉTODO PEDAGÓGICO PASSE DE MÁGICA

- | | |
|---|----|
| | 54 |
| 14. Diagnóstico | 58 |
| 15. Planejamento | 59 |
| 16. Momentos de uma Sessão de Atividade | 60 |
| a. Roda inicial | 60 |
| b. Aquecimento | 60 |
| c. Desenvolvimento de Habilidades | 60 |
| d. Aplicação de Habilidades | 61 |
| e. Roda Final | 62 |
| 17. Registros | 63 |
| 18. Supervisão Psicologia e Técnica | 64 |
| 19. Organização de Eventos | 65 |
| a. Planejamento de Eventos | 65 |
| b. Realização de Eventos | 66 |
| b.01. Maratona Kids | 66 |
| b.02. Maratona de Basquete | 67 |
| b.03. Intercâmbio | 69 |

CAPÍTULO 08

MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

- | | |
|--|----|
| | 70 |
| 20. Indicadores do Processo de Monitoramento e Avaliação | 72 |
| 21. Atribuir Valor | 74 |
| 22. Relatórios semestrais | 75 |
| 23. Sistematização de Práticas | 76 |

ANEXO

GUIA DE ATIVIDADES

79

1

DEPOIMENTOS



IRMÃOS DANIEL, GABRIEL E MIGUEL

“A gente vem aqui para se divertir. Nossa mãe comprou uma bola de basquete e a gente fica brincando em casa. O Gabriel é que fica mais com a bola (risos)”, falou Daniel sobre o irmão mais velho. “Tem que dividir mais”, endossou Miguel, o caçula. A bola de basquete entrou na vida dos irmãos Daniel, Gabriel e Miguel por meio do Instituto Passe de Mágica. No núcleo do Tiro de Guerra, em Piracicaba (SP), eles também alimentam sonhos: Gabriel quer ser advogado e Daniel diz que vai estudar para ser médico, enquanto Miguel fala em ser policial. Os irmãos também querem viajar e pretendem ir ao Nordeste, desejo esse que é movido pela saudade de visitar a avó. “O que nós melhoramos com o IPM? Hoje, somos mais amigos e menos nervosos”, afirmou Miguel.



KEMYLLY



Enquanto posiciona o corpo e olha fixamente para a cesta, Kemyllly segura a bola com firmeza nas duas mãos. É nos ombros, porém, que a menina de apenas 10 anos carrega o fardo mais pesado. A ansiedade pela visita do pai e a distância da mãe, presa em Angola, são os obstáculos mais difíceis que ela encara diariamente. Kemyllly frequentou as aulas do Instituto Passe de Mágica no Ginásio Rômulo Duncan Arantes, no Jardim Portinari, em Diadema. As atividades se transformaram no grande aliado dela para permitir-se sonhar. “Eu vivia com raiva e chorava de pensar que ninguém me amava, sabe? Isso aqui mudou minha vida. Não sou mais violenta, os professores me ensinaram que não é assim que a gente resolve as coisas. Meu sonho é tirar minha mãe da cadeia. Um dia, vou ser jogadora de basquete e vou conseguir isso”, contou.

RHUAN

“No começo, o basquete me fez esquecer os problemas. Quando meus pais se separaram, eu fiquei muito abalado, pois era muito novo. Nessa época, o Instituto Passe de Mágica me acolheu. Aqui, tive a chance de crescer na vida e no basquete, pude conhecer a rotina de um atleta profissional. Hoje, posso dizer que voltei para a minha segunda casa e tento ajudar, passar um pouquinho do conhecimento que adquiri. Sempre serei grato por tudo que o IPM fez por mim e pela nossa região, aqui em Diadema. Sem as atividades, tudo teria sido diferente. O Passe de Mágica foi como um roteirista na minha vida”, relatou o estudante Rhuan Souza.



LUIS

Esse é o Luis, de 9 anos, mas pode chamar de ‘o cara’, segundo ele mesmo. E os apelidos não param por aí. “Fui jogar com a turma e eles viram o meu talento. Depois, aprendi ainda mais com esses professores maravilhosos. Então, eu virei o Michael Jordan branco (risos)”, contou. Luis frequentou as aulas no núcleo instalado pelo Instituto Passe de Mágica no Jardim Portinari, em Diadema (SP). Ele garante que aprendeu basquete por lá. “Um amigo passou em casa e disse: ‘Vamos treinar basquete?’ Eu fui jogar com a turma e eles viram o meu talento. Depois, aprendi ainda mais com esses professores maravilhosos. Foi então que eu virei o Michael Jordan branco (risos) e ainda vou ser igual a Magic Paula: melhor do Brasil. Aqui é a minha casinha, o meu quintal”.



EDUCADORA NEUSA

“Hoje, vejo jovens mais seguros do que querem, estudando e entrando no mercado de trabalho, mas também valorizando a família e se empoderando desse espaço”. A educadora Neusa Maria Ribeiro, ex-jogadora da seleção brasileira de basquete, se refere ao Centro de Promoção Social Bororé, na Zona Sul de São Paulo. Foi lá que, numa quadra coberta, o Instituto Passe de Mágica instalou o núcleo do Grajaú. “É impossível não se envolver com as crianças, e isso significa se envolver também com a comunidade. O trabalho não foi simplesmente de quadra, lidamos com situações que vão além. O planejamento nosso sempre foi feito em função de acolher as crianças, valorizar o que elas fazem bem. Nós acreditamos em cada uma delas, todos os dias”.





ESSÊNCIAS DO
DESENVOLVIMENTO
HUMANO

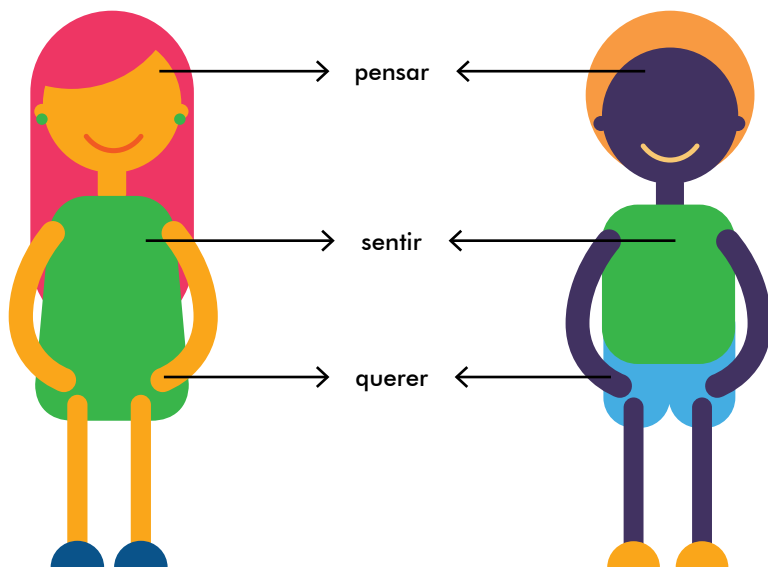


01. A ESTRUTURA E A COMPOSIÇÃO DO SER

Nossa abordagem reflete a visão construída e disseminada por Rudolf Steiner que concebe o ser humano em 3 dimensões: o pensar, o sentir e o querer, também chamada de trimembrança. Nela reside a energia básica para se iniciar qualquer processo de transformação e mudança. Poderíamos resumir que no **pensar** encontramos a capacidade que o ser humano tem de usar o seu raciocínio lógico, de analisar, comparar, mensurar. No **sentir**, é onde se encontram as emoções, expressa por sentimento como exemplo a alegria, o medo, a ansiedade etc. No **querer** ou agir, é onde se encontra a

capacidade de criar, engendrar, atuar no mundo e deixar a sua marca.

Além de entender o ser humano de forma trimembrada, compreendemos a existência de duas forças que atuam e complementam cada pessoa: as necessidades e as percepções. Com relação às necessidades, temos as necessidades fisiológicas, como dormir, alimentar-se, homeostase. Por seguinte temos a necessidade de segurança, que tem a ver com proteção, sentir-se seguro de algum perigo, doença, incertezas da vida, desemprego. Também temos as necessidades sociais, que se conectam ao relacionamento,



amizade, afeto, compreensão, aceitação, consideração. O ser humano também tem a necessidade de estima, que são necessidades do eu, da alma, de ser aceito, do ego, do auto-respeito, da confiança, da apreciação, do reconhecimento e da admiração por outras pessoas. Por último o ser humano tem a necessidade da auto-realização, que é o desenvolvimento pessoal, sentir-se pleno e excelente pela sua entrega, exercendo de forma madura suas competências e sua autonomia como um sujeito auto-determinado, livre, que compreende, explora e transforma o mundo com o qual se relaciona.

Por meio do pensar, do sentir, do agir, e das necessidades o ser humano exerce a capacidade de tecer percepções sobre o mundo exterior. Dialogando com o que ouve, com o que vê, com o que toca, com o que cheira e com o que sente, a partir de referências anteriores apresentadas por seus familiares, comunidade e sociedade. Assim, compreende o mundo exterior e tem a chance de fortalecer o Eu, sua alma que busca dentro deste Ser, um espaço para exercitar o poder de existir.



02. PODERES DO EU - A SINGULARIDADE HUMANA

O ser humano que apresentamos possui ainda, o seu Eu, a sua singularidade indivisível que lhe confere existência plena em sua jornada terrestre. Esse ser humano exerce em sua plenitude 5 poderes que estão intimamente ligados à relação que se dá entre outros seres humanos. O primeiro poder é o da **existência**. Cada pessoa que nasce é reconhecida ou deveria, pela simples existência. Nós humanos somos incapazes de construir alguma jornada sem o reconhecimento pelo outro, da nossa existência. É o outro que ao reconhecer a nossa existência, alimenta, cuida, zela e protege. Esse é o primeiro poder para se constituir um sujeito livre e autônomo mais tarde.

Na sequência, há o poder da **diferenciação**, no qual o ser humano exerce a sua capacidade singular e única de se diferenciar de qualquer outro ser humano. Seja por suas características pessoais, como cor da pele, cabelo, jeito de falar e de se expressar ou por questões culturais. O fato de sermos diferentes de qualquer outro sujeito influencia na relação uns com os outros, mas sabendo disso, deveríamos compreender essas diferenças como algo normal e natural.

O terceiro poder está na **assertividade**. Todo ser humano busca acertar, fazer direito, expressar o seu melhor buscando a compreensão do outro. Talvez um indivíduo não tenha a melhor compreensão de algo, mas quando desafiado, tentará o seu melhor a fim de que o outro o compreenda. Assim, esses três primeiros poderes refletem, como uma linguagem, a busca da conexão com o outro. No entanto, não sendo reconhecido por meio desses poderes, o ser humano tem mais duas chances de conectar-se.

Usando o quarto poder do Eu, o ser humano exerce o poder da **agressividade**, pelo qual ele acessa o outro de forma agressiva, tanto verbalmente como pela expressão corporal ao provocar o outro de alguma forma. Caso ainda não seja percebido, o quinto poder do Eu aparece com força ao indivíduo: o poder da **violência**. Assim, usando o poder da violência, ele vai de encontro ao outro para deixar uma marca. Para satisfazer uma necessidade que ele não compreende vai em busca de algum contato, de algum afeto. A violência é portanto, o último estágio onde um ser incompreendido acessa o outro sem perceber e reconhecer este outro

como pessoa. Apenas o agride para mostrar que existe, não conseguindo de forma assertiva comunicar as suas necessidades e acaba sendo dominado pela raiva e pela ilusão de algo que não compreende.

Os cinco poderes do Eu são base para compreender o processo de educação, pois a ideia é criarmos um espaço onde cada ser possa se exercitar emocionalmente e fortalecer a sua alma, ou seja, o seu eu, para que seja aceito pela sua existência, seja compreendido com todas as suas características e seja reconhecido pela sua capacidade de produzir algo, exercendo a chance de assertividade. Pois caso o ser não tenha esta oportunidade, existe uma grande chance de acessar o outro por meio da agressividade e da violência.



03. DIÁLOGOS QUE CONECTAM O EU E O OUTRO

No processo que podemos chamar de auto-desenvolvimento, a palavra comunicação é fundamental, pois desde pequenos, cada ser, cada bebê é capaz de se auto-expressar ao seu modo para comunicar as suas necessidades. Assim, se inicia algo magnífico no processo de desenvolvimento, o diálogo. Por meio do diálogo com os primeiros seres que nos recebem, iniciamos o exercício dos poderes do Eu, e assim esperamos ser compreendidos. Esperamos que o outro nos perceba de forma autêntica, pois assim, com uma escuta ativa, será capaz de exercitar a empatia, que é capacidade de se colocar no lugar do outro e perceber as suas necessidades e o seu ponto de vista.

Isso colocado, o outro compreende de forma plena e é capaz de nutrir o ser com o que ele precisa para se desenvolver. Mas nem tudo acontece de forma ideal. Desenvolver uma escuta madura e autêntica é algo que exige um estado de presença plena. Nem sempre o outro está disposto e conectado com aquele ser e disposto a atender as suas necessidades. Quando isso não acontece, percebemos que há uma comunicação sem um diálogo pleno e que nomeamos de automatizada, a qual “o eu” não percebe “o outro” em sua essência e pode levar a relação para o campo de agressividade, onde não há empatia e não há reconhecimento.



04. FASES DO DESENVOLVIMENTO HUMANO

Compreender as fases de desenvolvimento do ser humano é fundamental, afinal, em cada uma das fases existem particularidades que influenciam na educação e desenvolvimento do indivíduo. No Estatuto da Criança e do Adolescente juridicamente são consideradas crianças pessoas de 0 a 12 incompletos e adolescentes, entre 12 e 18 anos incompletos. Essa demarcação não é por acaso, pois segue um padrão de compreensão que não é matemático, mas que no geral, organiza a compreensão sobre essas duas fases da vida fundamentais para se tornar um adulto saudável.

Numa compreensão de base Antroposófica, o processo de desenvolvimento até a idade adulta é marcado por três setênios, ou seja, três épocas de 7 anos, sendo dos 0 aos 7, dos 7 aos 14 e dos 14 aos 21 anos. Cada fase é marcada por uma das dimensões da trimembração: pensar, sentir e agir.

O primeiro setênio, dos 0 aos 7 anos, é a fase do “o mundo é belo”, onde a fantasia é presente e a capacidade de sonhar e imaginar deveria ser amplamente trabalhada. Nessa fase o agir e o querer deveriam ser os aspectos mais trabalhados. É uma fase que a criança está tomando forma física e o contato com o ambiente é determi-

nante para fortalecer o corpo que tem fome de existência e quer se libertar se arrastando, aprendendo a sentar, engatinhando, dando os primeiros passos, andando, correndo e subindo em tudo o que for possível como forma de auto-expressão plena. É uma fase em que a criança busca reconhecimento no outro e o brincar livre precisa ser oferecido todos os dias. Estar em espaços públicos, praças, próximo da natureza, em tanques de areia, com pés no chão, descalço, explorando o ambiente é fundamental para desenvolver as habilidades motoras básicas. Além do brincar fora, o brincar dentro, usando a criatividade é fundamental. É possível explorar trabalhos manuais simples, como pinturas livres, rodas rítmicas, brincadeiras individuais, construir espaços para viver fantasias. O eu nessa fase é coletivo.

O segundo setênio, simbolicamente dos 7 aos 14 anos, é a fase do “o mundo é bom”, onde as crianças iniciam os primeiros contatos do eu, ou contato consigo mesma, e as emoções começam a tomar novas proporções. Surge com maior força a alegria, o medo, a ansiedade e assim, lá pelos 9 anos as crianças iniciam uma passagem para a pré-adolescência que é marcada por uma série de incertezas,



mudanças, transformações no corpo e na sua percepção do mundo. Nessa fase os adultos são o modelo e referência fundamentais para construir com as crianças um senso de mundo bom. No primeiro setênio o mundo belo e fantasioso se despede e o contato com o mundo bom, ainda torna possível acreditar na vida e nos desafios que temos pela frente e que precisam de muita coragem para enfrentá-los e superá-los. Nessa época o sentir de fato é predominante e a consciência motora desperta nas crianças um ganho de força e velocidade. É a fase em que eles adoram correr, desviar de obstáculos, subir cada vez mais altos nas árvores e já conseguem sentar para ouvir histórias mais densas, elaborar desenhos mais complexos e começam a brincar coletivamente com os amigos de uma forma mais consciente. Lá pelos 11 anos já estão jogando juntos, se desempenhando tecnicamente de uma forma mais intencional e resolvendo problemas e desafios lógico-rationais mais complexos. O fim desse setênio já é uma fase de muitas transformações, pois em plena adolescência o corpo físico sofre transformações e um aprimoramento nos gestos é desejado, pois querem acertar mais e participar de competições.

O terceiro setênio, dos 14 aos 21, é a fase do “o mundo é verdadeiro”, os adolescentes encaram de frente uma realidade e uma crise existencial que o Eu que se constituiu está sendo colocado à prova para além do ambiente familiar. É no mundo que os adolescentes se posicionam e os valores morais e éticos são confrontados e de fato nascem para o mundo. Vão questionar os pais, os professores, as regras e as instituições. Na primeira infância chegaram no ambiente familiar que idealmente deveria acolher, aceitar e compreender. Nesse setênio os adolescentes começam a devolver para o mundo aquilo que receberam na primeira infância e agora é o mundo que precisará acolher, aceitar e compreender e, geralmente, isso acontece de forma conflituosa e com muita emoção e sentimentos envolvidos. Os projetos de futuro ainda estão se consolidando, o despertar da sexualidade e a busca pelo exercício do poder se mostram com uma força muito grande, num ser que não é mais criança e também ainda não é um adulto. É uma fase que precisa de muita atenção, pois algumas escolhas dentro de contextos em que aparecem elementos como drogas e bebidas alcóolicas, podem gerar mudanças de rota com marcas profundas na biografia de cada ser.





PRINCÍPIOS
DA EDUCAÇÃO
PELO ESPORTE





esporte no qual acreditamos tem um conceito adaptado do Conselho Europeu elaborado por um coletivo de diversas organizações:



“O esporte é um bem cultural, direito social e fator de desenvolvimento humano, definido pelo conjunto de práticas corporais, atividades físicas e esportivas que, pelo envolvimento ocasional ou não, organizado ou não, exprime um grau de desenvolvimento cultural esportivo, com possibilidades de incidir em aspectos econômicos, educacionais, da saúde, de lazer, do bem-estar, pela ampliação de conhecimentos, relações sociais e resultados esportivos.”



