



**INSTITUTO
FEDERAL**
Norte de Minas Gerais

**NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ESPORTE, LAZER E
CULTURA**

OFICINAS DE PRÁTICAS



ESPORTIVAS E DE LAZER

IFNMG

FEV/2019

**NEFELC – NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA, ESPORTE, LAZER E
CULTURA**

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

Prof. Dr. Maria Araci Magalhães

DIRETOR DE EXTENSÃO

Prof. Kléber Carvalho dos Santos

RESPONSÁVEL PELO PROJETO

Prof. Ms. Romualdo Ferreira dos Santos

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	3
2	JUSTIFICATIVA.....	8
3	OBJETIVOS.....	10
3.1	Objetivo Geral.....	10
3.2	Objetivos Específicos.....	10
4	CARACTERÍSTICA DO PÚBLICO ALVO.....	10
5	METODOLOGIA	11
5.1	Metodologia de trabalho.....	13
5.2	Plano de trabalho da equipe	14
6	CRONOGRAMA DE ATIVIDADES.....	15
7	RESULTADOS ESPERADOS.....	15
	REFERÊNCIAS.....	16

1. INTRODUÇÃO

Ao longo do ano letivo, estudantes do IFNMG, têm participado em diversas modalidades coletivas e individuais em competições esportivas municipais e estaduais, promovida pelas Secretarias de Educação, Esporte e Lazer de Minas Gerais e do Programa Minas Olímpica. Esses alunos têm participado, também, das competições promovidas pelo próprio Instituto Federal, por meio da Secretaria de Educação Profissional Tecnológica do Ministério da Educação. Nessas competições esportivas, os estudantes têm sido motivados e incentivados pelos departamentos de ensino e de extensão do campus, principalmente pelo núcleo de Educação Física por meio de seus professores, uma vez que a eles ficam destinados o desenvolvimento dos projetos de esporte e lazer, por considerar os mesmos como parte do projeto político pedagógico da escola e também pelo fato do Esporte ser um dos elementos da cultura corporal de movimento¹ inserido na Educação Física. Diretores e professores consideram, ainda, essas práticas esportivas como mais uma opção de lazer para os alunos no âmbito escolar.

O cuidado que devemos ter é, compreender: Como essas práticas serão desenvolvidas? Quando? e, Onde? A concepção das práticas de Esporte e Lazer na escola ainda é muito restrita, resumindo em “treinamentos” com uma pedagogia do esporte equivocada, fragmentada e descontextualizada do âmbito escolar, com objetivos apenas de preparação para as competições escolares e são entendidos de forma equivocada como atividades do contexto do lazer. De acordo com Marcelino (2013), o lazer deve ser vivenciado no “tempo disponível” e em caráter desinteressado e, na escola, o lazer pode ser visto sobre dois aspectos, conhecidos como o duplo processo educativo: o lazer como objeto e como veículo, ou seja, educação para o lazer e a educação pelo lazer.

Neste sentido, o formato dos programas desenvolvidos para os estudantes na escola não é para todos. Estes programas selecionam e são excludentes e as oportunidades de vivências ficam reduzidas a um número bem restrito de alunos.

Não são todos os estudantes que têm habilidades para as “disputas acirradas” dos jogos escolares, não são todos que em seus anos anteriores tiveram vivências com o Esporte e o Lazer, seja por falta de oportunidade ou pelo simples fato da não participação

1 Termo utilizado no campo acadêmico da Educação Física para determinar os elementos culturais da área como os jogos, os esportes, as danças, as ginásticas e as lutas. Alguns autores preferem outros termos como “cultura física” (BETTI, 1992), “cultura corporal” (SOARES et al., 1992), “cultura do movimento” (KUNZ, 1994). Utilizaremos “cultura corporal de movimento” (BRACHT, 2007), por considerarmos condizente com o nosso estudo.

das aulas de Educação Física, por acharem pouco interessantes, ou por não serem incentivados e/ou motivados à participação das mesmas. É nessa direção que na proposta deste projeto fizemos a opção de nomear como OFICINAS DE PRÁTICAS ESPORTIVAS E DE LAZER, pois será nelas que a oportunidade será dada a todos os alunos, como veremos na metodologia do projeto em questão.

