**Welington S. Silva Júnior**

**Disciplina: Teorias Curriculares da Educação Física**

**Prof.Dr. Marcos Garcia Neira**

4° encontro: Atividade – A partir da concepção de experiência “orientada para o” trabalho elaborada por John Franklin Bobbit, construa um currículo de Educação Física. Texto: BOBBIT, J F. Dois níveis de Experiência Educacional. In: O Currículo. Lisboa: Plátano, 2004.

**Currículo de Educação Física**

**Ensino fundamental I**

**1° ao 2° ano**

**Conteúdos:** Jogos de pega – pega diversos e simples, jogos em roda, danças circulares, danças tradicionais, brincadeiras do dia a dia, brincadeiras culturais, Jogos lúdicos em grupo com diferentes matérias (bolas, arcos, cordas e bastões) e jogos e brincadeiras que expliquem a importância da higiene pessoal para a manutenção da saúde.

**Observações:** Os matérias como bolas, arcos, cordas, bastões, etc..., podem ser introduzidos nas atividades de pega – pega, jogos em roda e nas danças, de acordo com os interesses e criatividades do educador e do educando.

**Objetivos:** Socialização, participação ativa em aula, conhecimento básico sobre higiene pessoal, dar vós estimulando a fala e a criticidade, desenvolvimento motor – Deslocamento corporal, percepções espaciais, percepções temporais e manuseio de objetos.

**Observações**: Toda e qualquer atividade para que desperte curiosidade e interesse pela criança deverá ser trabalhada com ludicidade, procurando valorizar a opinião dos alunos na solução dos problemas ocorridos em aulas diante das atividades propostas.

**3° ao 4° ano**

**Conteúdos:** Jogos de pega-pega diversos com maior complexidade voltados para atividades desportivas, Jogos desportivos, contextualização histórica dos temas, ginástica rítmica, ginástica artística, lutas, danças, jogos voltados para conceitos de saúde, higiene, responsabilidade social e educação ambiental.

**Observações:** Continuar com o uso de matérias esportivos agora com um manuseio especifico de cada modalidade esportiva trabalhada, podendo esse material ser adaptado conforme a ressignificação em cada tema considerando a realidade local.

**Objetivos:** Socialização, participação ativa em aula, participação ativa na sociedade, estimular a vós nas falas e nas ações de criticidade, aprimoramento das habilidades motoras com uma diversidade maior de estímulos promovidos por diferentes esportes, manuseio de matérias de modo específico a cada modalidade esportiva, ampliamento do mundo cultural além da cultura presente.

**Observações:** Toda e qualquer atividade para que desperte curiosidade e interesse pala criança deverá ser trabalhada com ludicidade, sempre diante dos problemas em aula, solicitar a opinião dos alunos para a resolução dos em mesmo com democracia.

**5º anos**

**Conteúdos:** Jogos voltados ao desporto, Jogos desportivos, contextualização histórica de cada tema, jogos de tabuleiro, danças diversas, ginástica rítmica, ginástica artística, esportes de aventura, esportes urbanos (Skate, Ciclismo, Parkour e Slackline), lutas, jogos relacionados a conceitos de saúde, higiene, responsabilidade social e educação ambiental.

**Observações:** Os matérias como bolas, arcos, cordas, bastões, etc..., podem ser introduzidos nas atividades de pega – pega, nos jogos desportivos, nos jogos em roda e nas danças, de acordo com os interesses e criatividades do educador e do educando.

**Objetivos:** Socialização, participação ativa em aula, participação ativa na sociedade, estimular a vós nas falas e nas ações de criticidade, aprimoramento das habilidades motoras com uma diversidade maior de estímulos promovidos por diferentes esportes, manuseio de matérias de modo específico a cada modalidade esportiva, ampliamento do mundo cultural além da cultura presente e comparação do conhecimento cientifico com o popular.