Nessa perspectiva, enquanto organização, concebemos o esporte em sete dimensões:

a. **CONSIDERA O CONTEXTO COMO CENÁRIO PARA EXISTÊNCIA**

A prática esportiva, corporal e o brincar, acontecem em determinado contexto. Pode ser na rua, na quadra, no campo, na praça e o que mais importa é o sentido dado para esses ambientes onde o sujeito atua, podendo construir e ressignificar os espaços. As questões culturais e histórica precisam ser consideradas e podem se transformar em elemento para fortalecer a identidade dos participantes.

b. **ESTIMULA A AUTO- EXPRESSION**

A partir de um contexto estabelecido o educando pode exercitar quem ele é de fato (seu ser) e fortalecer a sua alma (eu). No cenário elaborado pelos educadores, cada indivíduo tem a chance de viver inúmeros papéis, nos quais ele é percebido, validado, corrigido e incentivado. Esse exercício do ser é ritmado por uma série de encontros planejados para o desenvolvimento de diversas competências que vão além do desenvolvimento físico e motor.

C. ESTIMULA A CONVIVÊNCIA COM O OUTRO

É na prática esportiva que acontece de forma coletiva, que o educando tem a oportunidade de se relacionar com o outro. É no brincar e na experiência lúdica que ele põe em prática a cooperação, que ele trabalha junto e assim, constitui um exercício contínuo de atuação em equipe, experimentando diversos papéis e exercitando na dinâmica do trabalho uma reflexão sobre a sociedade. O educador pode apresentar no espaço de atividade, os desafios que são enfrentados por muitas pessoas em nossa sociedade. Os grupos são desafiados, inclusive, a exercer a solidariedade frente a outros grupos e comunidades que tem seus direitos violados e possuem necessidades não atendidas. É nessa experiência que o sujeito ético tem a chance de aparecer e buscar um sentido maior para a sua existência, experimentando nos processos grupais algo que vai além de si mesmo.

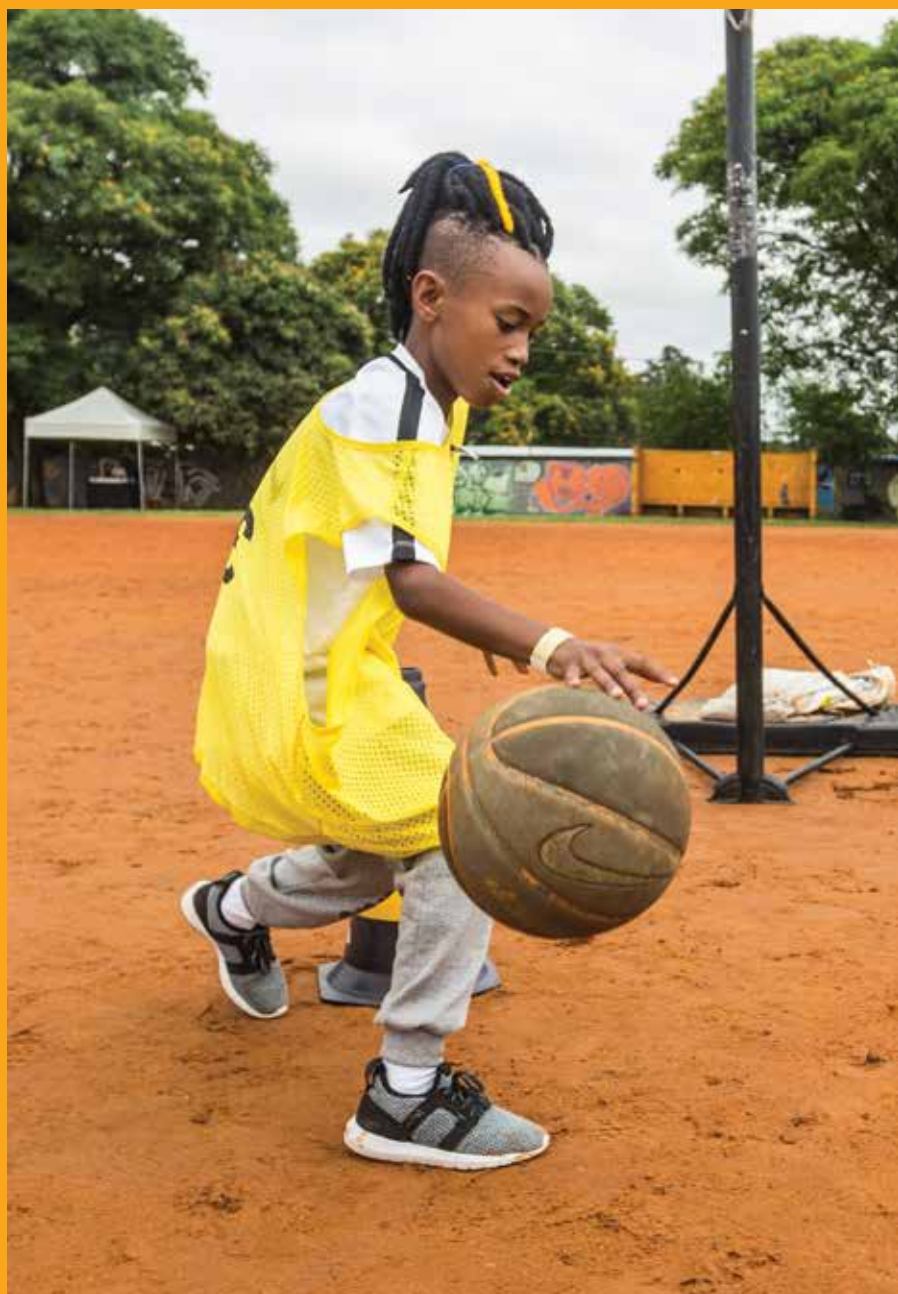
d. CRIA ESPAÇO PARA A MEDIAÇÃO DOS CONFLITOS

É durante as atividades que cada indivíduo encontra a si mesmo em seus conflitos e desafios, podendo superá-los ou não. Cabe ao sujeito da ação experimentar em seu corpo todos os conflitos e desafios que a prática corporal reserva, mas é ele quem decide de forma livre continuar ou desistir. Evidente que os educadores encorajam e manejam cada etapa para que os conflitos com o outro não sejam fator de desistência, mas tratados como algo inerente à formação humana, bem como os desafios motores. É pelo esporte e ao superar os desafios, que se sente a emoção e o pulsar de algo profundo formado no coração. É nesse ponto em que a vivência esportiva conduz para um estágio de tensão, no qual uma disputa é sim, laboratório para forjar o caráter, mas num ambiente controlado e mediado pelo educador.

POSSIBILITA A CONSTRUÇÃO DE NORMAS

Essencialmente o esporte possui regras. Essa é uma condição necessária para experimentar os valores morais que são importantes na compreensão de uma vida em sociedade, na qual é preciso respeitar o outro como pessoa. É na compreensão das normas que estão presentes, inclusive no brincar, que a noção do certo e errado vai se sedimentando. É na disputa limpa de um pega-pega ou de um jogo mais estruturado que se forjam os posicionamentos. Esse processo precisa acontecer em cada experiência e sessão oferecidas, a fim de conduzir o educando para uma reflexão que incorporada por ele.





f. VISA DESENVOLVER AUTONOMIA

O esporte e o brincar exigem posicionamento e ação. Sem a vontade, nada acontece e o querer é exercitado a cada minuto da atividade, pois a experiência corporal na qual acreditamos leva em conta a tomada de decisão autônoma do sujeito da ação, o educando. Dessa forma, o esporte que acreditamos provoca o sujeito para um exercício constante de protagonismo frente aos desafios do brincar que são refletidos nos desafios da vida. No início e ao final de cada encontro, as crianças precisam ser ouvidas, escutadas. Os educadores precisam criar um espaço para que eles se posicionem e as permitam compartilhar seus sentimentos, impressões e aprendizagens. A medida que exercitam o poder de falta nestes momentos, se fortalecem num ambiente mais protegido, para expressar o que pensam no futuro.

g. DESPERTA PARA O CONHECIMENTO

A vivência esportiva desperta os educandos para ampliar o repertório sobre jogos e brincadeiras e para ampliar o uso da linguagem verbal e não verbal. Os símbolos contidos no arcabouço do esporte levam a uma ampliação cultural e social que extrapola o ambiente do esporte. É possível associar por meio da prática esportiva, diversos conteúdos que despertam a criatividade, instigam à solução de problemas lógicos e à busca de estratégias, aproximando os participantes dos estudos formais. Dessa forma, gera-se uma conexão positiva associada a novas aprendizagens que fortalecem o interesse pela busca de conhecimento.

QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO

COMPETÊNCIAS PARA O SER
HUMANO ENCARAR OS DESAFIOS
DA PRÓPRIA EXISTÊNCIA



O trabalho desenvolvido pelo Instituto está em consonância com os paradigmas da UNESCO, em relação às perspectivas da educação, contemplando os quatro pilares fundamentais como indicadores de um processo educacional que busca a formação integral do ser humano:



05. APRENDER A SER

É no aprender a ser que somos desafiados a mergulhar para dentro de nós mesmos, buscar a nossa essência, tocar em nosso eu e assim refletimos sobre algumas competências deste processo, que acontece de forma prática, vivida por meio de alguns jogos e brincadeiras.

Desenvolver autoconhecimento: noção plena da própria identidade, compreensão das raízes culturais e da história familiar e pessoal e sexual.

Autoconsciência (Awereness): compreender a sua própria essência e, desenvolver autoestima, autoimagem.

Autocrítica: ser capaz de se avaliar, pensar sobre si, pensar sobre os próprios atos, reconhecer os potenciais e limites;

Resiliência: capacidade que o indivíduo tem de absorver e superar as adversidades ao qual o contexto muitas vezes é um ambiente estressor.

Autoestima: capacidade que o sujeito possui de aceitar-se como é e se valorizar de forma justa em relação a si mesmo.

Autonomia: capacidade de tomar decisões maduras considerando o contexto e as normas, regras e combinados sociais que existem.

Nesse pilar trabalhamos as competências pessoais de cada indivíduo. É, do ponto de vista pedagógico, o momento de olhar para si, de olhar para o eu e perceber a sua alma, os seus sentimentos. Passo fundamental para fortalecer o Eu, e desenvolver um estado de presença consciente em seu espaço no mundo.

06. APRENDER A CONVIVER

Visa desenvolver a relação com o outro, aceitando-o como sujeito, respeitando-o, respeitando às regras, gerenciando conflitos, compreendendo as diferenças, aprendendo a se comunicar e buscando a paz.

No aprender a conviver, estão localizadas as competências relacionais. É o momento de olhar para fora, de perceber o outro como pessoa e considerá-lo pela sua existência, pelas suas características, pela sua tentativa de acertar frente aos desafios que são colocados. É no aprender a conviver que o ser tem a chance de evoluir, pois é na relação com o outro que você também pode se ver, se impulsionar e assim, construir um projeto de futuro. É na convivência que as diferenças aparecem de forma intensa e assim, cada sujeito aprende a aceitar o outro como ele é, aceitar os gêneros, as culturas, as expressões e as diversas formas de exercer inclusive a sexua-

lidade. É no aprender a conviver que a comunicação é ferramenta, instrumento básico para construir diálogos e acessar o outro. Assim, pelos diálogos podemos aprender a atuar em grupo, atuar em equipe e podemos transcender e atuar de forma solidária. Como numa escala, o exercício da solidariedade é o último estágio da convivência, e quando ele é atingido de forma autêntica e genuinamente voluntária, cada sujeito tem a chance de evoluir como pessoa, pois é em busca do outro, com o intuito de exercer a bondade, que o ser humano expressa valores que transcendem os interesses meramente centrados em si, de satisfazer a própria necessidade. Criar espaços para o aprender a conviver, nessa perspectiva, é um grande desafio. Quando isso é atingido, percebemos o quanto estamos interligados de forma sistêmica, somos interdependentes uns dos outros.



07. APRENDER A FAZER

Desenvolver uma atividade técnica, realizar, engendrar e criar algo, seja para a prática de trabalho ou aprendizagem esportiva e que o final seja uma marca positiva no mundo. Neste pilar são trabalhadas as capacidades produtivas dos seres humanos. É no agir no mundo que cada pessoa deixa a sua marca. Nesse sentido, todos os seres buscam fazer algo pela sua passagem terrena. Cada pessoa, desde criança, busca produzir algo que seja capaz de impressionar e chamar a atenção. Assim, aprimoramos as técnicas que podem ser utiliza-

das em qualquer área, seja artística ou esportiva. É por meio das técnicas que são aprendidas que conseguimos imprimir a nossa marca. Um jogador de basquete possui técnicas que permitem acertar o seu alvo. Um dançarino possui técnicas que são capazes de mover partes do seu corpo com graciosidade e conquistam as plateias. Um artesão imprime sua técnica e é capaz de produzir inúmeros produtos. É por meio do fazer que o ser humano deixa a sua marca no planeta e este é um pilar fundamental que se complementa ao ser e conviver.



08. APRENDER A CONHECER

Aprender a aprender, questionar, buscar conhecimentos, dar sentido as suas práticas, sejam elas esportivas ou não, e se esforçar nos estudos formais. Nesse pilar, trabalhamos as competências cognitivas, ou seja, as competências da aprendizagem. É fundamental aqui, descobrir a arte de fazer perguntas, pois são pelas perguntas feitas que nós seres humanos, nos movimentamos em busca de algo, em busca do desconhecido. E quanto mais conhecemos, mais podemos compreender como o mundo funciona, como nós funcionamos, como o universo funciona e para isso, não tem fim. Pois podemos passar uma vida inteira dando sentido e significado para tudo o que somos capazes de observar e ainda assim haverá coisas para serem descobertas.

O grande desafio do aprender a aprender é descobrir o sentido das coisas, a sua finalidade, para que serve. Também é no pilar do conhecer que despertamos o senso crítico e analítico, pois somos desafiados aqui, a compreender, comparar, avaliar e analisar. Vivemos uma era intensa da busca do conhecimento e aprender a aprender é o que nos permite uma atualização contínua e isso nos concede poder, para buscarmos exercer a assertividade, um dos poderes do Eu. Isso porque, à medida que conhecemos algo profundamente, somos reconhecidos e podemos avançar em nossa caminhada terrena, construindo nosso espaço com maior consciência de nós mesmos, do outro, das técnicas e do nosso próprio conhecimento.





A RELAÇÃO
DO EDUCADOR
E O EDUCANDO



Unidades Praticadas

Projeto de Integração - Educação

09. ÉTICA: PRINCÍPIO DE UMA RELAÇÃO EDUCATIVA LIBERTADORA

O processo educativo se dá na relação entre o Eu e o Tu (outro). Nessa relação são construídas possibilidades de muitas descobertas, sendo o educador, ponto central entre a criança ou o/a adolescente e um universo inteiro de conhecimentos e possibilidades. São três princípios que marcam essa relação e pautam o processo educativo, segundo Yves De La Taille: autoridade, moral e ética.

Na relação educativa pautada pela autoridade, pressupõe-se que o sujeito que está no processo de aprendizagem deve obediência voluntária ao educador, autoridade deste processo. Isso pode funcionar com crianças até os 8 ou 9 anos, que aceitam o adulto como uma referência e exemplo. Confiam de olhos fechados, quando são cativados e percebem que o adulto na relação detém o conhecimento de algo, capaz de despertar uma admiração. Conceitualmente o contrário de autoridade é o autoritarismo e é bom lembrar que são conceitos distintos, pois no autoritarismo um obedece ao outro e se sujeita, não de forma voluntária, mas pelo emprego da força, do medo, da violência. Assim, concluímos que pautar o processo educativo tão somente pela autoridade é algo arriscado, mas é importante considerar como uma

etapa e é preciso ter a clareza de sua funcionalidade, para não haver imposição e tornar o processo educativo algo obrigatório, pois caso seja, um regime autoritário já será instalado.

Outro princípio que pauta o processo educativo é o moral. O princípio da moral pressupõe que a relação é estabelecida por meio de normas e regras. Nesse sentido, a relação entre o educador e o educando é construída com base nas leis. As leis em si, servem para organizar a vida humana e são necessárias quando há presença de possíveis conflitos para que sejam organizadas as relações e diferenças entre as pessoas. O contrário de moral é a anomia, ou seja, ausência de lei ou de regra. A grande questão é que para compreender regras é preciso exercer um pouco mais de pensamento abstrato. Isso não costuma funcionar muito com crianças na primeira infância, mas a partir dos 10, 11 anos até a adolescência pode auxiliar no processo educativo. A grande questão é que as normas de funcionamento desse processo, precisam ser construídas com o coletivo, pois caso não sejam, pode se instaurar uma forma de impor de cima para baixo um conjunto de regras que não fazem sentido a quem deve respeitá-las,

chegando perto da relação autoritária que queremos evitar.

Por último e não menos importante, está o processo educativo pautado na ética. A ética da qual falamos, não se confunde com moral e leis como muitas vezes é associada, mas é onde reside o projeto da vida boa, da vida feliz. E só há vida feliz, quando há vida com sentido e para a vida ter sentido, o outro é fundamental neste processo, pois ninguém é feliz sozinho. Nessa compreensão de ética, que surge da capacidade de percepção do belo, da beleza e que fundamentalmente nasce da estética, o outro é incluído como princípio. Pois a partir do momento que buscamos uma vida com sentido, buscamos a felicidade, na qual o outro está condicionalmente incluído. Portanto não buscamos somente

a nossa felicidade, buscamos também a felicidade para o outro e quando juntos, frente aos desafios, encontramos uma felicidade mais carregada de sentido.

Dessa forma, é possível construir um processo educativo que ajude a criança a desenvolver um sentido maior para a sua existência e para isso acontecer é necessária e fundamental uma instituição justa. Sem uma instituição justa, é muito difícil construir uma vida com sentido e logo, uma vida feliz. Esta instituição pode ser a família, uma ONG, uma Igreja, uma comunidade, etc. Não importa qual seja, mas é preciso respeitar integralmente as necessidades de desenvolvimento pleno do ser e do eu, para assim construir um sentido ético, ou seja, de felicidade para si, com o outro e para o outro.





