

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E GEOCIÊNCIAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA

TECNOLOGIA EM QUADRA: A REALIDADE AUMENTADA NA PERSPECTIVA DOS TRÊS MOMENTOS PEDAGÓGICOS

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

GREICI FIOR
MARCO ANTÔNIO TRENTIN

2022
PRODUTO EDUCACIONAL



Greici Fior

Marco Antônio Sandini Trentin

TECNOLOGIA EM QUADRA:
A REALIDADE AUMENTADA NA PERSPECTIVA DOS
TRÊS MOMENTOS PEDAGÓGICOS

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, do Instituto de Ciências Exatas e Geociências, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Matemática, sob a orientação do Professor Dr. Marco Antônio Sandini Trentin.

Passo Fundo

2022

CIP – Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

F517t Fior, Greici

Tecnologia em quadra [recurso eletrônico] : a realidade aumentada na perspectiva dos três momentos pedagógicos : sequência didática / Greici Fior, Marco Antônio Sandini Trentin.

– Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2022.

1.700 KB ; PDF. – (Produtos Educacionais do PPGECEM).

Inclui bibliografia. ISSN

2595-3672

Modo de acesso gratuito: <http://www.upf.br/ppgecem> Este material integra os estudos desenvolvidos junto ao

Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECEM), na Universidade de Passo Fundo (UPF), sob orientação do Prof. Dr. Marco Antônio Sandini Trentin.

1. Educação física escolar. 2. Jogos eletrônicos. 3. Realidade aumentada. 4. Ginástica. 5. Acrobatas e acrobacia. I. Trentin, Marco Antônio Sandini. II. Título. IV. Série.

CDU: 372.851

Bibliotecária responsável Jucelei Rodrigues Domingues - CRB 10/1569

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	3
ASPECTOS TEÓRICOS	4
SEQUÊNCIA DIDÁTICA DAS ATIVIDADES	6
ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS DO PRIMEIRO MOMENTO	
PEDAGÓGICO	7
Encontro 1 - Verificando nossos Conhecimentos Prévios	8
Encontro 2 - Refletindo a Ginástica Acrobática	10
ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS DO SEGUNDO MOMENTO	
PEDAGÓGICO	12
Encontro 3 - Vivenciando a Ginástica Acrobática	13
Encontro 4 - Jogos eletrônicos de Realidade Aumentada	14
ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS DO TERCEIRO MOMENTO	
PEDAGÓGICO	15
Encontro 5 e Encontro 6 - Criando e Recriando a Ginástica Acrobática.....	16
Encontro 7 e Encontro 8 - Luz, Câmera, Ação!	17
Encontro 9 e Encontro 10 - Festival de Encerramento.....	18
COMPETÊNCIAS E HABILIDADES	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS	23
APÊNDICE A - Como acessar a tecnologia utilizada nas atividades?	24
APÊNDICE B - Materiais extras	27
APÊNDICE C - Figuras acrobáticas	28
CONHECENDO OS AUTORES	33

APRESENTAÇÃO



Este trabalho constitui-se no Produto Educacional, o qual integra a Dissertação de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, da Universidade de Passo Fundo – UPF, intitulada “Os Jogos Eletrônicos de Realidade Aumentada na Perspectiva dos Três Momentos Pedagógicos”, sob a orientação do Prof. Dr. Marco Antônio Sandini Trentin.

Apresenta-se, neste estudo, uma proposta de ensino organizada na forma de uma Sequência Didática (SD), com atividades embasadas na metodologia dos Três Momentos Pedagógicos (3MP) de Delizoicov e Angotti e Pernambuco (2002), para o ensino de Ginástica Acrobática a partir de um Jogo Eletrônico (JE) de Realidade Aumentada (RA), para o professor aplicar com as turmas de sextos anos do Ensino Fundamental II.

Ao utilizar as tecnologias por meio dos Jogos Eletrônicos, com um planejamento adequado à realidade de cada escola e com um bom suporte teórico-metodológico para uma atuação consciente no agir comunicativo, elas podem vir a contribuir para a mudança de cenário nas aulas de Educação Física daquela realidade. Visto que a realidade aumentada pode ser uma ferramenta muito rica no âmbito educacional da Educação Física, com o potencial de ajudar a entender o movimento e a formação do gesto, facilita a visualização para os estudantes, auxiliando no entendimento do movimento. Agregando, por fim, um valor fundamental ao material didático sobre esporte e as práticas corporais na Educação Física.

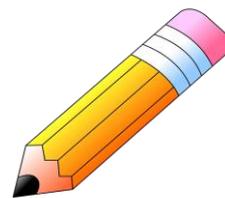
Este produto é de fácil acesso aos usuários e auxilia a metodologia de ensino do professor de Educação Física, além de apresentar uma linguagem adequada às crianças, que terão a oportunidade de aprender com ludicidade, para eles que estão em processo de construção do conhecimento.

As ações propostas para as atividades práticas sugeridas neste produto educacional são de Jogos Eletrônicos de Realidade Aumentada nas práticas corporais na Ginástica Acrobática, vídeos, ferramentas interativas, trilhas de apresentação com o tema dos estudos e, principalmente, focado na elaboração e resolução de situações-problemas.



ASPECTOS TEÓRICOS

Ao fazer o uso de metodologias mais atuais, significativas e inovadoras, o ensino se torna uma tarefa na qual requer do professor um maior domínio de conhecimentos e competências. São várias as metodologias que podem auxiliar este processo de inovação metodológica do professor na Educação Física, por isso é necessário refletir sobre como contextualizar esses métodos, ou seja, re-contextualizar esta disciplina que tem vivenciado múltiplas transformações. Utilizar e ressignificar uma metodologia utilizada em outras áreas do conhecimento pode ser uma forma de inovar e ampliar novas práticas pedagógicas para a Educação Física escolar como, por exemplo, a metodologia dos 3 MP.



Inicialmente, a dinâmica dos 3MP, organizada por Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2002), propõem que o encaminhamento de um tema/conteúdo/objeto do conhecimento, em sala de aula, obedeça a três etapas: Problematização inicial, Organização do Conhecimento e Aplicação do Conhecimento.

É na Problematização Inicial, que é o primeiro momento, que são apresentados pelo educador questões ou situações reais que os alunos conhecem e presenciam e que estão envolvidas nos temas (Ginástica Acrobática e Jogos Eletrônicos) a serem estudados, caracteriza-se também pelo momento em que os escolares são desafiados a expressar os seus pensamentos sobre o proposto para que o professor possa se inteirar sobre o que pensam.

A Organização do Conhecimento é o segundo momento pedagógico, no qual os saberes essenciais para a compreensão dos temas e da problematização inicial são estudados, sob a mediação do professor.