**Observações:** Toda e qualquer atividade para que desperte curiosidade e interesse pela criança, deverá ser trabalhada com ludicidade. Sempre diante dos problemas em aula, solicitar a opinião dos alunos para a solução dos com mesmo com democracia. Nesta idade o lúdico deve ser voltado pelo prazer de investigar o desconhecido, não mais para o mundo das fantasias, porém as ficções continuam a despertar interesses.

**Método de ensino:**

**O professor pode usar PROJETOS PEDAGÓGICOS como método de ensino para trabalhar cada conteúdo proposto com embasamento cientifico.**

Cada projeto para que seja completo e alcance um resultado cientifico e significativo, pode ser construído e desenvolvido através dos princípios: tematização, mapeamento, ressignificação, aprofundamento e ampliação e, registo e avaliação.

**Princípios para o desenvolvimento de projetos pedagógicos pautados nos estudos culturais.**

**TEMATIZAÇÃO-** Escolha de um TEMA para o projeto. Onde todo conhecimento deverá ter relação com o tema escolhido pelo professor.

**MAPEAMENTO-** Investigar, observar e identificar as manifestações corporais que são mais ou menos comuns na vivência dos alunos, sejam de suas próprias culturas ao redor, ou de um universo amplo da cultura. Não existe uma sequência padronizada de como fazer este mapeamento, o professor pode usar varais atividades em diferentes momentos durante o projeto. Na escolha de um tema pode ser feito um mapeamento, assim como no decorrer do projeto com a intensão de levantar os discursos construídos.

**RESSIGNIFICAÇÃO-** Seria a estimulação do professor para que os alunos criem diferentes formas de realizar a prática. Diante das condições diferentes da manifestação corporal proposta pelo tema, (espaço físico, matérias, números de alunos, tempo, etc....), criar estratégias para as aulas práticas sem descaracterizar a manifestação corporal do projeto.

**APROFUNDAMENTO E AMPLIAÇÃO-**  Aprofundamento seria buscar um conhecimento que ainda não foi atingido através das primeiras leituras, procurar conhecer a realidade da manifestação corporal cada vez mais de perto. Ampliação seria a busca por novos discursos usando diferentes métodos que ainda não foram usados nas primeiras leituras, na intensão de aumentar o conhecimento por diferentes fontes ainda não vivenciadas.

**REGISTRO E AVALIAÇÃO-**  Os Registros podem ser feitos por diferentes formas, escritas, fotos, desenhos, filmagens, gravações, etc,.... Tem a importância de promover uma nova discussão em sala de aula para melhor compreensão dos discursos construídos. A Avaliação deve ser realizada para conhecer a diversidade do conhecimento adquirido pelos alunos e não para classifica-los. Durante todo desenvolver do projeto, a avaliação tem a função de um feed-back, um retorno do resultado atingido, para melhor escolher os próximos conteúdos, procurando desenvolver a crítica sobre o que já foi realizado. Faz parte do processo de educação.

**Referência: NEIRA, M. G. A reflexão e a prática no ensino: Educação Física. São Paulo: Blucher, 2011.**

**Embasamento teórico para construção do currículo.**

Bobbit (2004), as experiências educacionais são consideração importante para justificar o que se deve ensinar para formar um cidadão que se enquadre na sociedade. As experiências educacionais podem ser a já vividas, no caso as histórias passadas, ou as experiências atuais, no presente. Tanto uma como a outra são importantes, por mais que se pergunte o porquê de ensinar alguma coisa que nos dias de hoje não mais se aplica, o contexto histórico é o embasamento que justifica as atividades atuais.