10. VALORES ÉTICOS E VALORES MORAIS

Muito refletimos sobre os princípios morais e éticos e o processo educativo traz estes conceitos como cerne da questão, quando lutamos para uma educação libertadora e que almeja tornar os sujeitos autônomos e livres. Sobretudo é importante refletir que os valores estão em cada ação do educador e por muito tempo trouxemos em nosso planejamento palavras como: compromisso, cooperação, autonomia e excelência, como valores fundamentais. De fato o são, mas são eles valores morais ou éticos? Afinal, queremos pautar nosso processo educativo para criar pessoas que se guiam somente pelas regras ou que saibam de fato buscar o sentido para a sua existência?

Com essas perguntas inquietantes, mergulhamos nos estudos de Yves De La Taille, que nos ajuda a compreender a ética que apresentamos no capítulo anterior e nesse sentido, analisando nossos programas percebemos o quanto os valores morais estavam evidentes. Assim, buscando um sentido maior para este processo educativo, em quem o real sentido e a beleza da vida esteja incluída de forma profunda, os valores éticos foram incluídos de forma intencional. Além disso, palavras como verdade, bondade, justiça e compaixão foram incluídas, por revelarem uma relação que transcende os aspectos morais, que são importantes, mas não exclusivos. Isso porque, na ética temos a chance de olhar para a vida com maior sentido e percebemos nela a interdependência que temos entre os seres na construção de um tecido social justo em meio a tantas diversidades e adversidades.



AÇÕES EM REDE
E A FORÇA
DOS GRUPOS



O esporte nos traz uma possibilidade incrível que é perceber as pessoas que estão a nossa volta como de fato alguém que é próximo. Mas vivemos numa época em que cada pessoa tem vivido cada vez mais dentro de sua própria bolha e reconhecer o outro é um desafio. Assim, apresentaremos alguns conceitos sobre o trabalho que desenvolvemos que visa desenvolver processos grupais, que ajudam os participantes a se sentirem parte de algo maior, onde a individualidade de cada sujeito pode ser ressoada no próximo e criar um sentimento de pertencimento que os fortalece na afirmação da própria identidade.



11. DO INDIVÍDUO AO PROCESSO GRUPAL

Compreender como cada pessoa ou indivíduo se relaciona e se insere num processo grupal é fundamental no processo educativo, pois amplia as possibilidades de atuação coletiva e do impacto social. Mas antes, conceituaremos a partir da compreensão de Martín Baró¹ citado no artigo de Sueli Martins², o que é **grupo**. O autor relata três condições para se constituir um grupo:

- a) Deve dar conta da realidade social do grupo enquanto tal, realidade não redutível às características pessoais dos indivíduos que constituem o grupo. [...]
- b) Deve ser o suficientemente compreensiva para incluir tanto os pequenos grupos como os grandes grupos. [...]
- c) Deve incluir como um de seus aspectos básicos o caráter histórico dos grupos humanos.

(MARTÍN-BARÓ, 1989:205-6)

Tendo como base essas três condições, o autor define grupo enquanto “uma estrutura de vínculos e relações entre pessoas que canaliza em cada circunstância suas necessidades individuais e/ou interesses coletivos” (p.206). Ressalta ainda, que um grupo é uma estrutura social: é uma realidade total, um conjunto que não pode ser reduzido à soma de seus membros. “A totalidade do grupo supõe alguns vínculos entre os indivíduos, uma relação de interdependência que é a que estabelece o caráter de estrutura e faz das pessoas membros” (p.206). Assim, segundo Baró, um grupo constitui um canal de necessidades e interesses em uma situação e circunstância específica, afirmando com isso o caráter concreto, histórico de cada grupo.

¹ Martín-Baró viveu em El Salvador. Foi jesuíta, teólogo e psicólogo social. Foi assassinado em 16 de novembro de 1989 por soldados do governo de El Salvador. Comprometido politicamente com a população mais pobre, atuou e publicou vários trabalhos sobre o povo latino-americano.

² Sueli Terezinha Ferreira Martins é Doutora em Psicologia Social, docente do Programa de Pós-Graduação em Educação para Ciência da UNESP- Bauru e do Departamento de Neurologia e Psiquiatria. UNESP- Botucatu, Brasil. E-mail: sftm@fmb.unesp.br

Na apresentação sobre como se dá esse processo, em aula expositiva compartilhada por Valkiria Machado, podemos conferir sete etapas que marcam a conexão do indivíduo à experiência do processo grupal:

Encantamento: momento no qual o indivíduo percebe algo que o atrai fazendo-o querer participar e se tornar parte daquele grupo, pois tem algo diferente que o cativa.

Do ponto de vista biológico, esse seria o momento do respirar, o início, quando os pulmões se abrem, o nascimento.

Acolhimento: momento em que o indivíduo é recebido no grupo.

Do ponto de vista biológico é o momento do aquecimento, quando o indivíduo já está respirando, mas precisa ser aquecido, pois sozinho sucumbiria. Tem a necessidade da proteção.

Inserção: momento em que o indivíduo é aceito pelo grupo, passa a fazer parte dele e começa a assumir responsabilidades.

Do ponto de vista biológico é o momento da digestão, pois é preciso se alimentar, colocar algo para dentro e ver o que acontece em seguida.

Verificação: momento de segregação e escolha. É a hora em que o indivíduo já faz parte e questiona as regras, o espaço, os outros indivíduos. Momento crucial para saber se ele fica no grupo ou sai dele.

Do ponto de vista biológico é o momento da absorção dos nutrientes ou não.

Manutenção: momento em que o indivíduo já se afirmou no grupo, se sente parte do coletivo, assume a identidade do grupo e busca se fortalecer em diversos aspectos somando forças.

Do ponto de vista biológico, é uma fase contínua de retorno e alimentação diária, da qual o indivíduo constantemente retorna para buscar mais alimento, pois localiza uma fonte que supre as suas necessidades.

Crescimento: momento em que o indivíduo ganha corpo, amadurece no processo grupal e começa a alçar voos maiores enquanto coletivo, mantendo um relacionamento saudável com os demais membros.

Do ponto de vista biológico, é a fase que o indivíduo literalmente ganha corpo, músculos e agilidade.

Reprodução: momento em que os indivíduos estão preocupados em crescer e trazer novas pessoas para o grupo, compartilham experiências e querem oferecer aquilo que tem de bom para outras pessoas, gerando assim, “novos frutos”.

Do ponto de vista biológico, é o momento em que há um alto grau de maturidade e o indivíduo está preparado para gerar um novo ser e acolher novos integrantes.

A partir dessas sete etapas, consideramos que um processo cíclico se reinicia e a medida em que novos integrantes vão chegando, o processo grupal volta para o processo inicial em relação ao novo integrante que precisa viver esta experiência que está associada ao tempo, ao número de encontros, ao modo de estruturação do grupo e aos gestores que lideram e/ou organizam o grupo, auxiliando ou não para que estes passos possam ser seguidos.



12. PROCESSO GRUPAL E INCIDÊNCIA POLÍTICA

O processo grupal tem potencial para incidir na estrutura social de uma forma mais abrangente, mas para tanto é preciso compreender as três dimensões e os três tipos de grupos apresentados por Martin Baró e compreender como a dinâmica dos grupos é constituída.

Dimensão 1: Identidade

“A **identidade** do grupo, ou seja, a definição do que é e o que caracteriza como tal frente a outros grupos;”

Para se constituir a identidade do grupo o autor considera três aspectos como fundamentais:

Formalização organizativa que determina as condições para pertencer a um grupo, ou seja, quais as normas, regras formais ou informais que são estabelecidas, rígidas ou flexíveis e a regulação entre elas, com determinação ou não de funções, distribuição de trabalhos e atribuições;

Relação com outros grupos, que podem se conectar por outras necessidades e interesse de determinadas classes ou setores da sociedade;

Consciência de pertencer a um grupo, quando o grupo passa para o indivíduo algo como uma certa referência da própria identidade de vida. Este é o sentimento de pertencimento que faz com que um grupo de pessoas se sinta de fato em um grupo, possibilitando sua identificação.



Dimensão 2: Poder

“o **poder** de que dispõe o grupo em suas relações com os demais grupos”

Martin Baró aponta que o poder é “é aquele diferencial favorável de recursos que se estabelece quando se relaciona com outros grupos em função de alguns objetivos, e que permite fazer avançar seus interesses na convivência social” (1989, p.227). O autor aponta que o poder pode ser a qualidade de alguém, pessoa ou grupo, medida pela capacidade técnica, intelectual, científica, profissional, econômica e por recursos materiais que possui. Nesse sentido, aponta que os grupos mais poderosos são os que dispõe de recursos: materiais, culturais e pessoais.

“a **atividade grupal** e mais a significação social do que produz essa atividade grupal” (1989, p. 208) [grifos do autor].

Nessa dimensão o autor aponta que o grupo precisa entregar algo, realizar algo. São as tarefas e metas alcançadas que produzem um efeito do ponto de vista externo, de afirmar a identidade do grupo em relação a outros grupos e a sociedade e do ponto de vista interno, em relação aos próprios membros do grupo, considerando os objetivos comuns.



13. TIPOS DE GRUPOS

A partir dessas três dimensões ou parâmetros como Martin Baró menciona, é possível analisar os tipos de grupos denominados por ele como primário, funcional e estrutural.

Primário: A identidade está nos vínculos interpessoais; o poder está nas características pessoais, e; a atividade grupal está na satisfação das necessidades básicas da pessoa. Esse tipo de grupo surge pela atração de seus membros, semelhança entre eles e complementariedade de características pessoais. O maior exemplo de grupos primários é a própria família e grupos de amigos.

Funcional: A identidade está constituída sobre o papel social que os indivíduos desempenham; o poder está centrado na capacitação e na ocupação social dos seus membros, seja de recursos materiais ou intelectuais e; a atividade grupal está na satisfação das necessidades sistêmicas e não pessoais. Esse tipo de grupo surge pela relação dos aspectos parciais e circunstanciais da vida de seus membros. O maior exemplo de grupos funcionais são grupos de sala de aula, grupos de gestantes, grêmios estudantis, grupo de professores, grupos de redes, etc.





Estrutural: A identidade está constituída sobre uma comunidade de interesses e objetivos; o poder está centrado nos controles de produção e capacidade de influência social, e; a atividade grupal está na satisfação de grandes grupos, setores da sociedade e classes sociais. Esse grupo surge pelo interesse de grandes grupos em buscarem o poder político para exercício da dominação. O maior exemplo de grupos estruturais são os partidos políticos, setores da sociedade, movimentos sociais, sindicadores, etc.

Dessa forma, no processo educativo os educadores precisam usar de ferramentas importantes constituídas a partir do uso da linguagem, de técnicas grupais e da emoção, das quais são fundamentais para conduzir os indivíduos a partir das suas necessidades pessoais e sociais para adentrar no desenvolvimento socioeducativo rumo a transformação ética e cidadã.



MÉTODO
PEDAGÓGICO
PASSE DE MÁGICA



O modelo pedagógico construído no Instituto Passe de Mágica, foi elaborado por uma equipe de educadores/as e profissionais da psicologia e do serviço social que de forma colaborativa e sistemática, estruturaram processos pedagógicos, considerando o contexto dos participantes do ponto de vista pessoal, familiar, social, cultural, físico, motor e cognitivo, visando desde o início, compreender todos os fenômenos que circundam nosso público alvo para desenvolver uma iniciação socio esportiva capaz de gerar uma cultura esportiva e também um pensamento crítico e uma postura ética e cidadã.

Neste ciclo que se renova a cada projeto, os processos são parte importante do planejamento e organização institucional, sendo ora geral e ora específico para cada núcleo de atendimento.

Abaixo estão os processos relacionados à execução do projeto, no dia a dia dos núcleos e da organização.





14. DIAGNÓSTICO

Logo que iniciamos o ano, ou um novo ciclo de projeto quando há mais de um mês de pausa, desenvolvemos atividades com foco no DIAGNÓSTICO das turmas. Este diagnóstico tem como objetivo identificar, em cada turma e faixa etária, quais conteúdos de desenvolvimento humano precisam ser trabalhados e em que ordem. Como temos um plano de trabalho que orienta cada faixa etária, os educadores precisam avaliar como cada grupo está desenvolvendo estas habilidades e competências. Por este motivo, em cada núcleo o trabalho será feito de maneira diferente e com o foco naquilo que cada grupo precisa, não apenas no que o plano de trabalho diz que precisa ser trabalhado. Desta forma, acreditamos

que consideramos o contexto individual de cada educando, grupo e comunidade ao qual este núcleo faz parte.

Estes diagnósticos são feitos a partir das aulas com as crianças e adolescentes, por isso, as atividades iniciais englobam diversas características, entre elas: Jogos individuais, jogos em pequenos grupos e jogos em grandes equipes; para os grupos com faixa etária a partir dos 12 anos também incluímos atividades que vão solicitar resistência cardiorrespiratória, muscular e organização tática dos participantes.

Neste processo, os educadores conseguem observar o que está em desenvolvimento, o que precisa ser desenvolvido e o que já está bem desenvolvido em cada indivíduo e grupo.



15. PLANEJAMENTO

Após momento de diagnóstico os educadores saberão o que será trabalhado no ciclo do projeto. Por isto, é necessário fazer um planejamento anual, estabelecendo por onde começar, e um ciclo semanal, em que estão contidos os planos de aula.

Para entender melhor estes processos, vamos falar um pouco sobre a execução das atividades no nosso Dia a Dia.

As atividades do Instituto Passe de Mágica acontecem em diferentes pontos de atuação. Em cada região existe um parceiro local com o qual desenvolvemos a parceria. Estes locais variam entre espaços municipais (geridas pelas Secretarias de Esportes do Município), Centros da Criança e do Adolescente

(CCA's) ou outra entidade pública ou privada que nos oferece a cessão de espaço para execução das atividades.

As aulas acontecem duas vezes por semana em dias alternados, com atividades com duração de 1h à 1h30. A duração varia porque precisamos considerar a disponibilidade do espaço, das turmas (quando a parceria é feita com uma instituição que já faz atendimento de crianças e adolescentes) e da quantidade de educandos, há locais em que a quantidade de crianças e adolescentes é muito grande e a fim de atender a todos, formamos mais turmas com aulas de 1 hora para cada. As atividades são previamente planejadas pelos educadores que seguem um **Plano de Trabalho**. Este Plano considera os **Conteúdos de Desenvolvimento**, que, por sua vez, se baseiam nos **Quatro Pilares da Educação** (já citados anteriormente). Os educadores têm autonomia para criar e planejar as atividades seguindo estas diretrizes institucionais, respeitando as características de cada grupo etário e os diversos contextos em que estamos inseridos.

Com as atividades planejadas os educadores iniciam as aulas, sendo que a cada encontro com os educandos é desenvolvida uma sessão de aula que passam por 6 diferentes momentos.



16. MOMENTOS DE UMA SESSÃO DE ATIVIDADE

a) Rodas Iniciais:

Representam um momento de olhar nos olhos, escutar, falar e refletir. Neste momento, os educadores fazem a chamada, dialogam com os alunos e falam sobre a proposta e objetivo do dia. Nesta roda também podem acontecer o que chamamos de Roda Cantada. Um momento de “aquecer” o cérebro com músicas e ritmos variados, trazidos pelos educadores ou educandos.

Vale lembrar que em alguns grupos as atividades iniciam com um momento que chamamos de Momento Livre. São de 5 a 10 minutos em que os educandos têm o espaço e materiais esportivos para brincar e jogar o que e como quiserem. Isto acontece porque, em alguns locais os educandos passam muito tempo em salas ou sem espaço para se divertirem e quando chegam às atividades normalmente estão com muito ânimo e ansiedade para praticar e jogar, assim, identificamos que este momento serve para colocar essa ansiedade para fora de maneira controlada, pois as atividades que são planejadas precisam de atenção e escuta e, dependendo do grupo, isto é muito difícil de fazer com tanta energia acumulada e não utilizada.

b) Aquecimento:

Após este momento inicial, chegamos a segunda parte da aula. No aquecimento buscamos manter a relação com os objetivos do dia e com as próximas atividades. É um momento de preparar o corpo de forma gradativa para atividades mais intensas. Nesta etapa do trabalho, é preciso cuidar para que as atividades aumentem de grau de dificuldade e que todos possam concluir as tarefas a fim de deixar o corpo aquecido para o que vem depois.

c) Desenvolvimento de Habilidades:

Nessa etapa normalmente são propostos mini-jogos e/ou atividades em pequenos e médios grupos com ações específicas para o desenvolvimento de alguma ou algumas habilidades técnicas ou de desenvolvimento humano a serem aprimoradas. Neste momento, os educadores se preocupam em aumentar gradativamente a dificuldade, seja incluindo ou variando regras, materiais, modificando espaços, etc. É importante lembrar que todos devem praticar respeitando seus momentos, potenciais e habilidades a serem desenvolvidas.

d) Aplicações das Habilidades:

No quarto momento de aula buscamos desenvolver jogos pré-desportivos com adequações de espaço, materiais, número de participantes, regras e outros elementos necessários para o desenvolvimento de diferentes jogos ou jogos formais, sempre de acordo com o objetivo traçado e com o que foi trabalhado nas atividades anteriores. Nesta etapa da aula, o foco é utilizarmos o que foi aprendido no jogo tradicional de basquete e em jogos pré-desportivos, compreender as táticas do jogo, agir de forma autônoma e ao mesmo tempo pensando no coletivo. Mais uma vez citamos a importância de manter o objetivo e estratégias elaboradas para cada etapa da aula relacionados entre si, isso facilita o entendimento dos educandos em relação ao processo de aula e maximiza as chances de conquista dos objetivos da aula, semana, mês, etc.





e) Roda Final:

Realizada ao final de cada sessão e utilizada para dialogarmos sobre como foi a aula, o que aprenderam, o que ainda precisam ou querem aprender, o que mais chamou atenção, etc. Assim como na roda inicial, o objetivo é que eles se expressem e também escutem o outro, tenham voz ativa e se coloquem, ampliando as possibilidades de diálogo, expressão e comunicação com os colegas e consigo mesmo. Nas rodas, o educador é constantemente incentivado a elaborar questionamentos que permitam que os educandos de fato reflitam sobre as atividades e atitudes que ocorreram em aula e muitas vezes fora dela também, por isso, é importante evitar perguntas fechadas ou que só permitam respostas como sim e não, ao invés disso elaborar pergun-

tas que desenvolvam o senso crítico e que permitam relação com a realidade vivenciada pelos educandos dentro e fora do projeto, ou seja, que contribuam para levar os aprendizados para além das atividades e assim promovam desenvolvimento humano.