É importante ressaltar que, para os objetivos pretendidos pelo projeto para os escolares, a opção oficinas de práticas esportivas e de lazer e não treinamento esportivo, vem de encontro às nossas perspectivas e não por ideologias contrárias ao treinamento.

O treinamento esportivo deve ser sistematicamente organizado por meio de exercícios físicos pedagogicamente estruturados e periodizados (Matveev, 1986). O treinamento é considerado uma atividade física de longa duração, graduada de forma progressiva e individualizada, e tem como objetivo superar as tarefas mais exigentes do que as habituais (Bompa. 2002), além de ser um processo ativo, complexo, regular e orientado (Weirneck, 1999). Para compreender os resultados obtidos, há três variáveis importantes: o estado do atleta, o efeito do treinamento e a carga do treinamento (Verkhosansky, 1996).

De acordo com (Barbanti 1997) o treinamento desportivo é um conjunto de normas organizadas que visam ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento individual, como objetivo de aumentar os rendimentos físico, psicológico e cognitivo.

O tratamento atleta/técnico no treinamento esportivo é substituído por aluno atleta/professor/educador nas oficinas. Não conseguiríamos justificar o treinamento esportivo na escola diante de todas as limitações que temos no âmbito escolar a saber:

As oficinas de práticas esportivas e de lazer acontecem no horário do almoço e no contraturno das aulas, ou seja, após as suas obrigações escolares. O tempo disponível para as oficinas é um dos obstáculos, assim como a carga diária de aulas e atividades extra que os alunos tem que cumprir na escola. Em um estudo feito por (Santos, R F. Lopes da Silva, C. 2016), sobre os significados dos projetos de esporte e lazer do IFNMG no Campus Januária para alunos participantes e não participantes, os principais obstáculos para os alunos não participarem dos projetos esportivos e de lazer são a quantidade de disciplina, trabalhos escolares, conseqüentemente o receio de serem reprovados, projeto seletivo, olhar dos organizadores dos projetos apenas com vistas para o alto rendimento. Acrescento ainda os horários dos ônibus que em alguns campus não coincidem com os horários de término das oficinas. Cujo o campus se localiza em uma área rural distante da cidade.

No IFNMG as aulas são de tempo integral para todos do ensino médio (maior clientela das oficinas) e o campus recebe alunos de diversas regiões, no entanto, eles são divididos em três categorias: residentes, semi-residentes e externos.

- RESIDENTES – são alunos de outros municípios que moram nas dependências do campus;
- SEMI-RESIDENTES – são alunos que no horário de almoço permanecem no campus, fazem o desjejum, almoçam e no final da tarde retornam para suas casas.
- EXTERNOS – são alunos residentes na cidade e vão ao campus apenas para as suas atividades escolares.

Notamos, então, que a nossa “clientela” sujeitos que participam das nossas práticas esportivas e de lazer, vêm de diferentes regiões, o que possibilita um enriquecimento cultural em nosso trabalho à medida que os mesmos trazem consigo valores de suas origens, que estão presentes em sua maneira de falar, andar, jogar, brincar, manifestar sobre determinados temas como o esporte, a religião, a política, a economia etc. Essas relações entre os sujeitos possibilitam modificações culturais, pelo próprio processo de desenvolvimento, pelos novos contatos com culturas diferentes, sendo influenciados pelo ambiente escolar, pelos colegas de sala, de quarto, onde essas diferenças culturais se encontram e se renovam e sofrem mudanças continuamente.

Segundo Geertz (1989, p. 61), “Sem homens certamente não haveria cultura, mas, de toda forma semelhante e muito significativamente, sem cultura não haveria homens”. Não obstante, o autor conclui e concordamos que: “[...] nós somos animais incompletos e inacabados que nos completamos e acabamos através da cultura - não através da cultura em geral, mas através de formas altamente particulares de cultura” (GEERTZ, 1989, p. 61). No entanto, entendemos que o ser humano não é um ser puramente biológico, ele é um ser também cultural.