Para Bobbit (2004), as capacidades físicas e mentais de um jovem naturalmente se desenvolvem por seus próprios instintos, na educação da Natureza. Onde o jogo ou o brincar se faz presente constantemente em todas as fazes da infância e juventude, para melhor correr, saltar, rolar e outras habilidades físicas haverá jogos com tais movimentos físicos que de modo natural será feito pelo jovem aprendiz. Isso acontece com outras importâncias do aprender, como o viver em grupo cooperando com funções, acontecem os jogos em conjunto, manipulação de objetos, nos jogos com brinquedos, força e luta nos jogos de luta e disputa de força, desenvolvimento intelectual através das curiosidades que geram perguntas que buscam respostas. Basta o professor oferecer atividades que influenciem os jogos com diferentes objetivos seja físico ou intelectual, que de modo natural o jovem vai aprender pela curiosidade de viver algo que não viveu, fazer o que ainda não fez e pensar no que ainda não pensou. Para isso esse querer aprender deve ser pela curiosidade e não pela obrigação com intensão de aplicar o que aprendeu em sua vida futura, caso contrário não será incluso na sociedade. O jovem até buscar o conhecimento por este meio, porém é um conhecimento que se torna em vão e passageiro, o conhecimento que se edifica é aquele buscado sem que haja interesses por outros, cada indivíduo busca saber o que lhe interessa e lhe faz bem, independente se vai usar ou não, se vai ser avaliado por quilo ou não. A obrigação de estudar e aprender sem a curiosidade e o interesse se torna desinteressante e desmotivante. Uma das maneiras de estimular a curiosidade em busca do conhecimento sem segundos interesses é através da história, fazer o jovem viajar em sua mente para lugares que nunca foi, lugares fora daquele local que vivem, experimentar as experiências educacionais passadas.

O jogo na visão de Bobbit (2004), não pode perder seu espirito lúdico, caso isso ocorre o desinteresse surge devido ao detalhamento de objetivos que devem ser alcançados pelo jogo. O aluno não precisa saber com muita explicação quais capacidades seja física o intelectual o professor quer desenvolver, isso poder desestimula-lo. Cada assunto deve ser tratado com profundidade, buscar contextos históricos sobre o tema escolhido e propor atividades que façam com que o aluno vivencie tal atividade na sua originalidade histórica e na sua realidade atual é uma forma de aprofundamento.

Para que o interesse permaneça fazendo gerar curiosidades natural pelo jovem em busca do conhecimento, o conteúdo tratado precisa ser livre de cobranças e avaliações classificativas.

Bobbit (2004), na educação física é necessário substituir as atividades mecanizadas como exercícios físicos repetitivos das ginasticas sistemáticas e aeróbicas devido à ausência do jogo lúdico. Uma educação física que promova participação e interesse de todos tem sido aquela que traz para dentro da escola as atividades procuradas pelas crianças fora da escola, os jogos desportivos, as danças rítmicas, as danças tradicionais, expedições alpinistas, etc...qualquer atividade que as crianças usam para se divertirem.

Usar da cultura local para desenvolver projetos, seria uma forma de despertar o interesse dos alunos pelas aulas. Ir além disso, procurar oferecer um saber de culturas diferentes daquelas que conhecem, seria uma forma agradável de viajar por lugares diferentes sem sair da escola na procura de diferentes manifestações corporais.

Neira e Nunes (2006), cultura está relacionada vários conceitos, e não a um único, que vem se transformando e modificando durante toda história da humanidade, onde podemos dizer que uma certa cultura é aquilo defendido por um certo discurso, podendo ser relacionado ao nível de conhecimento intelectual, desenvolvimento social, esporte, vestimenta, alimentação, religião ou crenças, atividades de lazer e tudo mais onde o homem esteja envolvido. A cultura não se cria, ela surge através das relações sociais, ou melhor, das disputas por poderes entre a sociedade, de um lado a classe dominante em minoria, do outro a classe de massa dominada, ambas lutam por espaços na sociedade, e é através dessas lutas que a cultura passa por processos de ressignificação de acordo com as necessidades de ambos os lados, ela não pode ser criada e nem destruída ou acabada simplesmente.