É importante lembrar que durante toda a atividade os educadores organizam rodas para a explicação das atividades e quando necessário, para dialogar sobre algo que está acontecendo, seja por conta da atividade, comportamento ou para tirar dúvidas dos educandos. As reflexões e momentos de conversa acontecem o tempo todo e os educandos são sempre desafiados a buscar por respostas a partir das suas experiências e potenciais.

17. REGISTROS

Todos os dias de aula os educadores levam consigo o Caderno de Atividade, este contempla o plano de aula da semana, com objetivos de desenvolvimento humano, objetivo técnico tático e todas as etapas de aula citadas acima. Além disso, ao final do documento, incluímos o que chamamos de Fatos Significativos e para descrevê-los os educadores devem responder as seguintes perguntas: O Objetivo foi atingido? Quais fatos chamaram a sua atenção?

Na elaboração das aulas da próxima semana os educadores devem considerar os fatos significativos da anterior e plano de trabalho. Esse registro também serve como “memória” dos resultados, uma vez que ajudarão os educadores na elaboração do relatório mensal que é entregue na primeira segunda-feira subsequente a cada mês.

Ao começar uma aula os educadores também fazem a chamada, por isso carregam a Lista de Presença, com nomes e dados de todos os educandos que frequentam as atividades. Ela serve não apenas para o controle men-

sal, mas para eventuais emergências quando precisamos entrar em contato com as famílias ou responsáveis. No início do mês seguinte, os educadores entregam esta lista de chamada para prestação de contas do projeto.

Importante destacar que mensalmente, cada núcleo de atividade elabora um relatório mensal, a partir dos Fatos Significativos de cada turma atendida. No relatório há uma síntese do mês que retrata o contexto daquele núcleo e território. Depois é apresentado os números gerais em relação a meta de atendimento. Há um destaque para cada turma que é dividida por faixa etária. Também há um comparativo mensal entre os objetivos traçados no mês anterior e o que de fato foi alcançado por cada grupo. Após este relato, o educador responsável aponta os novos objetivos para o próximo mês, também relativo a cada grupo e faixa etária. Há um registro de atividades extras, como eventos, intercâmbios, encontros de família, etc e finaliza o relatório com imagens das atividades desenvolvidas.

18. SUPERVISÃO PSICOLÓGICA E TÉCNICA

O instituto atualmente conta com um psicólogo e um Supervisor Técnico em cada projeto.

O Supervisor Técnico é responsável por acompanhar o dia a dia das atividades do projeto, identificar se o que se aplica nas atividades dos núcleos é aquilo que se planejou e se o que foi planejado está de acordo com os conteúdos de desenvolvimento e plano de trabalho. Além disso, o supervisor faz visitas periódicas nos núcleos acompanhando as aulas, fazendo anotações e orientando os educadores quando necessário.

Também é responsável pela parte de acompanhamento dos relatórios, prestação de contas e todos os procedimentos administrativos que auxiliam no desenvolvimento das atividades. Também é ele que eventualmente dia-

logará com os parceiros locais sobre as mais diversas questões e necessidades dos núcleos.

O supervisor técnico também encaminha e lidera a organização dos eventos esportivos institucionais, facilitando os processos para os educadores, orientando sobre as ações e atividades a serem desenvolvidas e estabelecendo possíveis parcerias.

Já o Psicólogo do projeto tem como função desenvolver nos núcleos de atendimento a ação denominada Jovens Líderes com adolescentes entre 12 e 17. Nestes grupos diversos assuntos são discutidos e muitas demandas são geradas a partir do que vivem os jovens em cada contexto. A ideia é que possamos ter um momento para pensar além da quadra, com foco na maturação destes jovens e no futuro que os aguarda.



19. ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS

a) Planejamento de eventos:

Os eventos esportivos desenvolvidos pelo Instituto Passe de Mágica vem seguindo uma lógica de desenvolvimento esportivo ao longo da vida. Entendemos que, entre 6 e 10 anos as crianças devam vivenciar e explorar das diversas possibilidades esportivas e experiências corporais, por este motivo, as atividades do projeto visam promover uma gama infinita de vivências esportivas, contribuindo para que todos os educandos possam continuar no projeto aprendendo basquete ou seguir outros caminhos e buscar por novas modalidades esportivas, mas que levem consigo sempre a importância da prática da atividade física.

A partir dos 9 anos, já introduzidos o basquetebol, iniciamos o processo de imersão à modalidade, respeitando as fases de desenvolvimento do indivíduo e o tempo de prática de cada um. Assim, as crianças até 12 anos vivenciam o basquete e ainda outras modalidades esportivas. A partir dos 13 anos a imersão no basquete é total e os educandos vivenciam outras modalidades e jogos apenas como forma de ampliação do seu repertório motor.

Com isso, os eventos esportivos procuram respeitar esta etapa e desenvolvemos de maneira geral com todos os Núcleos envolvidos o que chamamos de Maratona Kids (6 a 11 anos) e Maratona de Basquete (divididos por diferentes faixas etárias entre 12 e 17 anos).

No geral, a alimentação do evento é feita de maneira compartilhada. Observamos que os educandos mais novos tendem a compartilhar mais a alimentação do que os educandos mais velhos, que normalmente não levam nada para o evento. Como os eventos da Maratona Kids acontecem pela manhã e dos mais velhos o dia todo, normalmente solicitamos que levem um prato de salgado para ser compartilhado no café da manhã. Ao longo do dia, para os mais velhos distribuímos um kit lanche, que pode ser complementado por algo que tenham trazido para o evento. O transporte e o Kit lanche normalmente são disponibilizados com recurso da Lei de Incentivo ao qual o projeto está sendo executado e é de suma importância principalmente porque, como o próprio nome diz, acontecem diversos jogos, podendo chegar a 40 jogos em um só dia, uma verdadeira maratona.

b) Realização de eventos:

b.01. Maratona kids:

O evento tem como objetivo promover atividades esportivas com foco no entretenimento e na diversão, gerando integração entre as crianças do Instituto Passe de Mágica (e as vezes outras instituições) e celebrando o poder do esporte.

Anualmente temas diferentes são escolhidos e as atividades se relacionam com estes. São desenvolvidos diversas brincadeiras e jogos pré-desportivos elaborados pelos educadores, adequados à faixa etária e ao processo de aprendizagem que estamos vivendo naquele ano.

Neste evento, as crianças têm autonomia para escolher a ordem e quais atividades querem participar, a partir disso conseguem vivenciar os jogos com colegas e educadores de todos os núcleos. Antes e durante o evento todos os participantes são incentivados a participar de todas as atividades, no entanto, não são obrigados pois entendemos que é preciso respeitar e garantir o processo de decisão e escolha de cada um, que por sua vez se relaciona com respeito aos gostos de cada criança.

É um momento de celebração e diversão, por isso, as atividades são desafiadoras e ao mesmo tempo possíveis de serem realizadas. Elas contemplam as mais diversas habilidades motoras entre chutar, rebater, correr, lançar, rolar, saltar nas mais diversas variações e combinações.



b.02. Maratona de basquete:

O objetivo da Maratona de Basquete é promover autonomia e integração entre os educandos dos diversos Núcleos do Instituto e possíveis convidados parceiros, desenvolvendo competências e consciência dos valores do Fair-Play, por meio da vivência de jogo em um sistema de competição sadia.



A cada etapa deste evento estabelecemos diferentes parceiros (clubes, SESC, etc.) para que o evento possa acontecer, isso porque, como dito anteriormente, os espaços onde as atividades semanais acontecem são cedidos por organizações ou Secretarias Municipais de Esporte e não comportam todos os educandos de todos os núcleos de uma única vez.

Uma vez definido o local, identificamos a quantidade de participante daquele ano dentro de cada faixa etária. A intenção deste evento é proporcionar para os educandos uma vivência de competição em que possam ter autonomia, responsabilidade, comprometimento com seus colegas e possam se divertir muito, transformando esta experiência em uma memória positiva a ser carregada por toda a vida.

Por este motivo, não utilizamos nossos educadores como “técnicos” das equipes participantes. Ao longo das aulas vamos orientando e ensinando os times a desenvolverem os papéis de liderança para que possam no dia do evento se organizarem e aproveitarem ao máximo esta experiência.



Com o passar dos anos, diversas formas de evento foram vivenciadas e atualmente o jogo com a Mediação Esportiva trouxe para nossa Maratona uma experiência esportiva para além das quadras. Ao término de cada jogo, um educador que acompanhou a partida dialoga com as duas equipes sobre pontos de Fair Play, em que falamos sobre Comprometimento, Respeito, Responsabilidade e Cooperação. Estes itens são avaliados por ambas as equipes em um diálogo aberto, pontuando para cada item um ponto, a serem somados à vitória ou derrota do jogo. Vale lembrar aqui que, uma equipe que vence, pode ter a mesma pontuação

final que a equipe derrotada se, por exemplo, na sua vitória a cooperação, respeito, responsabilidade ou comprometimento não estiveram presentes.

Durante as inúmeras experiências no desenvolvimento da Maratona de Basquete observamos que os educandos envolvidos guardam estas experiências com muito carinho e gratidão, retornando depois que saem do projeto para contribuir com o desenvolvimento do evento, sempre relatando as boas experiências que tiveram, as memórias que têm sobre os educadores, o que aprenderam e ensinando e ajudando aqueles que são mais novos nessa caminhada.



b.03. Intercâmbio:

Em São Paulo e Diadema (município próximo de São Paulo) o Instituto atende em 5 núcleos e em Piracicaba mais 2 núcleos. Todos eles seguem o mesmo modelo de plano de trabalho para planejamento das aulas, porém, a autonomia para o desenvolvimento dos conteúdos é toda dos educadores. Com o desenvolvimento da modalidade esportiva atrelado ao desenvolvimento sociocultural das regiões que atendemos, às vezes o evento anual não é suficiente para suprir as necessidades de competir e colocar à prova seu aprendizado esportivo.

Por este motivo, os educadores, junto com os educandos, planejam e organizam intercâmbios, que normalmente contam com a participação de 2 a 3 núcleos por região. Estes festivais

pretendem oferecer experiências competitivas aos educandos, possibilitando o amadurecimento deles na modalidade, ampliação do seu repertório e a ampliação das relações com pessoas que vivem experiências similares a eles, mas se desenvolvem de formas e em locais diferentes.

Observamos ao longo desses anos que os núcleos que conseguem oferecer mais saídas, tem mais possibilidades de participar destes encontros ou até outras competições tem um desempenho técnico-motor melhor, pois os educandos aprendem nas diversas experiências que a modalidade pode ser jogada de diferentes formas, ampliando assim o repertório de aplicação técnica e tática da modalidade.



MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO



SISTEMA
PASSIVA
MAGICA

DIRETTO

20. INDICADORES DO PROCESSO DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

Nessa etapa do trabalho, percebemos o quanto é desafiador compreender o ser humano em toda a sua complexidade e nos vemos também com um grande desafio que é o de criar indicadores de desenvolvimento para auxiliar cada pessoa a se perceber em sua jornada. Além disso, quando refletimos sobre os indicadores de processo de desenvolvimento, olhamos diretamente para as competências que traçamos por faixa etária e isso auxilia no processo pedagógico para estabelecer parâmetros que ajudam tanto a criança quanto os educadores diretamente envolvidos neste processo. Nesse sentido, os parâmetros de desenvolvimento são uma chave fundamental para estabelecer indicadores comportamentais observáveis e comparáveis, que indicam ao longo do tempo, uma escala de desenvolvimento pessoal de cada ser que se insere no processo. Dessa forma, compreendemos que os parâmetros e indicadores são fundamentais para ajudar os educandos a desenvolver uma auto-crítica sobre os seus estágios de desenvolvimento de competências pessoais, relacionais, produtivas e cognitivas. É nesse momento que os quatro pilares saem do campo teórico, onde focamos nos ideais de desenvolvimento e passam a ser algo aplicado, ajudando a criança e os próprios educadores a traçarem metas tangíveis, comparáveis do ponto de vista temporal, pessoal e coletivo.

Criar indicadores palpáveis também auxilia no processo de gestão do projeto e é uma forma de dar maior sentido ao processo de aprendizagem junto a possíveis colaboradores e apoiadores da sua proposta. Isso porque conseguimos compartilhar as evidências de transformação de cada pessoa que está vivendo o processo educativo.



21. ATRIBUIR VALOR

Como parte do processo de desenvolvimento dos participantes do projeto, desenvolvemos nossa Avaliação Individual. Neste instrumento, a partir dos Indicadores de Desenvolvimento do plano de trabalho, fazemos o acompanhamento do desenvolvimento anual de cada educando. A avaliação é aplicada a cada 3 meses, porém, como a avaliação que fazemos observa o desenvolvimento contínuo, não precisa ser feita durante uma aula específica, ela pode ser feita ao longo de um período, por exemplo: Primeiro mês de atividade; ou; segunda quinzena de um mês específico.

Neste instrumento os educadores colocam suas impressões sobre os educandos a partir dos indicadores descritos na avaliação. Como o olhar de cada um é muito subjetivo, orientamos que os educadores avaliem sempre as mesmas crianças ao longo do ciclo do projeto. Normalmente, educadores

que tenham entrado recentemente no projeto não devem fazer a avaliação dos alunos pois ainda não os conhecem bem, além disso, eles precisam se familiarizar com o instrumento e o modo de desenvolver o trabalho.

Os educandos com idade acima de 12 anos também se auto avaliam, ou seja, além do instrumento de avaliação do educador, cada educando preenche sua própria avaliação com os mesmos critérios e indicadores daquela preenchida pelos educadores. O objetivo é identificarmos como o próprio educando se percebe neste processo de desenvolvimento e para que ele mesmo possa comparar seu desempenho ao longo do ciclo do projeto.

Eventualmente compartilhamos os instrumentos com as famílias e os próprios educandos nos encontros de família no meio e ao final do projeto, assim os educandos e as famílias podem acompanhar o seu desenvolvimento.

22. RELATÓRIOS SEMESTRAIS

A cada final de semestre os educadores elaboram o relatório semestral, neste eles avaliam cada conteúdo de desenvolvimento traçado no plano de trabalho de forma geral por faixa etária e levando pontos positivos e pontos a melhorar de cada grupo etário.

No relatório semestral cada dupla de trabalho também sintetiza as Fraquezas e Fortalezas, Oportunidades e Ameaças (análise F.O.F.A.) do seu núcleo de atendimento.

Este instrumento tem como objetivo ajudar os educadores a refletirem sobre o semestre e como trabalharam

os diferentes conteúdos nos grupos. Assim, quando o semestre reiniciar, poderão olhar para ele de forma ampla e trabalhar questões que precisam ser melhoradas a partir do que foi trabalhado no semestre anterior. Um outro ponto importante sobre este instrumento é que, cada conteúdo de desenvolvimento, após avaliação dos educadores, ganhará uma cor conforme o quanto foi ou não desenvolvido, logo, na visualização é possível identificar facilmente conteúdos que não tenham sido trabalhados, o que garante que seja dado foco a estes no próximo semestre.



23. SISTEMATIZAÇÃO DE PRÁTICAS

Anualmente os educadores são desafiados a sistematizarem suas práticas. Conforme comentado anteriormente, eles têm total autonomia para desenvolver suas estratégias a partir de suas experiências e conforme diretrizes do plano de trabalho. Desta forma, ano a ano somos surpreendidos por estratégias inovadoras que contribuem com o desenvolvimento do trabalho dos educadores.

Estas estratégias normalmente estão ligadas à uma demanda específica que surgiu durante aquele ciclo e que

os educadores pensaram, junto com os educandos, em como solucionar uma demanda, seja trazida pelos participantes ou percebida pelos educadores.

Ao longo dos anos de desenvolvimento dos projetos, muitas ações e propostas pedagógicas diferentes foram compartilhadas, muitas foram usadas por outros núcleos depois de compartilhadas e aprimoradas, cada um de acordo com seu contexto e necessidade.

O Instituto acredita que, dar autonomia aos educadores para que desenvolvam seu trabalho lhes propor-



ciona o pertencimento necessário para se vincularem à causa, às ações e estejam junto com os educandos na busca de novas propostas.

Desta forma, a criatividade emerge e a cada ano novas propostas trazem ao currículo uma diversidade muito boa que pode contribuir com o trabalho de outros locais de atendimento.

Há 4 anos o Instituto Passe de Mágica se uniu a outras organizações de SP que fazem parte da Rede Esporte pela Mudança Social (REMS) para organizarem a Maratona de Sistematiza-

ção de Práticas, que tem como objetivo compartilhar práticas inovadoras, contadas por quem está no dia a dia do desenvolvimento dos projetos, das aulas, das ações.

Nestes eventos, que duram cerca de 16 horas em 2 dias, vivenciamos, aprendemos e discutimos diferentes práticas pedagógicas que podem fazer parte das nossas ações no Instituto e também fora dele.





Instituto Passe de Mágica guia de atividades





Apoio:

Feito pra Jogar





Guia de Atividades foi elaborado pela equipe técnica do Instituto Passe de Mágica. O guia tem como objetivo, fornecer subsídios práticos a/o educadores/as e também ampliar o repertório de atividades que respeitem as diversas faixas etárias, bem como auxiliar no desenvolvimento de atividades e jogo pré-desportivos com foco no basquete, mas também contemplando outras modalidades esportivas.

Neste guia é possível colher parte da experiência e vivência dos nossos educadores que criam e recriam jogos conhecidos a partir dos diferentes contextos que estão inseridos. Planejamos para cada encontro com os participantes, atividades que contemplam 2 objetivos: Desenvolvimento humano e Desenvolvimento técnico-tático, porque compreendemos que cada encontro, é um espaço de aprendizagem e esses dois focos precisam estar alinhados para construir uma intencionalidade pedagógica assertiva que corrobore para as metas de desenvolvimento.