Nessa direção, o IFNMG oportuniza à comunidade e disponibiliza de espaços para as práticas esportivas, por meio de suas estruturas físicas: quadras cobertas, ginásios poliesportivo, pista de atletismo, academia de ginástica, salão de jogos, campo de futebol entre outros espaços que cada campus faz a sua adaptação para desenvolver as suas atividades.

O IFNMG assume o compromisso de intervir nessas regiões, identificando os problemas e criando soluções, não apenas tecnológicas para o desenvolvimento sustentável, mas em outras dimensões culturais e sociais. A proposta é formar profissionais capazes de se adequar às mudanças, com a articulação entre o ensino técnico e o científico,

atenta-se para os compromissos com a redução das desigualdades sociais, com o desenvolvimento econômico participativo e com a educação de qualidade como um direito assegurado pela instituição pública e gratuita, introduzindo ações que possibilitem a inserção de segmentos marginalizados e minoritários na região em que está inserida. Assim, o IFNMG se firma como Instituição de Educação Superior, Básica e Profissional, pluricurricular e multicampi, especializada na oferta de educação profissional e tecnológica nas diferentes modalidades de ensino, com base na conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos com as suas práticas pedagógicas.

A Educação Física, entendida por Bracht (1997) como uma **prática pedagógica** que tematiza elementos da cultura corporal de movimento, é considerada de acordo com o parágrafo 3º do artigo 26º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (lei nº 9.394/96), [...] integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da Educação Básica, ajustando-se às faixas etárias e as condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos” (BRASIL, 1996).

Portanto, em 2001, no mesmo parágrafo e artigo da referida Lei (LDB) inseriu-se a expressão “obrigatório” ao “componente curricular” (BRASIL, 2001), visando a garantia da Educação Física para toda a Educação Básica, e em 2003, com a Lei nº 10.793, de 1º de dezembro de 2003, a facultabilidade às aulas de Educação Física foi alterada, sem a restrição à todos os estudantes do noturno, mas àqueles que, independentemente do turno que estudam, se enquadram nas seguintes condições: mulheres com prole, trabalhadores, militares e pessoas com mais de 30 anos (BRASIL, 2003). A Educação Física representa antes de qualquer coisa um direito dos alunos e um componente curricular tão necessário quanto qualquer outro, uma vez que a lei não estabelece hierarquia entre eles.

No entanto, o que se tem percebido na realidade educacional brasileira é que a disciplina tem sido relegada ao segundo plano, funcionando com poucos recursos e pouco ou nenhum acompanhamento por parte do Serviço Pedagógico, o que é uma realidade diferente do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais no qual o núcleo de Educação Física tem recebido o apoio necessário para desenvolver suas práticas. Em conformidade com o imperativo legal e, sobretudo, com o compromisso que as instituições de Educação Básica devem manter para garantir o pleno desenvolvimento de seu corpo discente, urge dispensar maior atenção para o funcionamento adequado das aulas de Educação Física.

Diante do exposto, direcionaremos o nosso projeto para o **esporte**, sobre dois aspectos: primeiro, como elemento da cultura corporal de movimento da Educação Física, e em segundo, o **esporte** como conteúdo físicoesportivo do lazer. Marcellino (2012)

considera seis os conteúdos/interesses do lazer, a saber: os interesses artísticos, intelectuais, manuais, sociais e o físicoesportivo esses cinco com base em Joffre Dumazedier e o turístico com base em Luiz Octávio de Lima Camargo. Schwartz (2003), menciona o virtual como o sétimo conteúdo/interesse do lazer, o que para alguns autores como Lopes da Silva e Fraga o virtual é um espaço para o acesso aos demais conteúdos. Para Lopes da Silva e Silva (2012) o conteúdo físicoesportivo do lazer são específicos da área da Educação Física, dentre os quais se inclui os esportes.