A Aplicação do Conhecimento é o terceiro e último momento, o qual é destinado a abordar sistematicamente o conhecimento incorporado pelo aluno, a fim de que ele seja capaz de interpretar e analisar as situações que determinaram seu estudo e tantas outras que, embora não que estejam diretamente ligadas, mas que podem ser compreendidas pelo mesmo processo de conhecimento.

Este modelo de ensino pode oportunizar a motivação aos estudantes, porém, propostas pedagógicas como estas, que são capazes de problematizar as temáticas da Educação Física em sala de aula, e apresentam-se como um potencial recurso metodológico para o desenvolvimento de aulas mais articuladas com as situações vivenciais dos estudantes.

Outro fator que diferencia as aulas são as ferramentas pedagógicas utilizadas, considerando que os alunos nasceram imersos em uma sociedade de alta presença da tecnologia e os recursos digitais fazem parte de suas vidas diárias, e no contexto escolar atual imposto pela pandemia do COVID-19, os Jogos Eletrônicos de Realidade Aumentada (RA) tem potencial para se tornar uma possível ferramenta para auxiliar no cotidiano escolar. A Realidade Aumentada é uma tecnologia que possibilita a interação entre o mundo real e o mundo virtual, e ela permite o aumento da visão que um usuário qualquer possui do mundo real com o incremento de imagens virtuais.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA DAS ATIVIDADES

Este produto educacional é formado por uma Sequência Didática de Atividades diversificadas para serem trabalhadas por você Professor de Educação Física.

- **Objeto do Conhecimento:** Jogos eletrônicos de RA na Ginástica Acrobática.
- **Metodologia:** Três Momentos Pedagógicos.
- **Duração:** 10 aulas de 1 hora cada, totalizando 5 semanas de atividades.

Síntese da Sequência Didática baseada nos Três Momentos Pedagógicos

TRÊS MOMENTOS PEDAGÓGICOS			
Etapa	Nº de Encontros	Tempo	Atividades Proposta
Problematização Inicial	2	2h	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Verificando nossos conhecimentos prévios.</i> • <i>Refletindo a Ginástica Acrobática.</i>
Organização do Conhecimento	2	2h	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Vivenciando a Ginástica Acrobática.</i> • <i>Jogo Eletrônico de Realidade Aumentada.</i>
Aplicação do Conhecimento	6	6h	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Criando e Recriando na Ginástica Acrobática.</i> • <i>Luz, Câmera, Ação!</i> • <i>Festival de Encerramento.</i>
TOTAL	10	10h	5 semanas

Fonte: Autores, 2021.



ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS DO PRIMEIRO MOMENTO PEDAGÓGICO

Problematização Inicial

Sistematização das Atividades da Problematização Inicial da SD

Encontro	Tempo	O que você vai desenvolver?	O que você vai precisar?
1	1h	<u>Atividade 1</u> → Nuvem de Palavras no <i>Mentimeter</i> . → Reflexão sobre a Nuvem de Palavras.	Espaço com acesso à internet. Celulares. Projetor. Computadores. Caderno de Educação Física.
		<u>Atividade 2</u> → Vídeo de apresentação da Ginástica Acrobática. → Discussão e levantamento de questões sobre a temática. → Construção coletiva de um mural interativo no <i>Padlet</i> .	
2	1h	<u>Atividade 3</u> → Pesquisa sobre os questionamentos do mural interativo e os elementos Ginástica Acrobática a fim de conhecer a modalidade.	Espaço com acesso à internet. Celulares. Computadores. Caderno de Educação Física.
		<u>Atividade 4</u> → Realizar o download do aplicativo <i>Metaverse</i> . → Acesso ao código pelo app <i>Metaverse</i> para responder ao Quiz interativo de RA.	

Fonte: Autores, 2021.

Encontro 1 - Verificando nossos Conhecimentos Prévios

Como realizar as atividades?



1. A *Atividade 1* consiste em uma nuvem de palavras no aplicativo *Mentimeter*, com a seguinte questão: *O que você sabe sobre Ginástica Acrobática? Defina 3 palavras.* Neste momento, você pode projetar a nuvem de palavras para que todos os estudantes possam visualizar as respostas a fim de discutir com a turma sobre as mesmas. Esta atividade visa verificar o conhecimento prévio dos estudantes sobre a Ginástica Acrobática. (Veja o Apêndice 1 com todas as instruções).

2. Após a nuvem de palavras, na *Atividade 2*, os estudantes poderão usar dispositivos móveis (celulares ou *tablets*) para assistir aos dois vídeos sugeridos abaixo sobre a Ginástica Acrobática, onde relatam alguns movimentos, regras e posições: [Clique aqui para o Vídeo 1](#) [Clique aqui para o Vídeo 2](#). Mas

caso você, professor, prefira, pode realizar a projeção dos vídeos para a turma assistir no mesmo momento.

3. Neste momento da *Atividade 2*, os estudantes passam a trabalhar em grupos de 5 ou 6 alunos, a fim de debater a partir dos vídeos, a partir das curiosidades vistas, das regras e posições, se é um esporte popular, e etc. Professor, medie, provoque e oriente as equipes para que as equipes elenquem uma questão que gera dúvidas no grupo e relatem dois pontos que ficaram bem claros sobre o conteúdo.

4. Agora, os grupos devem transcrever (questão que gera dúvidas e os dois pontos que ficaram bem claros) no *Padlet*, mural interativo da turma. Os grupos devem ler as colocações de todos no mural. É importante que você, professor, realize a leitura do *Padlet* (mural virtual criado pelas equipes), com a turma a fim de diagnosticar e comparar com a nuvem de palavras também já criada pela turma. O mural virtual interativo pode ser enviado aos grupos via link ou via *QR code*, caso você deseje, pode realizar a impressão do código. (Veja o Apêndice 1 para instruções).

IMPORTANTE LEMBRAR PARA ESTE ENCONTRO

- Especificar aos estudantes que o grupo irá permanecer o mesmo durante as 10 aulas e solicitar que os estudantes realizem o download do aplicativo *Metaverse* previamente para o próximo encontro. Veja Apêndice 1 para obter instruções de como realizar o download.
- Sugerir aos estudantes que realizem anotações durante a exibição dos vídeos.
- Realizar uma atividade prática de Educação Física no Início da Aula. (Alongamento e/ou Jogo Recreativo). Para esta aula em especial, a sugestão é: *Wordwall* disponível no link: [wordwall](https://www.wordwall.net/). Veja o Apêndice 1 para instruções de como usar o *Wordwall*.
- Caso seja possível um alongamento e volta a calma ao final, também é interessante realizar.
- Estas atividades são possíveis via ensino remoto, em aulas síncronas e assíncronas.
- A atividade do *Mentimeter* e do *Padlet* devem ser organizadas previamente para utilizar neste encontro (Veja o Apêndice 1 com todas as instruções).