Você encontrará diferentes atividades para os diferentes momentos de aula que foram explicitados no capítulo 8, dos quais destacamos as seguintes categorias:

1. Roda Inicial;
2. Aquecimento;
3. Desenvolvimento de Habilidade;
4. Aplicação de Habilidade e
5. Roda Final.

Lembre-se, mais importante do que executar uma atividade é compreender seus elementos e criar a partir da sua experiência e momento do grupo e da turma. Este é o tempero que damos às nossas atividades:

vivência  experiência  desafio  necessidades da turma  Muita criatividade!

Legenda:



Classificação



Faixa etária



Duração



Onde se joga



Materiais



Variação



Recomendação

ATIVIDADE: COMO EU TE VEJO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Reconhecer e respeitar as diferenças.

Se perceber pelo olhar do outro.

DESCRIÇÃO:

Cada educando receberá uma caneta/lápis e uma folha, em roda o comando deve ser de que cada educando desenhe o educando que estiver sentado ao seu lado (direita ou esquerda). Os educandos poderão ficar à vontade pelo espaço, não precisando permanecer na roda no momento do desenho, após a entrega de todos, deve-se entregar os desenhos para as respectivas crianças para que elas vejam como os outros o enxergam.



Dinâmica de grupo ou vivência



A partir de 6 anos



30'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Lápis ou caneta e papel



- Dependendo da faixa etária, ao invés de desenhar pode ser proposta a utilização da escrita, neste caso colocarão no papel as qualidades que enxergam na pessoa do lado.



Ideal passar pelo processo crescente onde haverá conversa sobre as diferenças que existem entre as pessoas, passando pelo momento em que a criança desenha a si mesmo até chegar no momento de desenhar o outro;
Fazer a atividade com grupos que já fazem aula juntos há algum tempo.

ATIVIDADE: CARA CRACHÁ!

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Identificar potenciais a partir do olhar do outro.

DESCRIÇÃO:

Cada educando receberá uma folha, um barbante e uma caneta. Cada um deverá furar a folha de maneira que ela fique parecendo um crachá.

O educando, dono do crachá, escreverá seu nome na parte de cima da folha e colocará ele apoiado nas suas costas. O educador lançará a pergunta da atividade, por exemplo: Diga algo que você admira na pessoa!

Ao sinal do educador, todos deverão circular pelo espaço (correndo, andando, trotando ou ao ritmo de alguma música se possível). Quando o educador parar, o educando deverá escrever no crachá de quem está à sua frente a resposta da pergunta feita pelo educador. Deve-se repetir de 3 a 5 rodadas, até que todos tenham diversos olhares sobre si escrito no seu crachá.

Ao final da última rodada, o educador deverá virar o crachá para frente para que possa verificar o que seus colegas escreveram sobre si.



Dinâmica de grupo ou vivência



A partir de 12 anos



30'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Lápis ou caneta, barbante e papel



- O educador pode fazer uma pergunta por rodada; pode-se perguntar: o que você acha que esta pessoa pode melhorar;
- Pode-se usar crachás já prontos;
- Os educandos podem fazer um desenho que o represente na parte de trás do crachá para levar de recordação desta atividade.



Aplicar com grupos que consigam ler e escrever;

Fazer a atividade com grupos que já fazem aula juntos há algum tempo;
Desenvolver esta atividade depois de um processo de conscientização sobre respeito e olhar dos seus potenciais e pontos a melhorar.

ATIVIDADE: "PALO BONITO ÊÊÊÊ"

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Conectar-se consigo, trazer a presença e atenção do grupo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Exercitar a coordenação motora, ritmo e concentração.

DESCRIÇÃO:

Disponibilizar a turma em um grande círculo e informar quanto à necessidade da atenção para o aprendizado do ritmo que envolve o canto associado a movimentos.

Música:

Palo palo palo,

Palo bonito, palo ê! (2X)

Ê ê ê, palo bonito

Palo ê (2X)

Coreografia:

Quando falado a palavra "palo", elevar apenas os dois dedos polegares (sinal de joinha).

Quando mencionado a palavra "bonito", apontar os dois dedos indicadores para frente.

Quando cantado a letra "ê", apontar para frente apenas os dois dedos mindinhos.

Os movimentos dos dedos deverão ser simultâneo à música que tem um ritmo vagaroso no início e depois poderá aumentar gradativamente.

Passo a passo:

Palo 👍 Palo 👍 Palo 👍
 Palo 👍 Bonito 🖐️ Palo 👍 Ê 🖐️ (2X)
 Ê 🖐️ Ê 🖐️ Ê 🖐️
 Palo 👍 Bonito 🖐️ Palo 👍 Ê 🖐️



Dinâmica de grupo ou vivência



A partir de 6 anos



5'



Campo, quadra, parque, sala / salão



- Pedir ao grupo que crie novas possibilidades de movimentos/ritmos utilizando também o corpo.



Ensinar por partes. Caso a coreografia dos movimentos se perca, orientar se concentrarem em si mesmo e evitar olhar para os colegas, pois, o estímulo visual dos colegas que possuem ritmos diferentes, poderá interferir no aprendizado.

ATIVIDADE: TOC PATOC

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Interação, conexão e presença.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Condenação motora, lateralidade.

DESCRIÇÃO:

O (a) educador (a) deverá colocar todos os educandos em um círculo e ensinar a música:

“Toc

Patoc, patoc, tac

Tiquete tiquetetumba

tumba tumba tumba. (2X)”

Após aprenderem a letra e cantarem no mesmo ritmo, todos devem dar as mãos e ao mesmo tempo que se canta, deve-se bater um dos pés sempre no ritmo da música.

Ao sinal do educador, se estiverem todos batendo o pé direito, roda-se para a direita, por exemplo duas vezes e ao término da música, troca-se o pé e gira a roda para o outro lado.



Dinâmica de grupo ou vivência



A partir de 12 anos



10'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Nenhum



- Pode-se alternar o giro do círculo entre partes da música ou ao final de cada música, rodando apenas uma vez para cada lado;
- Pode-se ir para frente e para trás;
- Brincar com a velocidade da música e colocar outros movimentos. Separar em pequenos grupos e a cada recomeço o grupo canta e faz movimentos diferentes.



É importante treinar a música com paciência, principalmente porque crianças têm mais dificuldade em verbalizar a música.

ATIVIDADE: QUEM EU SOU

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Mostrar o seu olhar sobre si.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Demonstrar minhas habilidades no esporte.

DESCRIÇÃO:

Todos os educandos em roda, o primeiro, que pode ser o educador, vai ao centro se apresenta dizendo seu nome e realiza um movimento do esporte que diz algo sobre ele. O segundo imita o primeiro e faz o seu. O terceiro repete o do primeiro, do segundo e o seu e assim sucessivamente.

Quando chegar no primeiro novamente, no caso o educador, ele precisa dizer o nome de todos e realizar o movimento de todos que estão na roda, podendo formar assim uma coreografia desse grupo. Durante a atividade é permitido ajudar os colegas.



Dinâmica de grupo ou vivência



Todas



5'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Nenhum



- Pode-se fazer com cada um mostrando o seu sem precisar reproduzir o outro.
- Pode-se apenas repetir um anterior



Se o grupo estiver tímido, não precisa ir ao centro;
Colocar uma música ajuda para quebrar o gelo;
O educador pode incentivar os outros a ajudarem.

ATIVIDADE: ARAM SAM SAM

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Interação, conexão e presença.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Condenação motora, lateralidade.

DESCRIÇÃO:

O (a) educador (a) deverá colocar todos os educandos em um círculo e ensinar a música:

“Aram Sam Sam (2X)

Guli Guli Guli

Aram Sam Sam

Auêe Auêe

Guli Guli Guli

Aram Sam Sam”.

Ao aprender a música, colocamos os movimentos.

Toda vez que dissermos Aram Sam Sam, devemos bater as mãos duas vezes nas coxas das pernas.

Auêe Auêe: Deve-se balançar os dois braços juntos acima da cabeça primeiro para um lado duas vezes e depois para o outro, em movimentos curtos

Guli Guli Guli: Simular um movimento de cócegas no queixo

Após iniciar a música com movimento e treinar, o professor deverá ir alternando os comandos, por exemplo:

1ª Rodada: Fazer em nós mesmos

2ª Rodada: Aram Sam Sam na perna do colega da direita

3ª Rodada: Guli Guli Guli na queixo do colega da esquerda



Dinâmica de grupo ou vivência



Todas



10'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Nenhum



- O educador pode variar movimentos e orientações;
- Aumentar gradativamente o ritmo;
- Fazer sem cantar, apenas movimentos no ritmo da música.



É importante fazer em roda para aumentar a interação entre os participantes;
Cuidar para que todos aprendam a música;
Trazer desafios que o grupo consiga concluir juntos.

ATIVIDADE: YAPO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Interação, conexão e presença.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Condenação motora, lateralidade.

DESCRIÇÃO:

O (a) educador (a) deverá colocar todos os educandos em um círculo e ensinar a música:

“Yapo, ia ia, iê ê ô

Yapo, iá, iá, êêê

Yapo, iá iá

Yapo

E tuque, tuque Yapo

E tuque, tuque, êêê”.

Ao aprender a música, colocamos os movimentos.

Toda vez que dissermos Yapo, devemos bater as mãos duas vezes nas coxas das pernas.

Iá iá: Deve-se bater com as mãos nos próprios ombros, cruzando os braços.

Iê ê ô: Estralar os dedos da esquerda para direita, no ritmo da música, enquanto canta.

Tuque tuque: Encostar as mãos fechadas na cabeça.

Após iniciar a música com movimento e treinar, o professor deverá ir alternando os comandos, por exemplo:

1º Rodada: Fazer em nós mesmos

2º Rodada: Yapo na perna do colega da direita

3º Rodada: Yapo na perna do colega da direita e Tuque tuque no colega da esquerda



Dinâmica de grupo ou vivência



A partir de 12 anos



10'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Nenhum



- O educador pode variar movimentos e orientações;
- Aumentar gradativamente o ritmo;
- Fazer sem cantar, apenas movimentos no ritmo da música.



É importante fazer em roda para aumentar a interação entre os participantes; Cuidar para que todos aprendam a música; Trazer desafios que o grupo consiga concluir juntos.

ATIVIDADE: DOS NÚMEROS AO RITMO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Autocontrole, concentração, acolhimento, cooperação, presença.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Visão periférica, saltos, mudança de direção, corridas com ritmos.

DESCRIÇÃO:

Os educandos deverão formar um círculo. O jogo se inicia com a contagem de 1 a 7 sequencialmente, numa mesma direção (tocando no ombro do lado direito/esquerdo). Quem falar o número 7 aponta na testa (continência) e o seguinte começa com 1.

Quem errar, tocando no ombro ao invés de continência, sai da brincadeira passando por um circuito de saltos variados e corridas (marcando ritmos) e espera outros educandos se juntarem a ele formando outro círculo e seguindo a brincadeira.



Dinâmica de grupo ou vivência



De 6 a 11 anos



10'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Nenhum



- Pode-se inserir um movimento que ao invés de continuar, troca-se o lado do ritmo.



Direcionar o grupo para fazer junto até perceber que todos compreenderam a dinâmica, antes de iniciar a contagem e troca de círculo dos que erraram.

ATIVIDADE: RODA RÍTMICA COM BOLAS

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Escuta ativa, cooperação e sintonia.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Ampliar o repertório motor, manter o controle e o ritmo.

DESCRIÇÃO:

Uma atividade circular no qual todos têm uma bola de basquetebol, o professor passa o comando rítmico de dribles com as duas mãos, parados no lugar, dentre os comandos pode se bater a bola no chão na frente do corpo de forma rítmica, 1x e pausa, 2x e pausa, 3x e pausa.

Os próximos comandos podem ser um drible forte impedindo que a bola passe da linha do joelho do praticante, driblando para a direita e esquerda do corpo.



Dinâmica de grupo ou vivência



A partir de 9 anos



10'



Quadra ou local cimentado



Bola de basquete, bolas de iniciação ou borracha acima do número 12 para cada participantes



- O educador pode proporcionar um momento de atenção e conexão com o grupo, o comando é “direita” (os participantes driblam a bola no chão e trocam de lugar pegando a bola da direita), “esquerda” (os participantes driblam a bola no chão e trocam de lugar pegando a bola da esquerda), “para frente” (eles driblam e dão um passo pra frente), “para trás” (Eles dão um passo para trás);
- Pode-se inserir o ritmo de alguma música orientando as batidas;
- Usar orientações apenas com sinais ou cores.



É uma atividade excelente para início de aula, pois é muito energizante;
Verificar se todos conseguem fazer os movimentos propostos;
Verificar se todos consegue enxergar e ouvir as orientações.

ATIVIDADE: PEGA COLETE

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Compreender como as ações individuais tem interferência no coletivo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver leitura de jogo e ações estratégicas.

Desenvolver a finta.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em duas equipes e estarão espalhados pelo espaço, cada integrante das equipes receberá um colete que deve prender no elástico do shorts/calça; O objetivo do grupo é pegar todos os coletes da outra equipe no menor tempo, sendo que o educando que tiver seu colete retirado não sai do jogo. Ganha 1 ponto a equipe que primeiro cumprir o desafio;

Não é permitido segurar seu colete para o proteger, apenas utilizar fintas.



Alvo ou precisão



Entre 6 e 8 anos



10'



Campo, quadra, parque



Coletes (dois jogos de diferentes cores)



- Incluir a terceira equipe (e cor);
- Definir local para colocar os coletes retirados e neste, quando dois educandos de diferentes equipes estão sem colete, tirar joquempo e aquele que ganhar retorna com o colete novamente preso na cintura.



Verificar se o colete está na altura do joelho.

ATIVIDADE: MÍMICA EM AÇÃO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Estimular as diversas formas de comunicação.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Combinar as habilidades motoras básicas.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em equipes que estarão uma de frente para a outra, cada equipe receberá algumas cartas (ou filipetas de papel) com nomes ou figuras de animais. Utilizando uma carta por vez, todos da equipe devem imitar o animal e se a outra equipe adivinhar esta recebe um ponto, passando a vez para a outra equipe.



Dinâmica de grupo ou vivência



Entre 6 e 11 anos



15'



Campo, quadra, parque, sala / salão, meio aquático



Cartinhas ou filipetas



- As cartinhas não precisam ser somente de animais, podem conter outros assuntos, incluindo fundamentos da modalidade basquete;
- A equipe que adivinha pode, além de anunciar o animal, também realizar a imitação;
- Os educandos podem pegar o seu papel, amassar e faremos uma “guerrilha de papel”. Ao sinal do educador, cada um deve pegar o papel que estiver mais próximo, abrir e imitar o som do animal ou o gesto. Os educandos deverão formar grupos de acordo com o que for igual ao seu;
- Caso utilizemos reprodução de sons, é possível fazer de olhos fechados ou vendados e identificar seu grupo apenas pela audição.



Para que de fato seja uma atividade de aquecimento o educador deve dinamizar a mesma agilizando o tempo de exibição da carta, tempo para interpretação e tempo para mudança de função entre as equipes, são necessários apenas alguns segundos para cada etapa, desta forma os educandos permanecem sempre em movimento.

ATIVIDADE: PEGA-PEGA PRISÃO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Se sentir responsável pelo outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver habilidades fundamentais (correr, esquivar) e específicas (arremessar).

DESCRIÇÃO:

Todos estarão espalhados pelo espaço e haverá 3 a 5 pegadores identificados por coletes. Quando um fugitivo é pego deve correr até um dos garrafões a arremessar uma única vez, se converter estará livre e livrará também os demais, se errar ficará "preso" até que outro fugitivo seja pego e acerte a cesta.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 6 anos



15'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bola e coletes.



- Definir duas equipes e só ser permitido pegar alguém da outra equipe;
- Correr driblando (cada um com uma bola);
- Ao invés do arremesso é possível utilizar outros fundamentos e até fundamentos de outras modalidades (exs: acertar um alvo com passe, acertar o gol chutando).



Por ser uma atividade bastante intensa, lembre de trocar os pegadores a cada 3-4 minutos

ATIVIDADE: CHUVA DE METEORO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Compreender como as ações individuais afetam o coletivo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver habilidades motoras manipulativas (lançar, receber, rebater).

DESCRIÇÃO:

O grupo será separado em duas equipes, cada uma disposta em uma metade da quadra. Cada grupo terá a seu dispor várias bolas de borracha ou de iniciação.

Ao sinal, os educandos começarão a lançar a bola o mais alto que puderem direcionando para o outro lado da quadra. Isso acontecerá ao longo de 2-3 minutos e ao som do segundo sinal, indicando o término deste tempo, todos devem parar de lançar e ajudarão a contar quantas bolas ficaram de cada lado. A equipe que tiver menos bolas do seu lado é a vencedora.



Alvo ou precisão



A partir de 6 anos



15'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bolas de iniciação ou borracha



• Incluir alvos para se tornar mais desafiador.



Estipular as regras do jogo junto aos educandos.

ATIVIDADE: PEGA-PEGA DOS MOVIMENTOS

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver o olhar para o outro e a concentração.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver a percepção de tempo e espaço e a coordenação motora.

DESCRIÇÃO:

Todos os educandos formarão duplas, sendo um nomeado como número 1 e o outro número 2, e todas as duplas estarão dispostas ao centro da quadra. Ao sinal do educador o número 1 sairá do círculo e irá se deslocar pela quadra fazendo o gesto ou habilidade requisitada pelo educador, por exemplo se deslocar com o joelho alto (*Skipping*), deslocamento lateral, saltitando, etc. Em seguida o educador irá liberar a saída do número 2 que tem como objetivo pegar a sua dupla no tempo determinado (entre 30'' a 1').

Após pegar ou quando se esgotar o tempo ambos voltam para o círculo e na próxima rodada, quando todas as duplas estiverem de volta, a funções serão invertidas.



Esportes de marca e técnico-combinatórios



A partir de 6 anos



5'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Nenhum



- Incluir bolas e realizar a atividade com dribles;
- Realizar em quartetos, ou seja, duas duplas por grupo;
- Se deslocar pelas linhas.



É uma atividade empolgante, porém de um gasto energético elevado, por isso é preciso dosar o tempo e intensidade de acordo com a característica do grupo.

ATIVIDADE: AMIGO VALIOSO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Gerar oportunidade de aproximação e contato físico e valorizar a presença do outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver habilidades fundamentais (correr, esquivar, virar).

