

PRÁTICAS ESPORTIVAS NO ENSINO MAKER: GAMIFICAÇÃO E LUDICIDADE NO ENSINO EM TEMPO INTEGRAL

Jonas Paulo Coinaski¹;
Ana Eliza Tauchert²;
Rosane Maraga³;

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo temático: 1 - Currículos, saberes e práticas pedagógicas na Educação Integral

O Projeto Práticas Esportivas, no ensino maker: gamificação e ludicidade no ensino em tempo integral buscou uma abordagem pedagógica que traz mais dinamismo ao processo de ensino e desenvolve novas habilidades em crianças e adolescentes. Originado nos anos 60, o conceito Maker está fortemente ligado à filosofia do "faça você mesmo". Seu principal objetivo é permitir que os alunos criem e produzam seus próprios projetos, colocando a mão na massa e aprendendo de forma prática. A integração do esporte na cultura maker não apenas ampliou as fronteiras da inovação e da criatividade, mas também ofereceu uma plataforma para explorar novas possibilidades e melhorias significativas no cenário esportivo. A mentalidade maker, caracterizada pela sua abordagem prática, colaborativa e orientada para soluções, pode revolucionar diversas áreas do esporte, desde o design de equipamentos até a própria prática esportiva. Sendo assim, nessa linha de pensamento temos o componente Práticas Esportivas, na Escola Alceu Mazzioni, na escola de Educação de tempo integral de Cordilheira Alta – SC, onde atende-se alunos de 3º e 5º anos, em algumas tardes no contraturno escolar. O componente, dirigido por um profissional capacitado e registrado ao seu respectivo conselho, ali ministra aulas de vivências esportivas, oportunizando aos alunos a praticarem atividades das quais são incomuns na escola regular, ou seja, ali eles tem um momento de lazer e recreação, onde o professor junto com os alunos, criam e adaptam regras de algumas das brincadeiras, e desafia a turma, em estar executando da maneira que lhe melhor convém naquele momento, dentro do período de aulas, temos as práticas sendo realizadas, com o auxílio da tecnologia digital (celular), materiais sonoros (caixa de som), e materiais alternativos (instrumentos usados no cotidiano do lar), no período onde houve a realização das Olimpíadas 2024 – Paris, o professor junto com os alunos, confeccionou um jogo da memória, com cada turma, e no total finalizamos o jogo da

1 Escola Municipal Prefeito Alceu Mazzioni, município de Cordilheira Alta/SC, educacao@pmcordi.sc.gov.br. Professor de Práticas Esportivas, na Escola de Tempo Integral.

2 Secretaria Municipal de Educação, município de Cordilheira Alta/SC, educacao@pmcordi.sc.gov.br. Secretária Municipal de Educação. cursista do Programa de Formação Continuada para Profissionais da Educação Básica na Perspectiva da Educação Integral em Tempo Integral

3 Escola Municipal Prefeito Alceu Mazzioni, município de Cordilheira Alta/SC, educacao@pmcordi.sc.gov.br. Diretora da Escola de Tempo Integral. cursista do Programa de Formação Continuada para Profissionais da Educação Básica na Perspectiva da Educação Integral em Tempo Integral

memória onde brincamos com o mesmo, e após isso os mesmos escolheram alguns esportes para executarmos na prática. Todo início e fim de aula, o professor explica o porque daquela atividade, o que será aplicado, e o que fizemos, qual o objetivo daquela aula, daquela brincadeira ou daquele momento recreativo em que realizamos. Contudo, para finalizar o ano nas práticas esportivas, realizaremos uma gincana do espaço maker, onde o professor oportunizará aos alunos escolherem 3 atividades recreativas, para executarmos na gincana. Instigando nos alunos o questionamento: Por que somente no ensino regular ter o famoso “jogos escolares”? Vamos fazer também no Maker.

Palavras-chave: Educação Física, Criação, Cultura maker.