Encontro 2 - Refletindo a Ginástica Acrobática

Como realizar as atividades?

1. A *Atividade 3* consiste na realização de uma pesquisa em grupos, onde o desafio é buscar as soluções para sanar a questão de seu grupo, e/ou as questões que outros grupos propuseram no mural interativo da atividade.

2. Durante a pesquisa, o professor deve orientar as buscas dos estudantes, como por exemplo, indicando os seguintes quesitos: quais capacidades físicas e motoras são importantes, locais e segurança na prática, surgimento, regras, atletas praticantes, etc. Para a realização da pesquisa, podem ser usados smartphones, computadores, tablets, material impresso disponibilizado pelo professor a fim de aprofundar a pesquisa. (Veja no Apêndice 2 os materiais extras).



3. A última atividade o primeiro momento pedagógico, *Atividade 4*, é um *Quiz* interativo de Realidade Aumentada, no aplicativo *Metaverse* o qual é composto de questões sobre a temática de Ginástica Acrobática, para que estudantes reforcem o aprendizado das suas pesquisas e seja possível diagnosticar se sanaram as dúvidas levantadas na *Atividade 2*. Este *Quiz* foi criado especialmente para este produto, está pronto para você utilizar. É necessário o uso de celular e acessar o seguinte link: Quiz de Realidade Aumentada, ou pelo *QR code* que está também está disponível para impressão Impressão *QR code* para ler o QUIZ todos os quatro códigos disponibilizados no documento do link são do mesmo *Quiz* com todas questões. (Veja o Apêndice 1 para instruções).

IMPORTANTE LEMBRAR PARA ESTE ENCONTRO

- Verificar durante a realização da pesquisa as fontes que os estudantes estão utilizando e reforçar a importância de buscas confiáveis.
- Sugestão de materiais para busca:

- [CBGinastica](#) - Site da Confederação Brasileira de Ginástica.
- [Site Todo estudo](#) - Material sobre a Ginástica Acrobática no Brasil.
- [Artigo](#) - Compreendendo a Ginástica Acrobática.
- [Vídeo 1](#) - Conheça a Ginástica Acrobática.
- [Vídeo 2](#) - Ginástica Acrobática.
- [Apostilas](#) - Sequências Acrobáticas, posições, montes e desmontes.
- [Livro](#) - Ginástica Acrobática com desporto.



- Realizar o download do *Metaverse* caso não tenha sido possível previamente. Consulte o Apêndice 1 para informações e tutoriais.
- É interessante desenvolver uma atividade prática de Educação Física no Início da Aula (alongamento e/ou jogo recreativo). Para esta aula em especial, a sugestão é: [Esse ou Esse?](#)
- Caso seja possível um alongamento e volta a calmo ao final, também é interessante realizar.
- Estas atividades são possíveis via ensino remoto, em aulas síncronas e assíncronas.



ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS DO SEGUNDO MOMENTO PEDAGÓGICO

Organização do Conhecimento

Sistematização das Atividades da Organização do Conhecimento da SD

Encontro	Tempo	O que você vai desenvolver?	O que você vai precisar?
3	1h	<u>Atividade 5</u> → Apresentação do conteúdo com foco nos elementos utilizados na Ginástica Acrobática através de trilha no <i>Prezi</i> .	Smartphone. Internet. Colchonetes. Colchões. Tatames. Arcos. Bolas. Bastões. Fitas. Quadra Esportiva.
		<u>Atividade 6</u> → Apresentação do conteúdo, através de Exercícios Educativos (prática) de Ginástica Acrobática (Sequências, segurança, montes e desmontes).	
4	1h	<u>Atividade 7</u> → Jogo eletrônico de Realidade Aumentada de Ginástica Acrobática através do aplicativo <i>Metaverse</i> .	Smartphone. Internet. Colchonetes. Colchões. Tatames. Arcos. Bolas. Bastões. Fitas. Quadra Esportiva.

Fonte: Autores, 2021.

Encontro 3 - Vivenciando a Ginástica Acrobática

Como realizar as atividades?



A *Atividade 5* consiste em retomar o conteúdo e de fato apresentá-lo aos estudantes através de uma trilha de slides, disponível em: [Trilhas Ginástica Acrobática](#).

Os estudantes deverão acompanhar a explicação da temática pelo seu smartphone, preferindo, você pode projetar e todos poderão acompanhar juntos.

1. A *Atividade 6*, é composta de Exercícios Educativos voltados a Ginástica Acrobática. Esta aula contempla a realização dos movimentos e vivência prática da formação de figuras. Você encontrará no Apêndice 3 várias Sequências Acrobáticas que podem ser adaptadas a sua aula prática de acordo com as características das suas turmas.

IMPORTANTE LEMBRAR PARA ESTE ENCONTRO

- Acessar a trilha previamente a fim de conhecê-la melhor e de obter maiores informações e embasamento do conteúdo para tratar em sala de aula.
- Preparar Educativos coerentes com nível dos estudantes. Podem ser impressas as figuras disponibilizadas no Apêndice 3 para auxiliar nesta aula.
- Abaixo, seguem sugestão de Links com aulas práticas para embasar e para que você possa incrementar as atividades desta sequência.

[Plano 1](#) - Plano de Aula voltado para Ginástica Acrobática.

[Plano 2](#) - Plano de Aula voltado para Ginástica Acrobática.

[Plano 3](#) - Plano de Aula voltado para Ginástica Acrobática.

[Plano 4](#) - Plano de Aula voltado para Ginástica Acrobática.

[Vídeo 1](#) - Aula de Ginástica Acrobática.

[Vídeo 2](#) - Aula de Ginástica Acrobática.



Encontro 4 - Jogos eletrônicos de Realidade Aumentada

Como realizar as atividades?

1. Na *Atividade 7* vamos desafiar os estudantes com um Jogo Eletrônico de Realidade Aumentada criado especificamente para este momento da aula.
2. Novamente utilizaremos o aplicativo *Metaverse* e a forma de acesso é a mesma utilizada anteriormente. (Reveja o Apêndice 1).
3. Lembre-se de se certificar que haja internet disponível para acessar o jogo.
4. Um dispositivo móvel para cada equipe de alunos é suficiente.
5. Para completar o desafio, as equipes precisarão cumprir missões com sequências práticas de Ginástica Acrobática. O código para este desafio está disponível em: [DESAFIO GA](#) ou em [IMPRESSÃO QR DESAFIO GA](#).
6. Professor a gora a sua função é orientar e auxiliar os estudantes na realização das atividades caso necessitem.





ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS DO TERCEIRO MOMENTO PEDAGÓGICO

Aplicação do Conhecimento

Sistematização das Atividades da Aplicação do Conhecimento da SD

Encontro	Tempo	O que você vai desenvolver?	O que você vai precisar?
5 e 6	2h	<u>Atividade 8</u> → Proposta de Criação de uma apresentação de Sequência Ginástica Acrobática.	Smartphone. Internet. Colchonetes. Colchões. Tatames. Arcos. Bolas. Bastões. Fitas. Quadra Esportiva.
7 e 8	2h	<u>Atividade 9</u> → Organização e Filmagens /Fotografias das Sequências criadas. → Edição dos vídeos criados.	Smartphone. Internet. Colchonetes. Colchões. Tatames. Arcos. Bolas. Bastões. Fitas. Quadra Esportiva.
9 e 10	2h	<u>Atividade 10</u> → Socialização de vídeos criados. → Apresentação das Sequências Acrobáticas de cada grupo.	Espaço com acesso à internet. Celulares. Projetor. Computadores. Colchonetes. Colchões. Tatames. Arcos. Bolas. Bastões. Fitas.

Fonte: Autores, 2021.

Encontro 5 e Encontro 6 - Criando e Recriando a Ginástica Acrobática

Como realizar as atividades?

1. A *Atividade 8*, é voltada para a aplicação dos conhecimentos adquiridos.

As equipes precisam criar a sua própria sequência de Ginástica Acrobática para apresentar e socializar com o grande grupo.

2. Os estudantes terão dois encontros para o processo de criação.
3. Professor, você pode criar juntamente com os estudantes, algumas condições para realização da atividade. Algumas sugestões estão dispostas abaixo, mas lembre-se, que é importante construir com a sua turma de acordo com a realidade deles.

4. Sugestões:

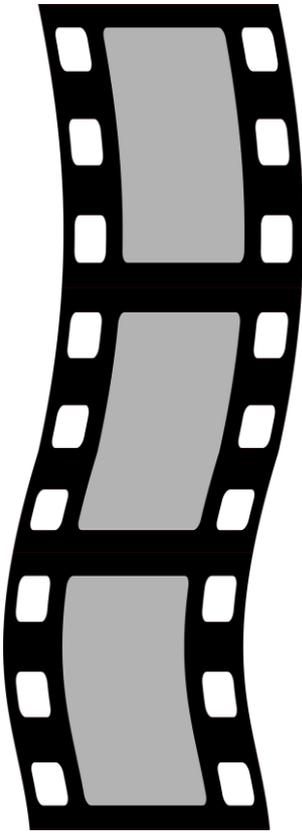
- Todos os integrantes devem estar presentes na execução de alguma posição da sequência acrobática.
- Devem criar 4 posições diferentes e realizar as transições e desmontes de uma para outra de forma organizada.
- Utilizar as pegas e as posições de segurança explicadas em aula.
- Escolher uma música para a apresentação.
- O tempo mínimo para a duração da sequência é de um minuto e meio e o tempo máximo para a sequência é de cinco minutos.
- Devem utilizar ao menos um item (arco, bola, fita ou bastão) em pelo menos uma das sequências.

5. Durante a realização da *Atividade 8* as equipes podem consultar todos os materiais utilizados nos encontros e solicitar o seu auxílio professor, pois neste momento você será o mediador do processo.
6. É importante orientar as equipes que sejam registradas por fotos ou anotações as sequências para que os estudantes não esqueçam para os prosseguimentos das próximas aulas.



Encontro 7 e Encontro 8 - Luz, Câmera, Ação!

Como realizar as atividades?



1. Na *Atividade 9*, a quadra passa a ser um set de cinema! Os estudantes serão mais uma vez desafiados.
2. Deverão captar imagens das sequências criadas e/ou fazer pequenos vídeos.
3. O professor pode auxiliar os estudantes nesta fase monitorando as imagens e vídeos para que possuam boa qualidade de ângulo, posicionamento e etc.
4. É hora de trabalhar na edição dos vídeos. Podendo utilizar seus próprios smartphones e/ou tablets para tal finalidade.
5. Com sugestão para você indicar aos estudantes, para a edição dos vídeos, os seguintes aplicativos:
 - ✓ Filmr
 - ✓ Imove
 - ✓ Inshot
 - ✓ Like
 - ✓ Vivavideo
6. Nesta atividade, você também poderá construir com os estudantes os critérios para a edição de vídeo. Seguem algumas sugestões:
 - ✓ Duração do Vídeo: Mínimo 2 minutos máximo 4 minutos.
 - ✓ Capa de Abertura constando: Nome da Escola, Componente Curricular.
 - ✓ Constar o seguinte título na cena: GINÁSTICA ACROBÁTICA.
 - ✓ Encerramento: Nome dos participantes e da professora, local e data.
 - ✓ Música, e deve ser referenciada ao final.
 - ✓ Estes quesitos podem ser criados a partir de slides, fotos ou legendados no vídeo.

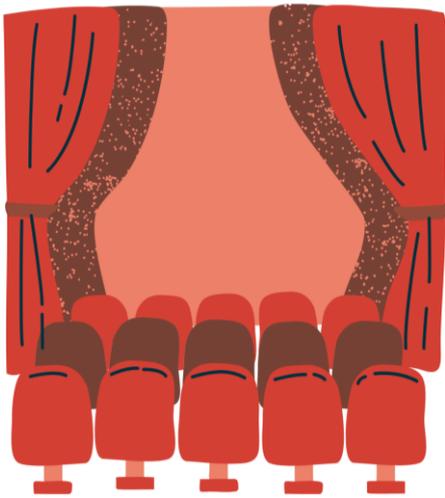
Sugestões de Materiais para auxiliar na confecção dos vídeos:



[Produção de Vídeos](#)
[Guia de Produção Vídeos](#)
[Maps mentais e produção de vídeos](#)
[Baú dos Vídeos Vídeio 1 Roteiro](#)

Encontro 9 e Encontro 10 - Festival de Encerramento

Como realizar as atividades?



Os dois últimos encontros são destinados a socializar as aprendizagens e as criações da turma e também realizar o fechamento da Ginástica Acrobática.

1. A *Atividade 10*, consiste na socialização das Sequências Acrobáticas e dos Vídeos criados pelos estudantes.
2. Professor, organize um momento de apresentações das equipes da forma que achar pertinente e que melhor se adeque a realidade de sua escola.
3. Após as apresentações é importante realizar um momento de bate-papo com os estudantes a fim de observar os pontos mais significativos da temática estudada, podendo reavaliar a nuvem de palavras (*Mentimeter*) e o mural interativo (*Padlet*) utilizados no primeiro momento pedagógico e assim finalizar esta sequência didática.
4. Como sugestão pode-se utilizar novamente o mural interativo, Google Formulários ou outras formas e/ou ferramentas em que eles expressem o seu ponto de vista sobre a pertinência das atividades realizadas e o conteúdo estudados.