DESCRIÇÃO:

Todos os educandos ficarão no centro da quadra, com exceção de 6 que serão os pegadores. Cada pegador terá sua base que ficará equidistante das demais e do centro a mais ou menos 10 passos de distância.

Ao sinal, o pegador irá até o centro e deve trazer um educando por vez (este não poderá impedir) até completar três na sua base, porém, os demais pegadores poderão, além de trazer os que estão ao centro, pegar das outras bases, evitando assim que os demais completem três.

Vence a atividade quem conseguir resgatar 3 educandos para sua base primeiro.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 6 anos



15'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Arcos ou cordas para definir as bases



- Correr driblando uma bola;
 - Resgatar trocando passes.
-



Roda de conversa ao final da atividade para conferir se o objetivo foi atingido.

ATIVIDADE: ESSA BOLA É MINHA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Perceber potencialidades em outras modalidades e importância do desenvolvimento motor integral.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver combinação de habilidades básicas e específicas (correr, agachar, driblar, conduzir)

DESCRIÇÃO:

Os educandos estarão divididos em pequenos grupos (3 a 5 integrantes) que estarão equidistantes entre si e do centro da quadra.

Ao sinal, um de cada grupo deverá buscar as bolas que estarão posicionadas no meio e levar para sua base, sendo que quando as bolas acabarem eles poderão buscar nas bases vizinhas. Cada educando poderá pegar apenas uma bola por vez e deverá levar de acordo com a modalidade (bola de basquete driblando e futebol conduzindo, por exemplo). Será definido um tempo de atividade e marcará ponto a equipe que tiver mais bolas ao final deste tempo.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



20'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bolas variadas e de diferentes modalidades



- Pode-se fazer a versão “essa bola é sua”; a dinâmica é a mesma, porém inversa, o objetivo é levar para outra base e ao final quem tiver menos bolas, marca mais pontos na rodada.



Pontuar todas as equipes em ordem decrescente.

ATIVIDADE: PEGA-PEGA EM DUPLA COM BOLA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver o respeito à individualidade e a cooperação.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Explorar o drible com ambas as mãos e proteger a bola.

DESCRIÇÃO:

Espalhados pela quadra, pedir para o grupo formar duplas que ficarão unidas pelas mãos. Algumas duplas iniciarão a brincadeira já com a posse da bola enquanto as demais terão o desafio de conquistá-la.

Ao sinal do educador, as duplas com bola deverão se deslocar pelo espaço driblando e mantendo o controle da bola.

As duplas sem bola serão “pegadores” e precisam conquistar a bola dos demais, isso feito terão a oportunidade de driblar e cooperar com sua dupla na proteção da bola. Não há ganhador ou perdedor e o jogo só termina ao sinal do professor.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 6 anos



10'



Quadra, sala ou salão



Bolas de basquete



- As duplas podem ser unidas por um material mais maleável (ex.: segurar o mesmo colete);
- Ao invés de fugirem livres pelo espaço, o educador pode sugerir que as duplas atravessem um corredor de pegadores de um ponto a outro da quadra;
- Podem ser colocados cones ou outros obstáculos a serem superados.



O educador deve atentar-se ao tempo e sugerir em determinado momento, que as duplas sejam unidas pela outra mão, além disso, deve observar se todos tiveram a oportunidade de vivenciar o drible com as duas mãos.

ATIVIDADE: DRIBLE CERTO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Perceber o seu potencial, respeitando os combinados.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprimorar o drible com deslocamento.

DESCRIÇÃO:

Todos os participantes estarão espalhados pela quadra driblando com uma das mãos, apenas dois educandos que se voluntariarem ficarão sem bola e terão como objetivo de conquistar uma bola. Ao sinal do educador as crianças começarão a correr driblando pelo espaço.

Para conquistar a bola o educando terá que retirar a bola sem tocar no colega, uma vez que resgatou a bola quem perdeu a posse vira resgatador.

Se o educando resgatador observar que o driblador estiver se esquivando e batendo a bola com duas mãos para de driblar ou segurar a bola com as duas mãos e volta a driblar (duas saídas; dois toques), esse perde a posse para o educando que percebeu tais infrações e passa a ser resgatador no seu lugar.

O jogo termina ao sinal do educador.



Alvo ou precisão



A partir de 6 anos



10'



Quadra



Bolas de basquete



- O resgatador também pode começar com uma bola de cor diferente e ao tirar a bola do fugitivo troca a função e a bola;
- Pode-se em todos os casos aumentar o número de resgatadores;
- Conforme forem pegando a bola, as bolas são retiradas do jogo, até que não sobre nenhuma bola em jogo;
- Em grupos iniciantes ou muito novos, ao invés de tirar a bola podemos alterar para apenas tocar no colega já que ainda não tem muito controle de bola.



Nas faixas etárias menores se atentar ao contato excessivo pois é muito mais frequente e os educandos podem acabar entrando em conflito sem querer.

ATIVIDADE: ESCONDE-ESCONDE BOLA SALVA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Perceber a necessidade do outro e ajuda-lo se possível.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprimorar o arremesso/drible.

DESCRIÇÃO:

O grupo estará dividido em quatro ou mais equipes, sendo que uma determinada equipe ficará no centro da quadra fazendo a contagem de olhos fechados de 1 a 40, enquanto os demais se escondem.

O educando que encontrar alguém que estava escondido pelo espaço de jogo terá que vir até o centro da quadra e pegar uma bola de basquete e ir até a cesta driblando e converter um arremesso e falar o nome da pessoa encontrada. Porém quem foi encontrado, poderá se salvar pegando outra bola, também disposta no centro, e executando a mesma tarefa. Se converter a cesta antes de quem lhe achou estará salvo, assim sucessivamente. Se a equipe que estava procurando achar mais, será fugitiva na próxima rodada. Se a equipe fugitiva conseguir se salvar mais, continuará fugindo.



Alvo ou precisão



A partir de 6 anos



30'



Quadra



Coletes com quatro ou mais cores para divisão das equipes



- Quem foi encontrado ajudará a procurar.



Garantir que aconteça o drible e os respectivos arremessos, caso contrário, não valerá o ponto.

ATIVIDADE: PEGA-PEGA MÁGICO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver afetividade e respeito às diferenças.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver raciocínio lógico, agilidade e corridas variadas.

DESCRIÇÃO:

Todos estarão espalhados pelo espaço. Escolhemos de 3 a 5 crianças que estarão identificadas por coletes para serem os mágicos, estes terão o poder de transformar as pessoas em 3 coisas: cruz, vela ou pedra, já os fugitivos terão o poder de salvar, sendo que para cada mágica há uma diferente maneira de salvar:

- Cruz: dar um abraço;
- Vela: assoprar o colega pego;
- Pedra: tocar na cabeça do colega.

Quando o pegador encostar em alguém deve falar em qual objeto ele se transformou.

A brincadeira acaba quando os mágicos conseguirem pegar todos ou após tempo estipulado pelo educador.



Esportes de marca e técnico-combinatórios



A partir de 6 anos



20'



Campo, quadra, parque



Colete



- Pode-se perguntar para os educandos, depois da primeira aplicação, outros objetos mágicos;
- Trabalhar com diferentes temas (animais, profissões, elementos do basquete, etc.);
- Repensar com os educandos outros jeitos de salvar os itens mágicos.



Orientar os educandos a tomarem cuidado com seus colegas, principalmente quem estiver salvando e o outro pegando;
Substituir os pegadores a cada 2-3 minutos.

ATIVIDADE: PEGA JOELHO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Compreender a importância de estar atento e ser cuidadoso com o seu corpo e o corpo do outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver deslocamentos (laterais/frente/atrás).

DESCRIÇÃO:

Pedir para os educandos se organizarem em duplas, um de frente para o outro, assim que o educador sinalizar, os educandos terão que tentar tocar no joelho do seu colega com uma das mãos.

Para se defender será permitido deslocamentos (se mantendo sempre de frente para o seu colega) e também a utilização das mãos afastando a mão do colega.

Não será permitido sentar ou deitar no chão, assim como segurar as mãos do colega que estiver atacando.



Alvo ou precisão



Entre 6 e 8 anos



10'



Campo, quadra, parque, sala / salão



Nenhum



- Ao invés de duplas pode se tornar um pega-pega em que todos fogem e pegam ao mesmo tempo;
- Pode-se fazer sentado tentando pegar o pé ou dedão do colega;
- Mudar a parte do corpo (dedão do pé, ombros, cotovelos etc.);
- Utilização de coletes, para que os educandos ao invés de tocar no joelho, tente puxar o colete;
- Pode-se iniciar a atividade de costas um pro outro.



Estipular um espaço pelo qual os educandos podem se deslocar para não virar pega-pega.

ATIVIDADE: PEGA-PEGA ÍMPAR OU PAR

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver respeito mútuo, afeto e cuidado com próximo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver raciocínio lógico e habilidades fundamentais de movimento.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em duas equipes, cada equipe ficará de um lado da quadra na primeira linha de vôlei (três metros). Um grupo será denominado par e o outro ímpar. Em seguida o professor anunciará uma operação matemática de subtração, divisão, multiplicação ou adição e rapidamente os educandos precisam chegar ao resultado que definirá se a equipe deve fugir ou pegar. Se o resultado for um número par, a equipe par corre atrás da ímpar e vice-versa.

Para se salvar o integrante da equipe que está fugindo precisa chegar na área ou qualquer risca delimitada, se pego ele passa a fazer parte do outro tim.



Alvo ou precisão



A partir de 6 anos



20'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Coletes de diferentes cores para cada equipe



- Assim como ímpar ou par, podemos colocar frutas e legumes, verdadeiro e falso, sendo cada equipe uma vertente e com perguntas criativas.



Utilizar espaços que não sejam tão grandes e separar as equipes com coletes para uma melhor identificação;
Fazer temas diferentes e contas conforme a faixa etária.

ATIVIDADE: JOQUEMPO MATEMÁTICO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Atrelar o conhecimento escolar ao projeto esportivo ampliando o raciocínio lógico.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o fundamento drible.

DESCRIÇÃO:

A turma será dividida em quatro equipes, cada uma iniciando em um canto da quadra. A identificação de cada equipe será pela cor do colete.

Antes de iniciar cada equipe receberá duas bolas de basquetebol, além disso, será anunciado quem disputa com quem e qual o caminho a ser percorrido (exemplo: Amarelo X Vermelho/ Azul X Verde).

Ao sinal do educador, o primeiro educando de cada equipe deve sair driblando e passando pelos obstáculos espalhados no trajeto, ao se deparar com o oponente respectivo à sua equipe, tira-se Joquempo (pedra, papel e tesoura) e quem ganha tem o direito de dizer uma operação matemática de acordo com a operação especificada anteriormente pelo educador (adição, multiplicação, subtração ou divisão). Se o oponente acertar poderá seguir seu caminho no jogo, se errar aquele que fez a pergunta terá que responder, estando certa seguirá em frente, e, por fim, se ambos errarem dois voltam para suas respectivas filas e ao mesmo tempo saem os próximos.

Marca ponto a equipe que chegar até o ponto de partida do oponente.



Jogos de invasão ou territorial



Entre 9 e 13 anos



15'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bola de basquete, coletes com quatro cores diferentes



- Usar perguntas de outros conteúdos / temas;
- Quando se encontrarem, o educador faz a pergunta da operação e quem acertar primeiro continua. Caso os dois acertem, tiram Joquempo para ver quem continua.



O educador precisa acompanhar a dupla para se certificar da resposta matemática e ajudá-los caso necessário.

ATIVIDADE: GIRA-GIRA DOS NÚMEROS

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver autonomia, trabalho em equipe e cooperação.

Desenvolver operações matemáticas.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver habilidades fundamentais (correr e lançar)

DESCRIÇÃO:

Os educandos começam dispostos na linha de fundo da quadra. Ao sinal do educador, deverão correr até o final da linha contrária ou até um ponto pré-determinado onde devem formar grupos com a quantidade de educandos solicitados pelo educador, por exemplo 5, 8 ou 10 pessoas

Aqueles que conseguirem formar o grupo com a quantidade solicitada devem ficar abraçados fechando o grupo. Aquele que ficar de fora conta até um número estipulado pelo grupo (de 1 a 20 por exemplo), enquanto isso um de cada grupo formado deve colocar no centro do círculo dois mini cones, os quais terão que defender, enquanto os educandos que ficaram de fora, com uma bola de iniciação ou de borracha, tentarão derrubar utilizando apenas as mãos.

A defesa dos cones é realizada com o grupo abraçado e girando.

A atividade termina quando os cones forem derrubados ou no tempo estipulado pelo educador.



Esportes de marca e técnico-combinatórios



Entre 6 e 8 anos



15'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bolas de iniciação ou borracha e mini-cones



- Realizar sem corrida, neste caso, dividir em pequenos grupos onde o educador desafia com operações matemáticas e quem souber senta rápido e forma o grupo de defesa.



Recomenda-se anteriormente atividades que os educandos reconheçam os números (par/impar);
Estabelecer cuidados quanto a direção da corrida.

ATIVIDADE: BICHOBOL

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Aprender a se concentrar.

Respeitar o outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o fundamento drible.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em quatro grupos que estarão em volta do círculo central. Cada equipe formará uma fila com o primeiro voltado para o círculo. Na frente de cada grupo haverá uma bola equilibrada em um cone e na parte mais interna do círculo haverá um bambolê.

Crianças e educador irão decidir quais animais estarão na brincadeira, é interessante sugerir letras e deixar que os educandos encontrem animais que comecem com as letras sugeridas. Após esse momento cada educando na fila receberá (ou podem decidir em conjunto) o nome de um dos animais, sendo que todos os grupos terão um animal de cada. O educador anunciará um animal e aquele de cada grupo que corresponder a este animal deve pegar a bola e driblar em volta do círculo, passando por trás de todos os grupos. Quando chegar no seu grupo, irá passar por baixo das pernas dos colegas que permaneceram na fila e colocar a bola no arco. O grupo que primeiro colocar a bola no arco ganha um ponto.

A brincadeira termina quando todos forem chamados ou após o término do tempo estipulado.



Jogos de invasão ou territorial



Entre 6 e 11 anos



15'



Quadra, sala ou salão



Bolas de basquete, bambolê e cones



- Chamar dois animais e dar a volta trocando passes;
- Utilizar números ao invés de animais e incluir operações matemáticas.



Estabelecer direção da corrida para evitar que se trombem;
Caso um dos grupos tenha um educando a mais os outros grupos devem ter uma criança que represente dois animais.

ATIVIDADE: CENTOPEIA HUMANA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Decidir rapidamente e em equipe.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver iniciação defensiva e drible.

DESCRIÇÃO:

Dividir os educandos em dois grupos dispostos cada qual em uma metade da quadra.

Cada grupo estará em fila com as mãos na cintura uns dos outros.

Um educando de cada grupo estará fora da fila e atuará como pegador. Este tentará pegar o colete preso nas costas do último da fila.

A equipe deve se deslocar tentando proteger o último colega. Se o pegador conseguir tirar o colete, irá automaticamente para o final da fila (ou troca-se de acordo com o tempo estipulado pelo educador).



Esportes de marca e técnico-combinatórios



A partir de 9 anos



15'



Campo, quadra, parque



Coletes, bolas de basquete



- Pode-se iniciar com grupos reduzidos (3 a 4 na fila e um pegador) e após todos vivenciarem os papéis (fugitivo e pegador), juntam-se as centopeias para formar grupos maiores;
- O pegador pode pegar driblando.



Recomenda-se deixar claro a segurança quanto ao outro, onde segurar e não soltar da cintura;
Orientar o primeiro educando a girar com os braços abertos (iniciação à defesa).

ATIVIDADE: PEGA-PEGA DOS NÚMEROS

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Perceber o espaço e o outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver habilidades motoras específicas (esquivar e drible).

DESCRIÇÃO:

Dividir os educandos em quartetos e dentro do seu grupo cada um receberá um número de 1 a 4. No primeiro momento todos estarão sem bola.

O educador anunciará um nº e este será o pegador, só pode pegar quem faz parte do seu grupo. Aquele que for pego deve ficar parado com as mãos estendidas, podendo ser salvo por outro colega do seu grupo quando tocarem as mãos.

No segundo momento todos estarão com bola e a brincadeira seguirá a mesma dinâmica, porém, com as seguintes regras:

- Correr sempre driblando a bola;
- Quando encontrar alguém desviar e trocar a bola de mão;
- Só é permitido pegar se você estiver driblando a bola;
- Quando for pego fica parado batendo bola, para salvar trocar passe simultâneo com outra pessoa.



Esportes de marca e técnico-combinatórios



A partir de 9 anos



15'



Campo, quadra, parque



Bola de basquete para 3 dos 4 membros de cada equipe



- Pode-se realizar com outros esportes ou sem bola.



Orientar para que corram olhando para cima.

ATIVIDADE: QUEIMADA GOL A GOL

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver a cooperação, automotivação e respeito ao próximo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver habilidades básicas e específicas de arremessos, ocupação de espaço.

Desenvolver pensamento tático.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em duas equipes e cada uma ficará espalhada de um lado da quadra. Diversas bolas serão distribuídas e ao sinal começarão a arremessar mirando o gol adversário.

Para queimar o amigo do outro time é preciso fazer um gol, isso feito, aquele que o fez tem duas escolhas, tirar alguém do outro time do jogo (queimar) ou salvar algum jogador do seu time que está fora.

Todos os jogadores queimados ficam por fora da sua quadra recuperando as bolas, porém, não podem mais arremessar.

Não existe posição fixa para ninguém, todos podem ser goleiros ou atacantes, só não podem chutar a bola, quem conseguir eliminar todos do outro time primeiro vence.



Alvo ou precisão



A partir de 9 anos



15' a 20'



Quadra



7 a 10 bolas de iniciação ou de borracha, coletes de diferentes cores para cada equipe



- Definir que cada gol elimina duas pessoas;
- Gol só pode eliminar e não mais salvar;
- Criar com os educandos diferentes estratégias para salvar, por exemplo, segurar a bola no ar.



Colocar mais bolas aos poucos no jogo;
Ficar bem atento ao jogo, com uma visão ampla de todos;
Estabelecer com os educandos antes do início do jogo o espaço onde a "defesa" poderá ficar, se na linha do gol ou mais para frente.

ATIVIDADE: CORRIDA COM BASTÃO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver a cooperação, automotivação e respeito ao próximo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver habilidades fundamentais (correr, manipular) e consciência corporal.