Nesse sentido, vamos para além das aulas de Educação Física, estamos nos referindo ao projeto das oficinas de práticas esportivas e de lazer no âmbito escolar, que tem como tradição serem desenvolvidas geralmente pelos mesmos professores de Educação Física. Que além de ter objetivos de formação das equipes para representarem a instituição, tem como objetivo de proporcionar mais um momento de lazer e democratizar à prática esportiva de forma ampla e inclusiva.

O esporte como carro chefe do projeto é entendido aqui a partir de um referencial sociocultural, tendo como base as técnicas individuais de cada sujeito. De acordo com Garcia (2015) o conceito de esporte é “uma estrutura de sentidos proporcionais pela cultura que atribui determinado significados e valores aos diferentes movimentos humanos, numa clara inter-relação entre os planos individual e social” (p.165).

Esta é uma visão humanista e cultural do esporte, que compreende o ser humano como parte central, por meio de suas expressões para os quais usufrui das diversas maneiras do fenômeno esportivo. Para o autor, “pensar no desporto implica, antes de tudo, pensar no ser humano. E o ser humano, ao praticar o desporto², não é menos importante do que em qualquer outra situação da vida” (GARCIA, 2015, p. 36). Diante deste contexto, entendemos que as oficinas possibilita para os alunos vivenciarem as práticas esportivas de sua escolha, nas diferentes formas de manifestações, espaços, e modalidades, tornando eles protagonistas, a centralidade desse ato cultural, de forma lúdica mas com capacidade de resinificarem as práticas propostas, ampliarem o seu repertório da cultura corporal de movimento, por meio das ações pedagógicas a partir dos jogos recreativos, técnicas tradicionais, mas que acima de tudo tenha a sua capacidade crítico criativa.

Sobre esses dois aspectos: o esporte como elemento da cultura corporal de movimento e o esporte como conteúdo físicoesportivo do lazer, é que pretendemos

2 Utilizaremos o termo “desporto” apenas quando fizermos referência aos estudos que utilizam essa terminologia. Não obstante, o termo utilizado no restante do projeto será “esporte”

desenvolver nossas oficinas para todos os alunos interessados em praticar uma modalidade esportiva independente dos significados que os mesmos atribuirão à sua participação.

2. JUSTIFICATIVA

Este projeto tem como principal motivação a relevância que o esporte tem concebido a humanidade ao longo dos tempos. As diversas possibilidades que são proporcionadas a partir das convivências, da socialização, do bem estar físico e mental, da disciplina, do respeito, da ética, da aceitação social, estilo de vida, organização pessoal, obediência, todos fatores o esporte podem ser amplamente potencializados, quando os mesmos motivados por meio das práticas esportivas e de lazer.

Acredita-se que o ser humano está interligado com às práticas esportivas desde os primatas, quando tinham que sobreviver, fugir dos predadores, caçar e disputar por territórios. Certamente uma das maiores descobertas que ajudou o homem a se tornar o ser dominante no planeta é o arco e flecha e postula-se que, depois da alimentação, a mais antiga forma de atividade humana é a que hoje se conhece por esporte (GUTTMANN, 1978).

Nos dias de hoje, não se pode negar que o esporte é um fenômeno social, sendo um forte fator de interação social, seja no meio educacional, de entretenimento ou competitivo. Nesse sentido, o esporte tem papel educativo pleno, capaz de unir pessoas, classes e países; neutralizando divergências ideológicas e amenizando posições políticas divergentes. O esporte é uma grande ferramenta na humanização e deve ser inserido na integração dos instrumentos educacionais colocados à disposição da sociedade (TUBINO, 2001).

Para Huizinga (2007), a intensidade, os poderes de fascinação do jogo não têm respostas racionais. Como ele ultrapassa a esfera da vida humana (quem já não viu cachorro brincando?), não se baseia em elementos racionais. É na própria fascinação, na intensidade e paixão que residem as características fundamentais do jogo. Aparentemente descartável, torna-se necessidade imperativa quando o prazer por ele provocado cria essa necessidade. Ademais, o jogo em si, em sua natureza é instrumento sócio-educativo.