✓ É importante destacar que durante toda a sequência didática, optou-se por propor realizar as atividades em quadra esportiva sempre que possível, para que os alunos possam ter a percepção de que as aulas de Educação Física podem ser conceituais e a quadra pode ser um espaço voltado para outros momentos tão prazerosos e divertidos quanto às práticas esportivas.

✓ Caso haja um grande envolvimento, pode-se convidar os demais professores, outras turmas da escola para assistir, inclusive pode realizar em um festival maior com toda a comunidade escolar e dentre outras possibilidades.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Professor! As Competências e Habilidades dispostas abaixo foram a base para construir este Produto Educacional, pois são parte dos documentos que norteiam nossa prática pedagógica.

Momento Pedagógico - Problematização Inicial	
Unidade Temática	Jogos e Brincadeiras/Ginásticas.
Objeto do Conhecimento	Jogos Eletrônicos/Ginástica Acrobática.
Habilidades	(EF67EF01RS-3) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. (EF67EF04RS-1) Pesquisar sobre a origem das modalidades, regras e materiais utilizados na sua prática. (EF67EF17RS-1) Problematizar, através de debates e discussões, preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais (esportes, danças, jogos, brincadeiras e ginásticas), de acordo com sua origem e ambiente social, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.
Competência Geral	Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
Competência da Educação Física	(CEE02) Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

Momento Pedagógico - Organização do Conhecimento	
Unidade Temática	Jogos e Brincadeiras/Ginásticas.
Objeto do Conhecimento	Jogos Eletrônicos/Ginástica Acrobática.
Habilidades	<p>(EF67EF02RS-1) Identificar e aprofundar o estudo acerca da tecnologia e suas influências sobre nossos movimentos e as transformações (evoluções) nos jogos eletrônicos, surgidas pela crítica ao sedentarismo propiciado, que passaram a ser produzidos no intuito de estimular o envolvimento corporal.</p> <p>(EF67EF05PF01) Planejar e utilizar estratégias pensadas em equipe, para solucionar os desafios técnicos e táticos nos esportes de marca, precisão, invasão, rede/parede e técnico-combinatórios, das modalidades esportivas escolhidas para praticar, evoluindo das mais simples para mais complexas.</p> <p>(EF67EF08RS-1) Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática, ampliando seus conhecimentos e consciência corporal (relacionando os exercícios com os segmentos corporais utilizados).</p> <p>(EF67EF03PF01) Identificar, experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão, rede/parede e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, possibilitando a prática com diferentes alternativas, onde todos possam participar.</p>
Competência Geral	Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
Competência da Educação Física	<p>(CEEF10) Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p> <p>(CEEF02) Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.</p>

Momento Pedagógico - Organização do Conhecimento	
Unidade Temática	Jogos e Brincadeiras/Ginásticas.
Objeto do Conhecimento	Jogos Eletrônicos/Ginástica Acrobática.
Habilidades	(EF67EF01RS-2) Compartilhar com os colegas as experiências pessoais em jogos eletrônicos, discutindo e comparando as sensações na prática dos jogos não eletrônicos (motores, de tabuleiro, de raciocínio etc.).
Competência Geral	Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
Competência da Educação Física	(CEE01) Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual. (CEE06) Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação desse material objetivou aperfeiçoar e contribuir para a prática docente em relação à demanda dos Jogos Eletrônicos a partir de uma nova dinâmica de Ensino para a Educação Física. Esta Sequência Didática é um Produto Educacional destinado aos professores da educação básica visando a melhora na qualidade do ensino da Educação Física em nossas escolas e servindo como apoio pedagógico e podendo ser utilizado na preparação das aulas ou até mesmo na própria sala de aula: a Quadra.

Você professor tem um papel muito importante nesse processo de condução e na implantação de uma Educação Física eficiente. E foi especialmente para você que esse material foi elaborado, espera-se ter contribuído e ajudado você com esta seleção de sugestões de atividades para incrementar suas aulas fazendo o uso de diferentes tecnologias e materiais de fácil aquisição.

Acredita-se que as atividades criadas nesta Sequência Didática, realizadas dentro das limitações e das dificuldades em tempo de pandemia do COVID-19, possam apresentar um desenvolvimento da aprendizagem significativa e de um ensino diferenciado para Educação Física.

Este é um material gratuito e está disponível para acesso na página do PPGECEM da Universidade de Passo Fundo.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. *BNCC - Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base*. Brasília, DF. 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/32sa8pn>>. Acesso em: 31 dez. 2018.
- DELIZOICOV, Demétrio; ANGOTTI, José André; PERNAMBUCO, Marta Maria. *Ensino de Ciências: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2002.
- DOCUMENTO ORIENTADOR DO TERRITÓRIO MUNICIPAL DE PASSO FUNDO. 2019. Disponível em: <http://www.pmpf.rs.gov.br/servicos/geral/multimidia/sme_doc_orientador_2019_final.pdf>. Acesso em: 5 maio 2020.
- FIGURAS DE ACROSPORT. 2010. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/pmaeztu/figuras-de-acrosport/13>>. Acesso em: 6 dez. 2021.
- FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione; 2009.
- MERIDA, Fernanda Vieira. *Reflexões sobre a Pedagogia da Ginástica Acrobática*. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-139727/reflexoes-sobre-a-pedagogia-da-ginastica-acrobatica>>. Acesso em: 20 dez. 2020.
- METAVVERSE. Aplicativo disponível em: <<https://studio.gometa.io/discover/me>>. Acesso em: 23 dez. 2020.
- REFERENCIAL CURRICULAR GAÚCHO. 2021. Disponível em: <<http://curriculo.educacao.rs.gov.br/>>. Acesso em: 7 nov. 2020.

APÊNDICE A - Como acessar a tecnologia utilizada nas atividades?

Mentimeter

O *Mentimeter* é um site que pode ser acessado para criar nuvens de palavras.

Para acessar o *Mentimeter* é necessário:

- ✓ Entrar no site pelo endereço <https://www.mentimeter.com/>
- ✓ Realizar o cadastro (rápido é fácil).
- ✓ Pronto!! Agora é possível criar a nuvem de palavras seguindo este passo a passo. <https://www.youtube.com/watch?v=pWrkrSmarvM>.
- ✓ Disponibilize para os estudantes via link ou QR Code para que acessem a atividade.