DESCRIÇÃO:

Três ou mais equipes dispostas em colunas ao fundo da quadra. Cada equipe receberá três cabos de vassouras para realizar a corrida, sendo que dois estarão na mão (auxiliando a condução) e um no chão (para ser conduzido).

Será pré-determinado um espaço para ida e volta sendo que o bastão do chão tem local de partida e de retorno fixo, de onde o próximo pode sair e deve ser "estacionado" corretamente, quem finalizar o percurso com todos os participantes da coluna primeiro ganha.



Alvo ou precisão



A partir de 9 anos



25'



Quadra, campo, espaço amplo



3 Cabos de vassoura para cada equipe



- Dois educandos juntos conduzindo, cada um segurando um cabo.



Deixar bem claro os lugares de saída e chegada da corrida;
Fazer colunas com no máximo 4 participantes por equipe.

ATIVIDADE: VIRA O JOGO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver autonomia, trabalho em equipe e comunicação.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprimorar o passe e a movimentação em quadra.

DESCRIÇÃO:

O grupo será dividido em quatro equipes que jogarão ao mesmo tempo, meia quadra para cada duas equipes.

A meia quadra será dividida em duas, sendo cada lado denominado de lado de ataque para uma das equipes.

A equipe que estiver em posse da bola inicia o jogo dos Cinco Passes (marca um ponto toda vez que conseguir trocar 5 passes consecutivos), ao mesmo a outra equipe deverá impedir os passes, tentando interceptar para conquistar a bola para seu time.

Quando a equipe conquistar a posse de bola, precisa ir para o seu lado de ataque também por meio de passes. Para validar a contagem de passes e assim marcar pontos a equipe deve sempre estar em seu campo de ataque.

Não é permitido andar ou correr com a bola e nem driblar.



Alvo ou precisão



A partir de 12 anos



25'



Quadra, parque



Bolas de basquete, sinalizadores e coletes



- O jogo pode ser realizado aumentando a quantidade de passes para elevar a dificuldade;
- Pode-se colocar obstáculos durante a atividade;
- Para concluir os passes, pode-se colocar o desafio de fazer uma cesta.



Jogar com 5x5, para que simule um ataque do basquete e orientar que os educandos utilizem os diferentes tipos de passes.

ATIVIDADE: BASQUETE NUMERADO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver atenção, autonomia e trabalho em grupo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o jogo reduzido (1x1;2x2) ou até mesmo superioridade numérica.

Percepção espaço e velocidade de reação.

DESCRIÇÃO:

Separar a turma em dois grupos e dispor cada um em uma linha lateral, ao centro haverá uma bola de basquete.

Numerar os educandos de acordo com a quantidade que estiver em cada equipe.

O educador anunciará um número e os educandos correspondentes deverão ir ao encontro da bola, aquele que a pegar primeiro deve driblar até uma das cestas pré-definidas enquanto o outro tentará defender.

Assim que a cesta for feita ou a defesa recuperar a bola os educandos voltam a sua posição inicial e outro número é chamado.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 9 anos



15'



Quadra, parque



Bola de basquete e coletes



- Pode-se usar uma bola para cada equipe, sem presença da defesa, marca o ponto quem converter primeiro;
- Aumentar o número de educandos chamados por vez para disputar a bola;
- Educador pode colocar diferentes bolas em cima da linha de fundo de um lado da quadra, numerando de 1 a 3. Os números chamados deverão pegar essas bolas e atacar do outro lado;
- O jogador que pegar a bola pode escolher para que lado irá atacar.



Evitar repetir os números, utilizar diferentes estímulos para chamar o número, por exemplo: contas de matemática, ímpar ou par, etc.

ATIVIDADE: CONQUISTA DOS BAMBOLÊS

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Se perceber e reconhecer os próprios potenciais e do outro.

Desenvolver autonomia.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprimorar o arremesso.

DESCRIÇÃO:

O grupo será dividido em diversas equipes, não ultrapassando 4 integrantes em cada uma, todas as equipes estarão dispostas em filas na linha de fundo. Haverá diversos bambolês espalhados em diferentes distâncias, porém, não muito longe da tabela oposta. Ao sinal do educador, o primeiro de cada equipe deve sair e, driblando, deverá escolher um bambolê para entrar e tentar o arremesso.

Caso acerte, levará o bambolê de onde arremessou para o seu grupo. Caso erre, o bambolê ficará no mesmo lugar e o educando volta driblando a bola.

O próximo educando de cada equipe sai quando o anterior retornar, com ou sem bambolê. Vence a equipe que conquistar mais bambolês.



Alvo ou precisão



A partir de 9 anos



20'



Quadra, parque



Bambolês e bolas de basquete



- Sugerir para grupos mais experientes arremessar saltando e cair fora do bambolê para valer o ponto;
- Incluir alguns desafios ou obstáculos no percurso.



Não utilizar grandes distâncias com educandos de 6 a 9 anos;

Dividir os grupos com poucos educandos para que todos vivenciem diversas vezes;

Orientar sobre como entrar no bambolê para que ninguém escorregue.

ATIVIDADE: QUEIMADA RESTA UM

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Aprender a respeitar as regras.

Desenvolver autocontrole e a percepção do outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver as habilidades de lançar, desviar, arrastar e correr.

DESCRIÇÃO:

Os educandos estarão espalhados pelo espaço e haverá apenas uma bola disponível.

Aquele que estiver em posse da bola pode apenas dar dois passos antes de queimar. Para queimar deve jogar a bola na direção dos demais e se esta encostar em qualquer lugar (com exceção da cabeça) antes de tocar o chão, o educando é considerado queimado.

Uma vez queimado, devem se agachar e podem se deslocar agachados pelo espaço. Para se salvar devem encostar na perna dos colegas que passarem ao lado (invertendo-se assim as posições).

O jogo termina quando restar apenas um educando ou no tempo pré-determinado pelo educador.



Técnico-combinatório



A partir de 6 anos



20'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bolas de iniciação ou borracha



- Incluir mais bolas;
- Os educandos com a posse da bola podem escolher entre queimar ou salvar um companheiro, passando a bola a este e sem necessidade de trocar de lugar com o mesmo (percepção);
- Os educandos agachados podem voltar à brincadeira tanto encostando em alguém quanto pegando ou tocando na bola desde que não levantem;
- Pode-se dividir por equipes.



Estipular bem as regras quanto aos locais do corpo em que pode queimar (educandos mais novos) e sobre controle de força e distância em relações aos maiores.

ATIVIDADE: BOLA DA MEMÓRIA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver o olhar para o outro a partir do diálogo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprimorar o fundamento passe.

DESCRIÇÃO:

Os educandos estarão divididos em grupos com cinco integrantes cada, podendo ter mais ou menos crianças por grupo dependendo da faixa etária. Cada grupo formará um círculo em um local do espaço e mantendo distância de dois a três passos entre os integrantes.

Num primeiro momento cada grupo terá uma bola e os educandos definirão uma sequência fixa de passes dentro do círculo (a bola deve começar a terminar no mesmo ponto), sendo que nessa sequência não é permitido passar a bola para aquele que estiver exatamente ao seu lado (direito ou esquerdo) e nem repetir educando. Será realizada a troca de passes nesta sequência algumas vezes para memorizar.

Após esse primeiro momento será incluída mais uma bola e assim sucessivamente, até atingirmos o número de bolas igual ao n° de integrantes do grupo e mantendo sempre a mesma sequência.



Alvo ou precisão



A partir de 9 anos



20'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bolas de basquete ou iniciação



- Incluir diferentes tipos de bolas (peso, tamanho, etc.);
- Realizar a sequência inversa.



Refletir com o grupo sobre em que momento passar a bola, sobre como receber a bola e como devemos chamar nossos colegas para conseguirmos realizar o passe, além de compreender o tempo de realizar o passe, pois várias bolas estarão no mesmo círculo e devemos evitar passar quando o colega não estiver olhando, a fim de não machucá-lo, e evitar também que as bolas se choquem.

ATIVIDADE: TRANSPORTE DE MATERIAIS

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Agir de forma coletiva e identificar a melhor estratégia de ação.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Explorar o repertório motor.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em equipes e dispostos ao fundo da quadra.

Cada equipe receberá um tatame e diversos materiais. O objetivo é transportar um material por vez de um ponto a outro, sendo que todos deverão segurar o tatame.

Marcará ponto a equipe que primeiro levar todo seu material e reorganizá-lo no local de destino.



Esportes de marca e técnico-combinatórios



Entre 6 e 13 anos



25'



Campo, quadra, parque



Tatame, diferentes tipos de bolas, coletes, cones, cordas, etc.



- Imaginando uma pista circular, cada equipe pode manter equidistância e o percurso ser feito em $\frac{1}{2}$ ou $\frac{2}{3}$ da pista, incluindo então o desvio das demais equipes e reflexão sobre elementos que podem dificultar nosso planejamento;
- Realizar o percurso com uma mão segurando o tatame e a outra driblando.



Estar atento para que os materiais disponibilizados para as equipes estejam em iguais quantidades e condições;

Essa atividade permite refletir sobre a importância de ter um sonho e se planejar para alcançá-lo, é importante incluir esse conteúdo nas rodas de conversa também.

ATIVIDADE: JOGO DA VELHA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Aprimorar a autonomia durante a tomada de decisão.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Dominar o fundamento drible.

DESCRIÇÃO:

Os educandos estarão divididos em equipes, cada equipe representada por uma cor de colete e dispostos ao fundo ou lateral da quadra.

Um por vez de cada equipe irá passar por um circuito de habilidades com drible, ao final deste percurso haverá sinalizadores de duas cores (uma cor para cada equipe) e um “tabuleiro” de jogo da velha demarcado com arcos, cordas ou giz. O educando deve colocar seu sinalizador em um dos espaços, automaticamente liberando o próximo da fila para realizar o percurso. Ganha um ponto a equipe que primeiro colocar três sinalizados em linha vertical ou horizontal. No caso de dar “velha” o jogo é reiniciado.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



15'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Arcos (ou corda/giz), bolas, coletes e sinalizadores ou cones



- Tornar o educando a peça do jogo (ao invés do sinalizador);
- Usar diferentes tamanhos de bola e utilizá-las no lugar do sinalizador;
- Incluir arremesso ao final do percurso, dessa forma o educando só poderá incluir o sinalizador se converter;
- O educando pode optar entre incluir seu sinalizador, modificar um dos seus de lugar ou retirar um da outra equipe;
- Incluir o fundamento passe, dessa forma, ao colocar o sinalizador o educando deve passar para o próximo da fila.



Verificar se todos conhecem e sabem jogar o jogo da velha;

Recomenda-se fazer a rodada da aprendizagem;

Para garantir que todos participem ativamente e não permaneçam muito tempo na fila, formar mais equipes com menos integrantes em cada e disponibilizar 1 tabuleiro a cada duas equipes.

ATIVIDADE: QUEIMADA DAS TORRES

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver senso de coletividade e proteção ao próximo.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Combinar as habilidades específicas (defender e bloquear) e habilidades fundamentais (esquivar e virar).

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em grupos com no mínimo 6 educandos que formarão um círculo, dentre esses, dois integrantes ocuparão o centro do círculo, sendo um o alvo e o outro seu protetor.

Os integrantes que formam o círculo deverão passar a bola entre eles e tentar queimar o alvo, ao mesmo tempo o protetor poderá utilizar todo seu corpo para o proteger.

Quando o alvo é queimado troca-se as funções de ambos ou apenas um e podemos incluir outros integrantes no centro.



Alvo ou precisão



A partir de 6 anos



20'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Bola de iniciação ou borracha



- O educando que até então era alvo passa a ser um integrante do círculo, porém, dentro dele e não o formando (mesmas posições anteriores). Para ser recuperado deve tentar receber a bola. O educando que era protetor passa a ser defensor e deve impedir que o alvo seja recuperado.



Recomenda-se fazer a rodada da aprendizagem.

ATIVIDADE: PLANTANDO E COLHENDO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Aprender a decidir coletivamente.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o fundamento drible.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em dois grupos, cada um espalhado atrás de uma das linhas de fundo. No meio da quadra serão espalhados diversos bambolês utilizando toda a largura e entre as linhas de três do vôlei.

Um dos grupos (G1) começará com bola, sendo uma para cada integrante, enquanto que o outro grupo (G2) começará sem bola.

Ao sinal o educador começará a cronometrar o tempo enquanto G1 deve correr driblando em direção ao centro de quadra e deixar uma bola por bambolê. O tempo é parado e anunciado quando todos retornarem ao local de origem sem bola. Em seguida, haverá novo sinal e desta vez G2 é que irá correr em direção ao centro, retirar as bolas deixadas por G1 e retornar à sua linha de fundo, quando chegarem, novamente o tempo será anunciado e a vitória será dada a equipe que cumprir sua tarefa no menor tempo.

Automaticamente as funções já estarão invertidas e podemos iniciar nova rodada.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 6 anos



15'



Quadra, sala ou salão



Bolas de basquete e bambolês



- Realizar em duplas, trocando passes;
- Permitir que mais do que uma bola seja colocada por bambolê e oferecer tempo para que pensem na estratégia;
- Incluir diferentes tamanhos e/ou tipos de bola, inclusive de diferentes modalidades e que devem ser dribladas conforme regras específicas.



Caso a bola saia do bambolê, orientar que enquanto não arrumarem o tempo continuará correndo;

Caso possa/consiga desenhar os arcos no chão, a atividade se torna mais segura.

ATIVIDADE: CORTA QUE EU PEGO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver comunicação.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o corta-luz direto e indireto e movimentação coletiva.

DESCRIÇÃO:

Pega-pega com no mínimo 5 pegadores que estarão com posse de uma bola cada.

Para pegar deverão driblar e encostar a mão em um fugitivo.

Quando um fugitivo é pego este deverá receber a bola do pegador, permanecer no local em que foi pego e ficar driblando até receber um corta-luz de outro fugitivo. Utilizando esse corta luz ele irá se deslocar e em seguida virará pegador e assim sucessivamente. Aquele que fizer o corta-luz para quem está parado não poderá ser pego.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



10'



Quadra, parque, sala ou salão



Bolas e coletes



- Incluir o corta-luz indireto, neste caso quando o fugitivo for pego deve parar, receber a bola de quem o pegou e ficar driblando no local, para livrar-se, dois fugitivos devem fazer um corta-luz entre eles e receber a bola, dando continuidade à atividade.



Recomenda-se fazer a rodada da aprendizagem para que compreendam o movimento.

ATIVIDADE: CORRIDA DOS DRIBLES

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver processos grupais em pequenos grupos.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolvimento de habilidade específica (drible).

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em 4 equipes, duas em cada meia quadra, sendo as equipes A e B, de cada lado.

A equipe A uma equipe ficará disposta em círculo e um educando estará com uma bola, ao sinal este deverá contornar em zig zag todos os educandos do círculo e quando chegar ao seu lugar de origem deve passar a bola para o próximo que fará o mesmo e assim sucessivamente até que todos completem a volta.

Enquanto isso, a equipe B estará fora do círculo e em fila. Os três primeiros estarão com uma bola cada e ao sinal, um por vez, deverá seguir em direção ao garrafão contornando os cones dispostos no espaço, ao se aproximar deve realizar o arremesso. Será necessário definir a partir de qual cone o próximo da fila poderá sair.

Cada arremesso convertido em cesta é contabilizado e a equipe B só irá parar de contar quando a equipe A finalizar sua tarefa.

Em seguida, invertem-se as tarefas e ao final desta rodada a equipe que tiver somado mais cestas ganha 1 ponto.



Esportes de marca e técnico-combinatório



Entre 9 e 11 anos



15'



Quadra



Bolas e cones



- A atividade também pode ser utilizada para desenvolver o fundamento passe, neste caso a equipe 2 se desloca até a cesta realizando passes em dupla e a equipe 1 deve passar de um para outro no círculo até que complete o n° de voltas correspondente ao n° de integrantes;
- Podemos também estabelecer um fundamento para cada grupo.



É recomendado dividir a turma em quatro equipes para que dessa forma todos possam vivenciar mais e melhor cada tarefa, ou seja, possibilitando que realizem mais vezes em um curto espaço de tempo.

ATIVIDADE: CIRCUITO DOS GÊNEROS

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Refletir sobre a igualdade de gênero.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver as habilidades motoras fundamentais (esquivar e correr).

DESCRIÇÃO:

Os educandos deverão ser separados em equipes com 4 a 5 integrantes. Cada grupo receberá dois arcos, sendo que um representará “coisas de meninas” e o outro “coisas de meninos”.

Cada grupo sairá de uma extremidade, local onde estarão os arcos, e passará por um circuito até chegar no centro da quadra, lá encontrarão diversas filipetas com palavras, entre elas hábitos do dia-a-dia, brincadeiras, vestimentas, cores, tarefas domésticas, profissões, etc. Antes de retornar para sua equipe, deve escolher uma filipeta, refazer o circuito e dar a vez ao próximo integrante.

Quando todas as filipetas forem recuperadas os grupos terão 5 minutos para escolherem em qual gênero se encaixa cada filipeta.

Em seguida, as escolhas serão debatidas em grupo e por último, num terceiro momento, haverá discussão sobre os locais em que cada uma foi colocada, se houve diferença entre os grupos, o que levaram em consideração, se todos concordam, etc.



Esportes de marca e técnico-combinatório



A partir de 6 anos



15'



Campo, quadra, parque



Arcos, cones e cordas



- Incluir um terceiro arco que representará coisas de ambos os gêneros.



Na reflexão desta atividade é importante estar atento às afirmações que possam representar aspectos relacionados a senso comum e/ou culturalmente aceitos ou não aceitos para então debater com os educandos (por exemplo, podemos levar o seguinte questionamento: agimos de determinada forma porque não podemos fazer de outra ou porque esperam que façamos desta forma?); Adequar o percurso de acordo com a necessidade e faixa etária de cada grupo.

ATIVIDADE: CABO DE GUERRA DIFERENTE

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Perceber e cuidar do outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Reconhecer movimentos específicos das lutas.

DESCRIÇÃO:

Em um tatame, deverá ser colocada uma bola de pilates ou de praia bem ao centro. Dois educandos devem se posicionar de joelhos, de frente um para o outro e com a bola entre eles.