Bobbit (2004), defendo o jogo como forma de educar com as responsabilidades do dia a dia, considerando o trabalho em cada uma destas responsabilidades, seja profissional em questões de emprego, ou relacionados aos compromissos com a saúde, higiene, meio ambiente, funções sociais para um bem-estar seguro de todos. Muitas escolas já estão trabalhando a educação com uma certa preocupação em inserir a pessoa na sociedade preparada para arcar com suas responsabilidades cívicas. Cada vez mais temos escolas com cursos profissionalizante, disciplinas voltadas para o meio ambiente e para a saúde relacionada as escolhas dos alimentos e a prática de exercícios físicos.

Bobbit (2004), crítica o sistema de ensino que não compreende a importância do uso dos jogos para o trabalho, onde os jogos são vistos como forma de lazer, e a escola um local de lazer. Para ele o jogo deve ser usado para promover capacidade e conhecimento ao trabalho, lembrando que trabalho seria todo atividade de importância social.

Nada nos impede de desenvolver as habilidades físicas e intelectuais através das atividades de lazer buscado pelas crianças, desta forma temos o interesse pelo jogo ao nosso lado, facilitando nosso trabalho e otimizando a participação de modo voluntário e não imposto.

Segundo Bobbit (2004), todo trabalho para que produza resultados significativos é importante a presença do conhecimento cientifico. Quando um trabalho é realizado no conhecimento básico para resolver problemas diretamente relacionado, acaba gerando resultados insuficientes.

Através desta observação, podemos concluir a tamanha importância de um embasamento cientifico para escrever um currículo educacional independente da disciplina.

Bobbit (2004), enfatiza o erro de passar conteúdos para os alunos de cartilhas ou planos já elaborados de modo que o aluno deva somente repetir o que já foi feito, evitando assim a experiência na prática de tentar algo novo onde possa haver erros que melhorem a aprendizagem, ou até mesmo a antecedência de possíveis erros quando tais ações são realizadas primeiro no intelectual evitando possíveis erros.

Acredito que seria bom para o professor na construção de seus projetos procurar analisar cada etapa, de como seria na prática, com diferentes turmas, na intensão de prever possíveis problemas “erros” e assim melhor elaborar. Sem dúvida o trabalho referente a uma nova experiência, enriquece o trabalho do professor e do aluno, muito mais que a replicação de um projeto já realizado e agora em forma de livro de receita empobrecendo a experiência de ambos.

Bobbit (2004), defende o método do projeto bem elaborado e completo para ser aplicado pelos professores aos seus alunos como método de educar. Os projetos com pouco aprofundamento geram pouco conhecimento ou até mesmo um conhecimento superficial sem embasamento cientifico. Já o Projeto completo sendo aquele que primeiro procura a relação da ciência com o objetivo, segundo busca uma ampliação de diferentes fontes da ciência com o objetivo e, em terceiro o adquirir da ciência referente ao objetivo, promovem um conhecimento cientifico, amplo e significativo.

Segundo Bobbit (2004), a pessoa que recebe a importância de escrever um currículo precisa estudar, buscar conhecimento cientifico, procurar conhecer quais dificuldades são encontradas no meio daqueles em que os conteúdos e métodos serão trabalhados. O indivíduo aprende e se desenvolve por meio de experiências, é através de acertos e erros que se alcança o conhecimento, por tanto, o currículo deve propor situações experienciais que alcancem objetivos diretos e indiretos para preparar tal indivíduo para a realidade atual em que vive, seja para adaptar-se ou para mudar tal realidade.

 **Referências:**

NEIRA, M. G. A reflexão e a prática no ensino: Educação Física. São Paulo: Blucher, 2011.

BOBBIT, J F. Dois níveis de Experiência Educacional. In: O Currículo. Lisboa: Plátano, 2004

NEIRA, M. G. NUNES, Mario L. F.. Pedagogia da cultura corporal. São Paulo: Phorte Editora, 2006.