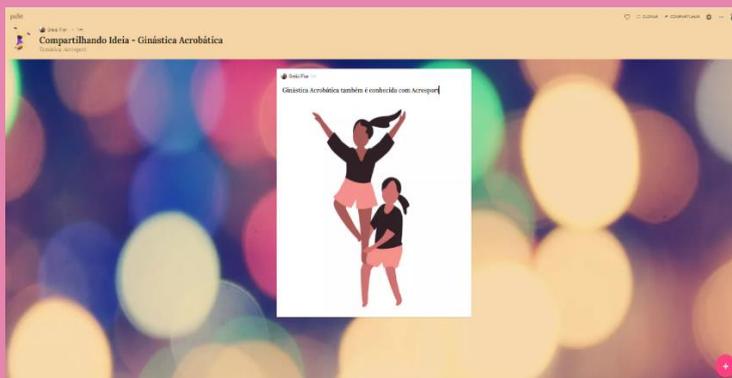


Fonte: Mentimeter, 2021.

Padlet

O *Padlet* é de fácil entendimento, ele é considerado uma espécie de mural e permite criar várias atividades para usar nas aulas de diversas formas interativas.

- ✓ Está disponível em no endereço: <https://padlet.com/dashboard>.
- ✓ Suporte para criar seu mural virtual: [Padlet](#)
- ✓ Você pode clicar [aqui](#) para ver um exemplo de Mural Interativo.

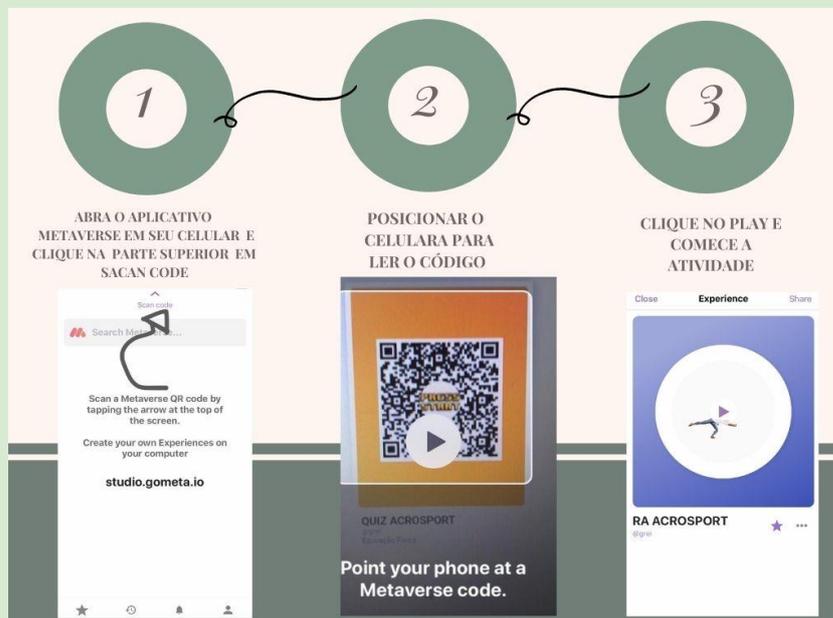
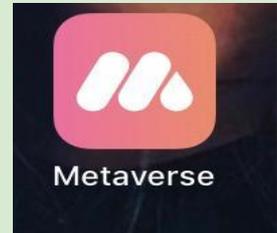


Fonte: Padlet, 2021.

Metaverse

Metaverse é um aplicativo que permite criar aplicações de Realidade Aumentada e também utilizar modelos pré estabelecidos.

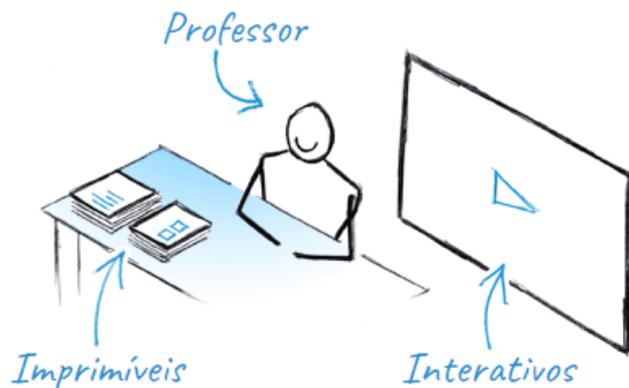
- ✓ Primeiramente é necessário realizar o download do aplicativo METAVERSE.
 - ✓ Para realizar o download no aparelho de celular, é necessário ir até a o serviço de distribuição de aplicativos do celular (Apple Store, Google play). É gratuito!
 - ✓ Após o download é necessário criar uma conta com um login e senha. (É rápido!)
 - ✓ Para visualizar o Jogo Eletrônico de RA, é necessário realizar a leitura de um código através do aplicativo baixado, acessando no menu *Scan Code*.
 - ✓ Neste caso os jogos estão prontos, você só precisa utilizar o Link para escanear o código: Link do QUIZ: <https://mtvrs.io/DeliciousWorldlySunfish> Link do Desafio das Sequências Acrobática:
 - ✓ QR Code para impressão e facilitar o Escaneamento do Código :QUIZ [Impressão QR code](#) DESAFIO: [MPRESSÃO QR DESAFIO GA](#).
- Após escanear o código basta clicar no *Play* e iniciar a visualização do Jogo eletrônico em RA.
- ✓ Professor! Caso necessite de um suporte maior de ajuda, acesse: [Tutorial do Metaverse](#).
 - ✓ Resumo dos passos para utilizar o APP na figura que segue.



Wordwall

O Wordwall é um site que possibilita criar, remixar ou utilizar jogos online ou offline. Para acessar o *Wordwall* é necessário:

- ✓ Entrar no site pelo endereço: <https://wordwall.net/pt>
- ✓ Realizar o cadastro (rápido é fácil).
- ✓ Pronto!! Agora é possível utilizar os jogos disponíveis.
- ✓ Você pode enviar o link para os estudantes, pode utilizar apresentando a tela ou imprimi-los.
- ✓ No caso da atividade sugerida aqui, é só clicar no link: [wonderwall](#), após clicar em começar.
- ✓ Nesta sugestão é só clicar em cima da carta e realizar a atividade com os estudantes.
- ✓ Você pode projetar o jogo para ficar mais divertido e toda a turma participar.



22.952.122 recursos criados

Fonte: Wordwall, 2021.

APÊNDICE B - Materiais extras

PARA LER

- [GINÁSTICA ACROBÁTICA 1.](#)
- [PLANOS DE AULA 1.](#)
- [PLANO DE AULA 2.](#)
- [REPORTAGEM.](#)
- [SLIDES 1.](#)
- [SLIDES 2.](#)
- [SLIDES 3.](#)
- [ARTIGO - EM DEFESA DA GINÁSTICA ACROBÁTICA NA ESCOLA.](#)
- [ARTIGO: Ginástica Acrobática: análise da evolução técnica.](#)
- [ARTIGO: GINÁSTICA ACROBÁTICA.](#)
- [ARTIGO: Ginástica Acrobática.](#)
- [QUESTIONÁRIO - Questões para testes.](#)
- [COMPETIÇÃO.](#)



PARA VER

- [FIGURAS 1](#) - Sequências Acrobáticas.
- [FIGURAS 2](#) - Sequências Acrobáticas.
- [FIGURAS 3](#) - Sequências Acrobáticas.
- [FIGURAS 4](#) - Sequências Acrobáticas.
- [VÍDEO 1](#) - Sequências Acrobáticas.
- [VÍDEO 2](#) - Sequências Acrobáticas.