Ao sinal do educador, eles deverão empurrar a bola a fim de fazer com que ela ultrapasse a marcação desenhada no tatame. Aquele que conseguir fazer com que a bola passe primeiro marca o ponto da rodada.



Danças e combate



A partir de 6 anos



20'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Tatame, bola de pilates ou de praia e giz para marcar o tatame



- Poderá ser feito de forma cooperativa, ou seja, os dois deverão manter a bola sobre a marcação, empurrando com força mas de forma que eles consigam controlar para que a bola permaneça no local e assim entender quando devo utilizar mais ou menos força;
- Realizar em duplas.



Durante a atividade é interessante colocar crianças com diferentes estaturas e peso corporal para que ele percebam essas diferenças.

ATIVIDADE: CIRCUITÃO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Tomar decisões diante dos desafios.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver e aprimorar habilidades motoras fundamentais.

DESCRIÇÃO:

Divididos em pequenos grupos, cada grupo estará subdividido em dois, sendo cada metade de um lado da quadra, ou seja, nos pontos iniciais e finais do circuito.

Todos os educandos deverão passar por um circuito em que terão que realizar diferentes habilidades fundamentais (correr, saltar, agachar, rastejar, rolar e mudar de direção).

Ao sinal do educador, o primeiro de cada grupo sairá passando pelo circuito montado à frente do seu grupo, chegando do outro lado deve tocar a mão do integrante que estiver do outro lado, autorizando ela a sair e fazer o caminho inverso. Em cada estação do circuito o educando deve escolher como ultrapassar.



Esportes de marca e técnico-combinatório



Entre 6 e 11 anos



20'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Tatame, arco, cordas, coletes e cones



- A atividade poderá ser realizada de forma competitiva ou não;
- As habilidades poderão ser mescladas com habilidades básicas e específicas do basquete.



Atentar-se à faixa etária e as capacidades das crianças para que o circuito seja desafiador e possível de realizar para não desestimular;

Seja criativo na montagem do circuito, a fim de explorar o máximo das habilidades motoras.

ATIVIDADE: DESCONGELA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Jogar de forma coletiva e compreender a importância do outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o passe e leitura de jogo.

DESCRIÇÃO:

Os educandos deverão ser separados em equipes com 6 a 10 integrantes e dispostos em quadra como em um jogo de basquete. Cada equipe deverá começar com todos os integrantes "congelados", com exceção de dois que poderão se mover livremente.

A dupla começará a trocar passes, sendo que quem está com a bola não pode se deslocar, desta forma tentarão se aproximar daqueles que estão congelados para que, por meio do passe e devolução, possam salvá-los.

Enquanto isso a dupla que não tem posse de bola deve tentar impedir e ao recuperar a bola tentará salvar seus integrantes. Ganha a equipe que salvar todos os seus "congelados" primeiro.



Invasão ou territorial



A partir de 12 anos



15' a 20'



Campo, quadra, parque



Bola e coletes



- Começar com trios ou quartetos ao invés de duplas.



Definir as regras do jogo junto com os educandos.

ATIVIDADE: PASSE SALVA AMIGO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Perceber o outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprender os diferentes tipos de passes.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em duas equipes e no espaço de jogo haverá vários arcos espalhados.

Apenas dois educandos de cada equipe começam fora dos arcos, os demais ficarão dentro, sendo apenas um por arco.

A dupla de cada equipe que estiver fora deverá, após disputa inicial pela bola, trocar passes até que consigam passar para um integrante que esteja dentro de um arco e este devolver o passe, o libertando e passando assim a três integrantes trocando passes. A dupla adversária deve tentar ganhar a posse de bola dificultando os passes e/ou interceptando a bola.

Vence a equipe que libertar todos os seus integrantes primeiro.



Jogos de invasão ou territorial



12 e 13 anos



25'



Campo, quadra, parque



Bola e arcos



- A cada rodada o tipo de passe pode ser trocado;
- Juntar dois arcos (formando um círculo maior) e incluir um integrante de cada equipe em cada círculo, sendo que um deve tentar impedir a recepção do outro.



Realizar roda de conversa no final para saber qual estratégia foi utilizada para que todos fossem incluídos e se obtiveram sucesso.

ATIVIDADE: DERRUBA CONE

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Saber jogar de forma coletiva.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o fundamento passe e realizar leitura de jogo.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em dois grupos e ao fundo de quadra haverá 5 ou mais cones de cada lado. O objetivo é derrubar os cones da equipe adversária e proteger os seus. Aquele que estiver com posse da bola não poderá se deslocar, apenas realizar passe e nenhum jogador pode ultrapassar a linha de fundo, tanto para proteger como para atacar.



Jogos de invasão ou territorial



12 e 13 anos



25'



Campo, quadra, parque



Bola e cones



- É possível definir diferentes pontuações de acordo com a cor, tamanho e/ou distância do cone;
- Pode ser realizada em meia quadra também, utilizando assim as linhas laterais como limite;
- Pode-se incluir o drible e/ou a possibilidade de se deslocar segurando a bola.



Realizar roda de conversa ao final para saber se o objetivo foi alcançado.

ATIVIDADE: FUTEBOL QUEIMADA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Compreender e respeitar as diferentes habilidades.

Aprimorar a comunicação.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Explorar as habilidades (lançar, chutar, receber, deslocar-se).

Ampliar a percepção de jogo quanto à inferioridade e superioridade numérica.

DESCRIÇÃO:

O grupo será separado em equipes, preferencialmente com 5 integrantes cada e identificados por coletes. Quatro jogadores ficam na linha e um jogador no gol para defender a meta.

Uma equipe iniciará com a bola de borracha ou de iniciação (queimada) e a outra com a bola de futsal.

O jogo iniciará com a bola de futsal ao centro e uma das equipes tocando nessa bola, enquanto a outra bola iniciará pelas mãos do goleiro da equipe contrária simultaneamente. A equipe que estiver em posse da bola de futsal não poderá estar em posse da bola de borracha e vice versa.

A equipe com a bola de borracha deverá tentar conquistar a bola de futsal (como normalmente acontece no futebol), porém, terá como um recurso, a possibilidade de queimar o jogador que estiver com a bola de futsal nos pés. Caso consiga acertar esse jogador (exceto região das mãos e cabeça) o mesmo ficará paralisado no local, só podendo retornar à partida quando sua equipe fizer um gol ou caso consiga receber um passe de seus companheiros.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



7'



Quadra



Bola de futsal, coletes, bola de borracha ou espuma ou de iniciação



- Aumentar o número de bolas, tanto de borracha quanto de futsal;
- Aumentar número de jogadores por equipe;
- Dependendo do local onde se joga, pode-se ter equipes mais volumosas com mais bolas de borracha;
- Realizar o mesmo jogo, porém ao invés do futsal, utilizar o basquete.



Limitar a altura em que podem jogar a bola para região das pernas;
Formar equipes equilibradas, porém, criando estratégias diferentes para a formação destas;
Evitar que os educandos escolham suas próprias equipe com foco apenas nas habilidades do futebol.

ATIVIDADE: MULTI-QUADRA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver comunicação e autonomia.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Perceber o espaço e o fundamento da modalidade necessário em determinadas situações e no decorrer do jogo.

DESCRIÇÃO:

A turma será dividida em quatro equipes. Duas equipes estarão dentro da quadra de vôlei e duas equipes estarão fora usando o espaço entre as linhas de vôlei e as de basquete. Disputam entre si o jogo de basquete as equipes que dividem o mesmo espaço, ou seja, são dois jogos acontecendo simultaneamente.

Os educandos disputarão um jogo de basquete nos seus respectivos espaços, no entanto, quem estiver entre as linhas de vôlei e basquete, poderá realizar bandejas e arremessos, já aqueles que estiverem disputando o jogo apenas no espaço da quadra de vôlei poderá apenas arremessar, sem ultrapassar o espaço.

As demais regras são como num jogo comum de basquete.

Os jogadores podem lançar as bolas de um lado para o outro da quadra, porém, não podem em nenhum momento entrar no espaço do outro jogo.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



20'



Quadra poliesportiva



Duas bolas de basquete e coletes para cada time



- Pode-se usar mais tabelas (móveis) e utilizar as quadras em forma de cruz para que as quadras se cruzem e aumente as dificuldades.



Utilizar as regras do basquete nos dois espaços, usar sempre maneiras diferentes de realizar cestas nas quadras, sendo regras diferentes da quadra 1 para quadra 2.

ATIVIDADE: POSSEBOL

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver comunicação, respeito e trabalho em equipe.

Saber reconhecer os potenciais do outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprimorar a defesa.

Ampliar a percepção de jogo quanto à inferioridade e superioridade numérica.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos em duas equipes e estarão espalhados em quadra como em um jogo de basquete.

Haverá duas bolas de basquete (preferencialmente de diferentes cores), sendo uma a bola de arremesso, porém, para que possam finalizar com esta, precisarão ter a posse das duas bolas. Caso o arremesso seja convertido, a equipe que o fez deverá entregar as duas bolas para a equipe adversário, que fará seu ataque e tentará manter a posse das duas bolas para que possa finalizar.

O jogo continua acontecendo no período determinado pelo professor ou até que atinjam o número máximo de pontos estipulados inicialmente entre as equipes.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



25'



Quadra de basquete



Duas bolas de basquete e coletes



- Utilizar mais cestas (móveis) em vez de só duas;
- Colocar bolas que tenham funções específicas, como: só passe, só arremesso de 3 ou só bandeja;
- Cada bola pode ter uma pontuação diferente.



Nas primeiras vezes seguir as regras do basquete com exceção a sobre voltar quadra;

É importante a comunicação entre o grupo já que eles vão precisar executar os fundamentos de acordo com a necessidade dos jogos, além de elaborarem uma boa estratégia que ajude na tomada de decisão.

ATIVIDADE: FLAGBASQUETE

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver processos grupais.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Explorar diferentes formas de correr e lançar.

DESCRIÇÃO:

Os educandos estarão divididos em duas equipes e serão identificados por coletes. Cada integrante irá colocar duas fitas (TNT, colete pendurado, pedaço de pano, etc) presos à cintura pelo elástico do shorts/calça.

O jogo inicia com a posse de bola de uma das equipes no seu campo de defesa e utilizando os passes deverão atravessar o espaço de jogo e passar a linha final do campo de defesa adversário com a bola em mãos para marcar o ponto para sua equipe.

A equipe de defesa deverá tentar tirar uma das flags da cintura do jogador que estiver com a bola (não é permitido contato) para assim recuperar a posse. O jogo reinicia sempre do local aonde ocorreu a retirada da flag ou no seu campo de defesa quanto a outra equipe marcar ponto.

É permitido se deslocar apenas 2 passos com a bola na mão, inclusive para marcar ponto.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



20'



Quadra de basquete



Coletes, bolas (basquete, futebol, rugby, etc) e flags



- Ao invés de correr/andar com a bola nas mãos, driblar;
- Finalizar com cesta ao invés de entrar no espaço com bola;
- Introduzir regras do flagfootball, por exemplo, a cada ataque a equipe tem quatro tentativas para chegar à linha de fundo e sempre que a flag for retirada reiniciar neste ponto com a mesma equipe. Após as 4 tentativas, inverter a posse de bola.



Introduzir as regras aos poucos;

Para turmas com os fundamentos bem desenvolvidos é possível limitar a quantidade de passes, indicamos até 6.

ATIVIDADE: MENOS 1

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver comunicação e trabalho em equipe.

Identificar seus potenciais.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Agir em situação de inferioridade e superioridade numérica.

Executar contra-ataque.

DESCRIÇÃO:

Forma-se duas equipes com cinco jogadores para um jogo de basquete. Quando um jogador de uma das equipes fizer uma cesta, este sai de quadra, ficando assim 5x4. A cada cesta o jogador que pontuar deverá sair, até que não reste nenhum. Pontua o time que realizar cinco cestas primeiro.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



25'



Quadra, parque



Bola de basquete e coletes



- Pode se limitar o jogo não permitindo o drible ou utilizando somente passes;
- Determinar 24 segundos para o ataque;
- Incluir mais uma bola em jogo.



Caso perceba que algum jogador não está recebendo a bola, determinar que o time deve passar a bola para todos antes de pontuar.

ATIVIDADE: SOMA 1

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver comunicação, trabalho em equipe e autonomia.

Identificar seus potenciais.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Agir em situação de inferioridade e superioridade numérica.

Executar contra-ataque.

DESCRIÇÃO:

Os educandos serão divididos duas equipes com 5 jogadores cada.

As equipes disputarão um jogo de basquete em que apenas 1 de cada equipe iniciará (1X1).

Quando uma das duas equipes pontuar, a outra ganhará o direito de ter mais um integrante em quadra, ficando 2X1, ou seja, a cada cesta um novo jogador entra para o time que levou a cesta, o jogo termina quando um dos times realizar a 6ª cesta.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 9 anos



25'



Quadra, parque



Bola de basquete e coletes



- Pode-se usar somente meia quadra ou utilizar um número maior de cestas dentro da quadra (cestas móveis);
- Incluir um jogador na equipe que fez cesta.



Seguir as regras oficiais do basquete.

ATIVIDADE: GIROBALL

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver comunicação, trabalho em equipe e autonomia.

Identificar seus potenciais.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Aprimorar o tempo de reação, organização em quadra e tomada de decisão.

DESCRIÇÃO:

O grupo será dividido em duas equipes com cinco integrantes em cada.

O educador estará com a bola de basquete em mãos e será a referência, os educandos das duas equipes deverão correr em volta do educador. Quando o educador jogar a bola as equipes disputarão a posse de bola e quem pegar primeiro irá atacar do lado que o educador indicar. A equipe que estiver sem a bola deverá correr para a defesa e impedir a cesta adversária utilizando os recursos e as regras do basquete.

O jogo será determinado por tempo ou número de cestas.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 12 anos



25'



Quadra, parque



Bola de basquete e coletes



- Pode-se usar meia quadra em grupos menores para todos conseguirem vencer mais tempo e rodadas;
- Pode-se colocar limitações dentro do jogo, como: só passe, apenas bandeja, etc;
- Deixar os educandos decidirem em qual cesta deverão realizar o ponto.



Seguir as regras oficiais do basquete.

ATIVIDADE: PASSA E VAI

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Perceber a importância de cada um.

Identificar o potencial do outro.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver o fundamento passe.

Ampliar a percepção espacial e corporal.

DESCRIÇÃO:

Os educandos estarão divididos em duplas e dispostos na linha de fundo da quadra. Haverá vários bambolês espalhados pelo espaço e em um determinado lado da quadra duas ou mais tabelas de basquete com tamanho/altura diferentes, para que o educando possa escolher em qual fará o arremesso.

O jogo inicia com um da dupla dentro do bambolê e o outro fora, em um espaço determinado pelo educador.

Ao sinal, quem estiver fora do bambolê e com a bola faz um passe e rapidamente se desloca para entrar em um bambolê vazio.

A dupla deverá ir trocando passes até os bambolês próximos às tabelas e tentar o arremesso, se converter marcará 1 ponto.

É importante lembrar que diversas duplas estarão fazendo a mesma atividade e disputando os mesmos bambolês (não é permitido mais do que um por bambolê), logo, as duplas precisam se organizar para chegarem até o outro lado mais rápido.



Alvo ou precisão



Entre 6 e 11 anos



15'



Campo, quadra, sala ou salão



Bolas de basquete, vôlei ou iniciação



- Aumentar o número de participantes para trios;
- Modificar o alvo: cones ou gol.



Para os educandos de 6 a 8 anos fortalecer a importância da paciência um com o outro.

ATIVIDADE: AJUDA-AJUDA COM BOLA

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Desenvolver a cooperação.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Explorar as habilidades de controle de bola, passe, recepção e percepção espacial.

DESCRIÇÃO:

Selecionar no grupo 3 duplas que serão identificadas por coletes (pegadores) e terão a missão de agregar ao grupo todos os participantes que começam sendo "fugitivos".

Cada dupla terá um tipo de bola: vôlei, futsal e basquete. A bola de futsal só poderá ser passada com os pés, a bola de vôlei só poderá ser passada por lançamento e a bola de basquete só poderá ser passada com o passe picado.

Ao sinal do educador, as duplas deverão trocar passes para se locomover pelo espaço e aquele em posse de bola tentará pegar os participantes que não tem bola tocando neles. Todos os participantes pegos vestirão um colete para identificação e farão parte do time de pegadores, portanto, deixarão de fugir e poderão auxiliar qualquer dupla de pegadores.

A brincadeira termina quando todos os participantes forem pegos.



Jogos de invasão ou territorial



A partir de 9 anos



10'



Quadra, sala ou salão



Bolas de basquete, futsal e vôlei



- Aumentar a quantidade e tipo de bola;
- Permitir a progressão pelo espaço em posse da bola.



Caso haja dificuldade por parte da turma em pegar os colegas, o educador pode participar orientando quanto a algumas estratégias.

ATIVIDADE: PEGA BANDEIRA INVERTIDO

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO:

Valorizar a participação e presença dos outros.

OBJETIVO TÉCNICO TÁTICO:

Desenvolver agilidade e percepção de espaço

DESCRIÇÃO:

O grupo será dividido em duas equipes (10 pessoas no máximo), uma em cada metade da quadra. Cada equipe receberá duas bolas antes de iniciar.

O objetivo do jogo é invadir a área adversária e colocar a bola dentro do garrafão. Para invadir os educandos poderão utilizar o drible ou passe entre os companheiros, porém, se no percurso forem tocados pelos adversários devem ficar paralisados no mesmo local até que alguém de sua equipe realize um passe para o mesmo. Se o educando pego estiver com bola, esta deve ser devolvida para o lado de defesa da própria equipe para que outro possa tentar novamente.

Vence a equipe que primeiro colocar duas bolas no garrafão adversário.



Jogos de invasão ou territorial



Entre 9 e 11 anos



10'



Campo, quadra, parque, sala ou salão



Coletes, 4 bolas de basquete, vôlei, iniciação ou de borracha.



- Incluir o arremesso, se acertar pode manter a bola no garrafão e se errar a bola deve voltar para o campo de defesa;
- Pode-se usar coletes ou flags na lateral para evitar o contato.



Este jogo necessita de conhecimento prévio sobre o Pega Bandeira (ou Pic Bandeira), por se tratar de uma variação mais complexa do que o jogo tradicional.



Apoio:

Feito pra Jogar