Para entender a dimensão social que o esporte tem como fenômeno cultural, basta dizer que hoje existem mais países filiados ao Comitê Olímpico Internacional (COI) e à Federação Internacional de Futebol Amador (FIFA) do que à Organização das Nações Unidas (ONU). Apesar disso, "ao longo da história da educação física brasileira até os dias de hoje, a pedagogia do esporte, em grande parte, pouco se preocupou em educar

considerando, e até mesmo respeitando, a complexidade das pessoas e dos fenômenos sociais." (SANTANA, 2005, p.1).

Diante dessas evidências científicas e populares, é que justificamos a importância da prática esportiva no âmbito escolar. E as oficinas esportivas e de lazer presente no espaço educacional, espaço de formação integral do ser humano a desempenhar um papel fundamental por meio de seus professores agente renovador, motivador e transformador da comunidade escolar, uma vez que é ele que tem o contato direto como o aluno.

A realidade dos nossos alunos são diversas, recebemos alunos das comunidades de baixa renda, da periferia que convivem com o alto risco de criminalidade, de envolvimento com drogas, entre outros problemas sociais, como também o oposto disso recebemos alunos, que moram em regiões privilegiadas que tem um favorecimento social, com todo o conforto e tecnologia ao alcance de suas mãos, mas que pelo status tem receio de sair de casa, e apoia na quantidade de facilidades para acomodarem em suas casas. É nesse sentido também que as práticas esportivas tem um papel fundamental nas vidas desses alunos, em preencher os poucos espaços livres que tem em atividades lúdicas e de caráter construtivo para sua formação.

Poderíamos utilizar também o momento das práticas, como um momento de “escape” da longa jornada de aulas e atividades escolares que acabam por causar um stress. Quanto ao rendimento dos alunos, na verdade o que podemos concluir é que a pratica de esporte bem dosado e de responsabilidade e bem orientado pelo professor é mais benéfica que prejudicial no rendimento escolar dos alunos. Pois nelas alguns aspectos são desenvolvidos como a atenção, concentração, resolução de situação problema, capacidade de raciocínio lógico entre outros.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

- Promover a socialização, integração e a compreensão dos elementos das práticas esportivas no âmbito do jogar e competir, experimentando-as e refletindo aos aspectos sociais e culturais que permeiam a cultura corporal de movimento.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover a prática de diversas modalidades esportivas no campus;
- Promover a prática esportiva, preparando os alunos às competições esportivas na qual a instituição deseja participar;
- Promover a socialização entre alunos, das diversas turmas da instituição;
- Promover a divulgação de novas modalidades esportivas;
- Conhecer, valorizar apreciar e desfrutar de algumas das diferentes manifestações da cultura corporal, adotando uma postura despojada de preconceitos ou discriminações por razões sociais, sexuais ou culturais;
- Reconhecer e valorizar as diferenças de desempenho, linguagem e expressividade decorrentes, inclusive, dessas mesmas diferenças culturais, sexuais e sociais;
- Adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade nas prática esportivas, buscando encaminhar os conflitos de forma não-violenta, pelo diálogo, e prescindindo da figura do mediador.

4. CARACTERÍSTICAS DO PÚBLICO ALVO

O projeto atenderá a população acadêmica em geral, ou seja, alunos de todas as modalidades de ensino na área de abrangência do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, com ações em cada campus que promovam práticas esportivas e de lazer, voltadas para a lúdico e a preparação dos alunos às competições esportivas locais, regionais, estaduais e nacionais. O projeto também visa atender ao público externo de escolas públicas municipais e estaduais dentro das possibilidades que o

campus possa oferecer. Essas ações têm um papel relevante na formação dos participantes, com objetivos de promover o interesse por diversas modalidades esportivas, conhecendo-as, praticando-as, recriando-as por meio das intervenções, das informações procedimentais, atitudinais e conceituais a fim de contribuir na formação dos sujeitos em um contexto sociocultural.