PARA IMPRIMIR

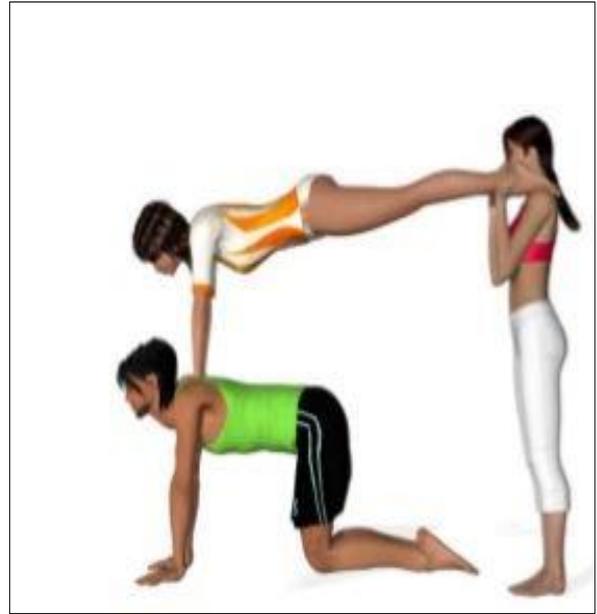
- [FIGURAS](#) - Modelos de Figuras.
- [FIGURAS 2](#) - Modelos de Figuras.

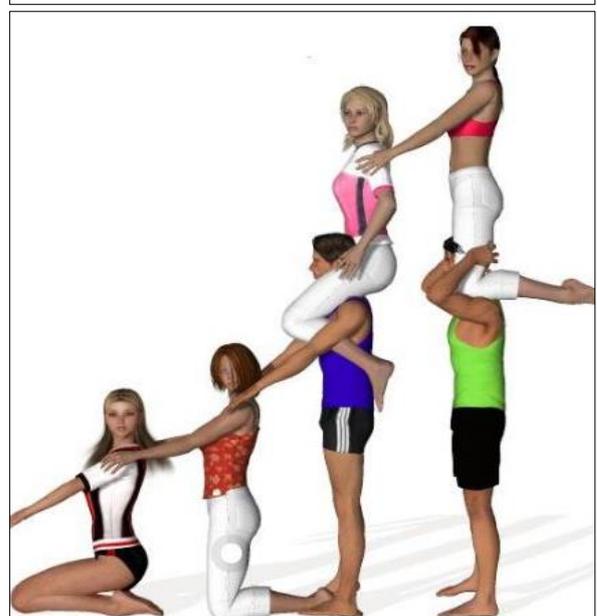
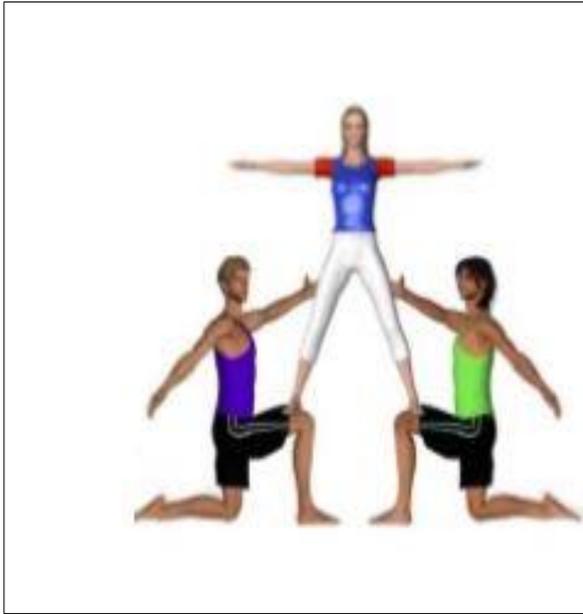


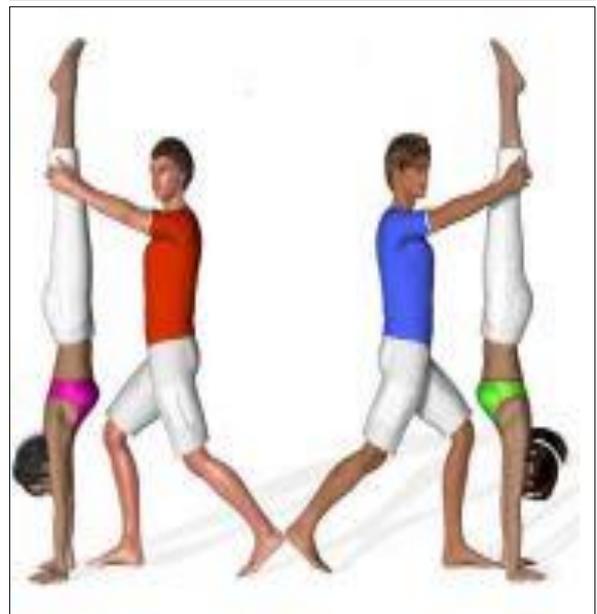
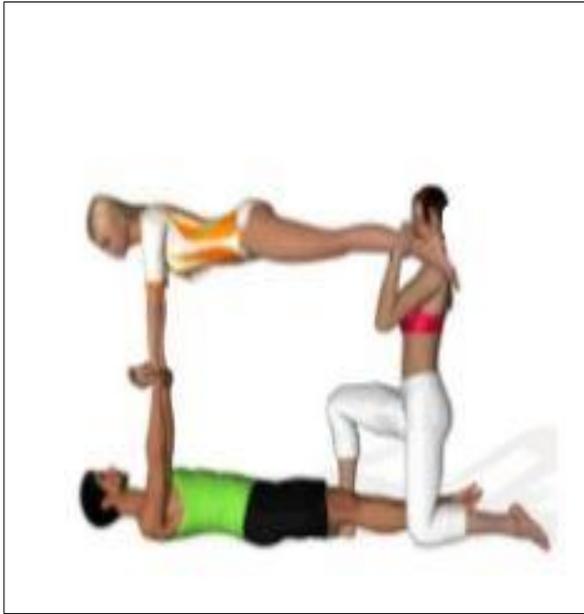
APÊNDICE C - Figuras acrobáticas¹

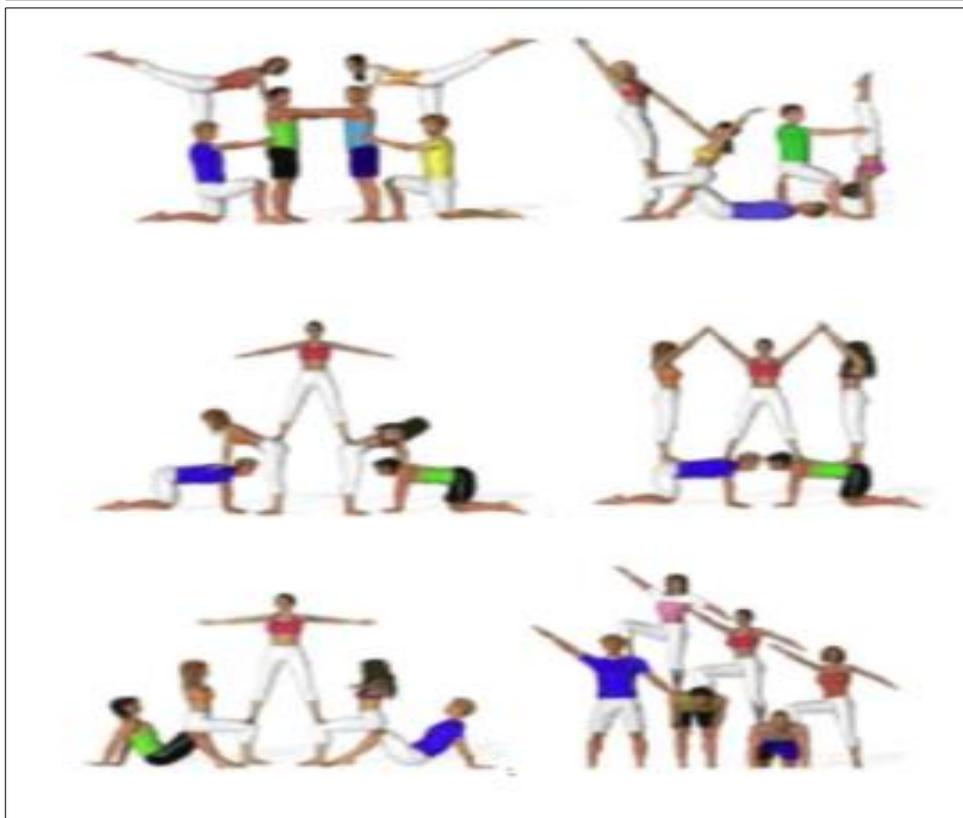
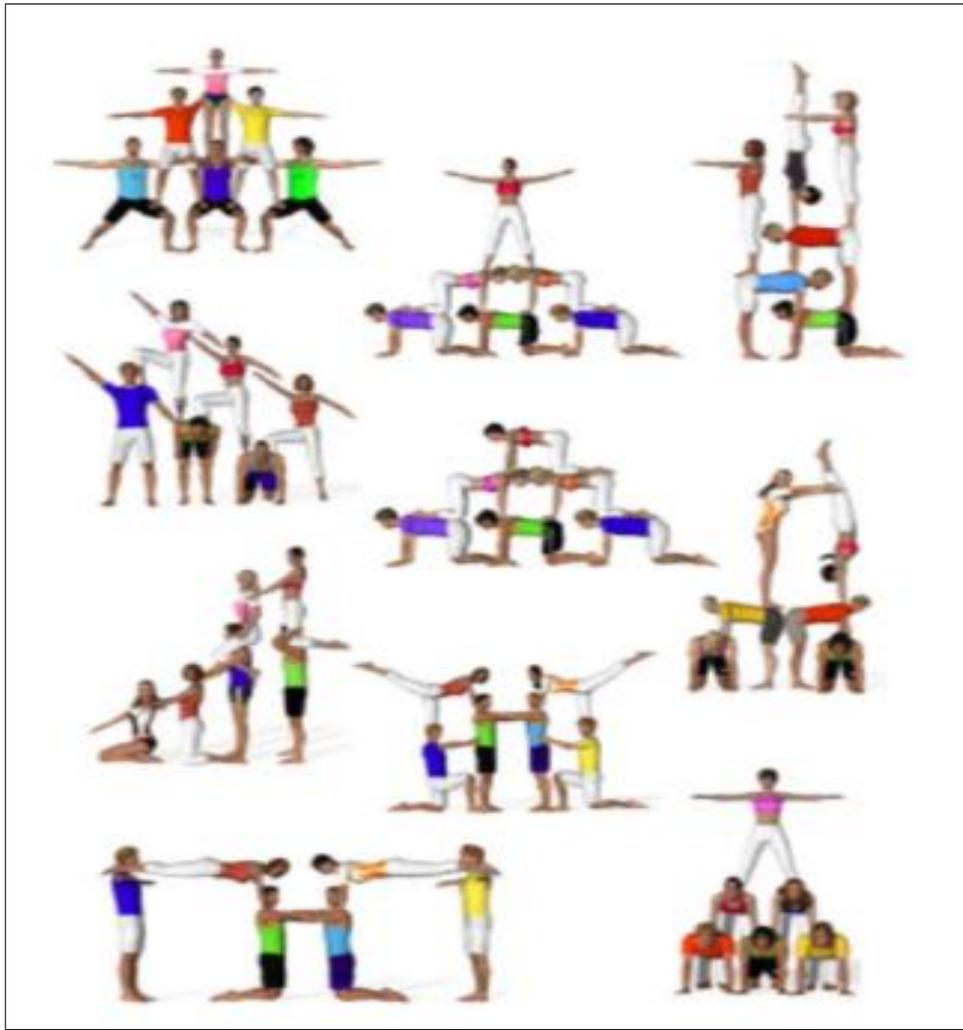


¹ As Figuras Acrobáticas apresentadas no Apêndice C foram acessadas no endereço: <<https://pt.slideshare.net/pmaeztu/figuras-de-acrosport/13>>. Acesso em: 6 dez. 2021.









CONHECENDO OS AUTORES



Greici Fior

Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade de Passo Fundo – UPF, Passo Fundo, RS. Professora de Educação Física e Informática Educativa na rede Municipal de Passo Fundo e da Rede Estadual do Rio Grande do Sul. Atualmente é discente do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade de Passo Fundo, RS.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7052756916076760>

E-mail: 59669@upf.br

Marco Antônio Sandini Trentin

Doutor em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professor dos cursos da área de Informática na Universidade de Passo Fundo e docente dos programas de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática e em Computação Aplicada, ambos da Universidade de Passo Fundo - RS. Investiga temas associados à informática educativa e robótica educativa livre.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4746488333257798>

E-mail: trentin@upf.br