5. METODOLOGIA

Para esse projeto as metodologias utilizadas nas práticas esportivas na escola será a partir das necessidades dos objetivos a serem alcançados mediante a formação esportiva de cada grupo. Discute-se sobre os processos metodológicos no ensino dos esportes relacionando-os com os métodos de ensino utilizados, com a faixa etária, com as habilidades pré-desenvolvidas e com as experiências já vivenciadas. Entende-se que as práticas esportivas no âmbito escolar podem se pautar em metodologias e planejamentos de ensino que sustentem uma formação de qualidade, que possam legitimar o conteúdo a ser ensinado e que, de fato, proporcionem a formação integral e multilateral do educando.

Destacamos neste projeto, a metodologia de ensino baseada nos jogos condicionados (GARGANTA, 1998) como opção metodológica no ensino dos esportes pelo fato desta estimular nos alunos a inteligência tática, a técnica individual, a autonomia, o senso de responsabilidade, o poder de decisão, a capacidades de resolver problemas, a criatividade, a iniciativa e a leitura do jogo, de uma forma dinâmica, motivadora e espontânea. Desse modo, possibilitamos o desenvolvimento da formação integral do aluno a partir dos aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

A aprendizagem, segundo Coelho (1993), “é o resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maduro que se expressa diante de uma situação problema, sob a forma de mudanças de comportamento em função da experiência.” Portanto para Rochemburg (1999), a aprendizagem constitui-se por processos de assimilação e equilíbrio baseados nas experiências vividas pelo indivíduo. Greco (1998), o aprendizado das práticas esportivas está centrado nas assimilações em três esferas de evolução as quais estão intrinsecamente ligadas a qualquer organização lúdica esportiva. Essas esferas circundam os componentes Físicos, Psíquicos e Sociais que como importantes fundamentos da formação integral do indivíduo não podem estar dissociados dos objetivos, metodologias e resultados; principalmente em ambientes escolares.

A importância da pedagogia utilizada para iniciação e especialização dos alunos nas oficinas, será de trazer aos praticantes a compreensão e inteligência do jogo, por meio de situações-problemas, estimulando e desenvolvendo os aspectos cognitivos conseguindo dar ao praticante oportunidade de entender todas as suas ações dentro do jogo, tomadas de decisões, entre outras situações imprevisíveis e variáveis que o mesmo proporciona. Porém a princípio o professor deverá ter um referencial metodológico definido, que a priori deverá responder basicamente a três questões: o que ensinar? quando ensinar? e como ensinar? sendo assim conseguirá estabelecer uma pedagogia adequada em busca dos objetivos citados, ou seja, conseguir desenvolver a especificidade da modalidade escolhida e aspectos em vários planos, como a inteligência para o jogar e desenvolvimento de estruturas como valores, princípios, autonomia, entre outros.

GARGANTA (1998), ressalta que quem pretende ensinar os jogos desportivos coletivos nas suas diferentes modalidades, optar por uma via estritamente técnica e analítica, deve ter a consciência de que está a privar os praticantes de um conjunto de experiências lúdicas que só o jogo pode proporcionar. Optar por uma pedagogia analítica e tecnicista não trará aos alunos possibilidades de vivenciar momentos de reflexões, pensamentos, resoluções de problemas, que dará ao mesmo condições de estímulos cognitivos importantes para o jogo. Assim sendo, para o desenvolvimento e compreensão do jogo, é necessário que o ensino para iniciantes e conseqüentemente para a especialização, consista em práticas que contribuam muito com esta perspectiva, pois salienta a importância da superação de obstáculos, objetivos a serem alcançados, fazendo com que tragam momentos de pensamentos, buscando a inteligência e compreensão do jogo, facilitando o ensino-aprendizagem para o jogar e auxiliando no desenvolvimento de fatores que serão encontrados na vida. Já uma pedagogia que visa adquirir apenas o desenvolvimento de gestos técnicos, sem problemas para serem resolvidos, gastam muito tempo no ensino da técnica e pouco ou nenhum no ensino do jogo propriamente dito, faz com que os praticantes consigam aprender as partes do jogo e não o seu contexto.

Por isso se torna fundamental uma pedagogia que desenvolva aspectos cognitivos que trará a compreensão deste indivíduo para todas as situações complexas, imprevisíveis e variáveis do jogo, fazendo com que consiga obter criatividade, tomadas de decisões, momentos de liderança e todos os aspectos que o jogo pede, ou seja, o ideal principalmente para iniciantes das modalidades são práticas derivadas de situações-problemas e não simplificados a gestos técnicos, mecanicistas e analítico.

Nesta perspectiva, o jogo deverá estar presente em todas as fases de ensino/aprendizagem, pelo fato de ser simultaneamente o maior fator de motivação e o melhor indicador da evolução das limitações que os praticantes vão revelando. Pois exercícios mecanicistas e analíticos seguidos de jogos coletivos não ensina a interpretar e compreender o jogo, não dando a oportunidade ao praticante de reconhecer as situações de jogo, sem ter condições de agir quando se tem a bola e quando está sem esta. Enquanto o oposto deste método mostra-se eficaz para aprender como e quando agir sem bola, facilitando nas tomadas de decisões e outros aspectos usados dentro e fora de quadra (SANTANA, 2014). Sabe-se que infelizmente é mais comum entre os professores e treinadores de ensinar a modalidade demonstrando, usando uma forma analítica-sintética, diante disto, Santana, 2002, afirma, é interessante perceber que quem pensa sobre o que fez ou fará poderá fazer melhor. Não basta praticar é preciso pensar, situação essa que o jogo consegue trazer de uma forma mais adequada, sendo percebida em treinamentos globais.

Assim sendo, entende-se que a pedagogia transmitida por uma proposta de treinamento por meio de situações-problemas, desenvolve as capacidades específicas da modalidade, e seu aspecto cognitivo. Esse contexto encoraja os aprendizes à reflexão, discussão e tomadas de decisões, dando-lhes oportunidade de desenvolver a inteligência para jogar.

5.1 METODOLOGIA DE TRABALHO DA EQUIPE

- As oficinas serão desenvolvidas pelos próprios professores de Educação Física da instituição com o auxílio dos bolsistas do projeto.
- O bolsista deverá acompanhar o professor em todas as oficinas, dando suporte para o mesmo.
- Os horários das oficinas poderão ser no horário do almoço e após as atividades escolares no final da tarde e noite.
- As oficinas são divididas por modalidades e gênero, exceto o atletismo, voleibol, vôlei de areia, tênis de mesa e xadrez.
- As oficinas acontecem duas vezes por semana com a duração de 1 hora e meia.
- Os alunos participantes do projeto tem que apresentar interesse nas oficinas sendo assíduo, e ter comportamento exemplar na instituição.
- As modalidades oferecidas para todos os alunos e mais comunidade externa (alunos matriculados nas escolas públicas municipais e estaduais) no projeto são:

a) Atletismo

- b) Basquetebol
- c) Handebol
- d) Futebol de campo
- e) Futsal
- f) Voleibol
- g) Vôlei de areia
- h) Tênis de mesa e
- i) Xadrez.

5.2 PLANO DE TRABALHO

5.2.1 Atividades a serem realizadas em cada fase do projeto com seus responsáveis

Participar das capacitações das oficinas, reuniões entre outras atividades relacionadas a organização do projeto.	Coordenador do Projeto no Campus
Submeter o projeto no sistema	Coordenador do Projeto no Campus
Selecionar os bolsistas para o Projeto	Coordenador do Projeto no Campus
Organizar a elaborar cartilhas e/ou panfletos, vídeos, e outros preferencialmente em formato digital com informações sobre as oficinas, com propósito de divulgação.	Bolsistas
Pesquisar informações (dirigidas) para elaboração das cartilhas e/ou panfletos, vídeos, e outros preferencialmente em formato digital com informações para divulgações das oficinas	Bolsistas
Organizar lista de chamada, frequência e dados dos participantes das oficinas	Bolsista
Organizar os horários, dias e cronogramas das oficinas	Coordenador do projeto no Campus
Responsabilizar pelos materiais esportivos utilizados nas oficinas	Bolsista
Planejar, organizar e desenvolver as práticas esportivas nas oficinas	Coordenador do Projeto no Campus
Realizar festivais de jogos e brincadeiras nas oficinas	Coordenador do projeto no campus
Otimizar a participação dos alunos das oficinas em competições	Coordenador do Projeto no Campus

6. CRONOGRAMA

Ações	F E V	M A R	A B R	M A I	J U N	J U L	A G O	S E T	O U T	N O V	D E Z
ELABORAÇÃO DO PROJETO	X										
SUBMETER O PROJETO NO SISTEMA		X									
DIVULGAÇÃO DAS OFICINAS NO CAMPUS		X									
DESENVOLVIMENTO DAS OFICINAS		X	X	X	X	X	X	X	X	X	
REALIZAÇÃO DOS RELATÓRIOS			X	X	X	X	X	X	X	X	X
RELATÓRIO FINAL DE CONCLUSÃO DO PROJETO										X	X
AVALIAÇÃO DO PROJETO						X					X

7. RESULTADOS ESPERADOS

- Contribuir com a formação integral do aluno no IFNMG.
- Tornar o ambiente do IFNMG mais divertido para os alunos, mais leve.
- Possibilitar aos alunos práticas de recreação e lazer no contraturno das aulas.
- Possibilitar aos alunos do IFNMG, a preparação para participarem de eventos esportivos locais, municipais, regionais, estaduais e nacionais com êxito.
- Maior integração entre a comunidade escolar;
- Melhorar a aptidão e conscientização da cultura corporal;
- Melhorar as relações interpessoais, respeitando a si mesmo e ao próximo.

REFERENCIAS

- BETTI, M. **Ensino de primeiro e segundo graus: educação física para que?** Revista Brasileira de Ciências do esporte, Maringá, v. 13, n. 2, p. 282 – 287, 1992.
- BRACHT, V. **Educação Física e aprendizagem social**. 2. ed. Porto Alegre, RS: Magister, 1997.
- BRASIL. Presidência da República. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: PR, 1988.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação média e tecnológica, **“Parâmetros Curriculares Nacionais: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias/Secretaria de Educação Média e Tecnológica”** – 1999.
- GARCIA, R.P; **Antropologia do esporte**. Rio de Janeiro: Shape Editora, 2007.
- GARGANTA, J. **Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos**. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Eds.). *O ensino dos jogos desportivos coletivos*. 3. ed. Lisboa: Universidade do Porto, 1998. p. 11-25
- FRAGA, E. A. M; LOPES DA SILVA, C. **Comunidades Virtuais de Internet: atualização do debate sobre lazer**. Licere, Belo Horizonte, v. 13, nº 4, dez/2010. Disponível em: < <https://seer.lcc.ufmg.br/index.php/licere/article/view/520> acesso no dia: 20 de fevereiro de 2019 às 14h.
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro, RJ: LTC,1989.
- GUTTMANN, A. **Do Ritual de Registro: a natureza dos esportes modernos**. Nova York: Universidade de Columbia, 1978.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- MARCELINO. N. C. **Lazer e Educação** 17ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.
- PAES, R. R. **Pedagogia do Esporte**: Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.
- SANTOS, R F, LOPES DA SILVA, C. **Os significados dos projetos de esporte e lazer para alunos do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais**. Licere, Belo Horizonte, v.21, n.1, mar/2018. Disponível em <https://scholar.google.com/scholar?um=1&ie=UTF-8&lr&q=related:VRT6fgSn8F9akM:scholar.google.com/> acesso no dia 22 de fevereiro de 2019 as 21 h.
- SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- TUBINO, M. J. G. **Esporte e cultura física**. São Paulo:IBRASA,1992.
- TUBINO, M. J. G. **O que é esporte: uma enciclopédia crítica**. 2 Ed. Vol. 276. São Paulo: Brasiliense. 1999. Coleção primeiros passos.

TUBINO, M.J.G.**Dimensões sociais do esporte**. 2ª edição revisada. São Paulo: Cortez 2001.