

FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

PRÊMIO BICICLETA BRASIL

1. Documentação comprobatória da aderência do proponente ao público-alvo

SECRETARIA MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO



**PREFEITURA DE
JURUAIA**

ESCOLA MUNICIPAL PROFª NAIR GASPAR DE REZENDE
RUA DOS SILVEIRAS, 140, CENTRO, JURUAIA, MG, CEP: 37.805-000
(35) 3553-1240 / escolanairgaspar@juruaia.mg.gov.br

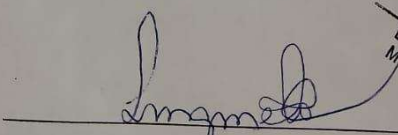
DECLARAÇÃO DE VÍNCULO E ATRIBUIÇÕES
(aderência do proponente ao público-alvo)

Eu, Luciana Maria Gomes de Melo, inscrita com o CPF nº. 061.970.906-51, diretora da Escola Municipal Professora Nair Gaspar de Rezende, localizada em Juruaia, Minas Gerais, zona urbana, uma instituição educacional responsável pela educação pública dos alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, com atendimento total de 607 estudantes nos períodos matutino e vespertino, venho, por meio desta, declarar que: Fagner José Passos, matrícula 001448, é docente efetivo da Prefeitura Municipal de Juruaia – MG desde 2016 e, no ano de 2024, está designado para lecionar aulas de Educação Física nos 4º e 5º anos do período matutino do Ensino Fundamental, anos iniciais. Em sua função, o Professor vem desenvolvendo, pelo segundo ano consecutivo, o projeto Bike Game – Brincando de Bicicleta na Educação Física.

Esta declaração tem o objetivo de comprovar o vínculo e a função do Professor Fagner José Passos na Escola Municipal Professora Nair Gaspar de Rezende, evidenciando sua aderência ao público-alvo e ao contexto educacional da instituição.

Juruaia – MG, 28 de agosto de 2024.

Atenciosamente,



LUCIANA MARIA G. DE MELO
DIRETORA DAS ESCOLAS
MUNICIPAIS DE JURUAIA

Luciana Maria Gomes de Melo
Diretora Escolar
Escola Municipal Professora Nair Gaspar de Rezende / Juruaia - MG

2. Memorial descritivo ilustrado

Eu sou Fagner José Passos, registrado no CPF 016.296.556-78, professor de Educação Física (CREF: 024746-G/MG) licenciado e bacharel pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, Campus Muzambinho – MG, casado, 36 anos e natural de Monte Belo – MG, cidade localizada no Sul de Minas Gerais a aproximadamente 400 km da capital Belo Horizonte – MG.



Atualmente, sou efetivo em duas prefeituras municipais, Monte Belo e Juruaia – MG, atuando na Educação Física escolar e em projetos esportivos. Em minhas práticas pedagógicas procuro desenvolver projetos relacionados à diversidade de conteúdos nas aulas. Entre os vários que já desenvolvi, em 2020, durante a pandemia da COVID-19, comecei a refletir sobre o uso da bicicleta no contexto escolar, analisando a sua ausência no campo educacional e ao mesmo tempo percebendo a importância do seu uso na infância e a necessidade de ser potencializar na escola.

Em 2020, durante a pandemia, percebendo o aumento do uso da bicicleta na cidade, elaborei, com auxílio de professores e graduandos do curso de Educação Física do IFSULDEMINAS, um material didático digital intitulado “Pedalando na Educação Física Escolar – O percurso da escola para a sociedade” na ocasião o projeto ocorreu no ensino remoto, aplicado no ano de 2021, e serviu como base para a realização de novos estudos e projeto sobre a temática.

Algumas reportagens publicadas na época sobre o projeto:

Estudos sobre o uso da bicicleta nas aulas de educação física em Monte Belo e

Juruaia são aceitos em 3 congressos científicos

Link: <https://www.fmatividade.com.br/noticia/10800/estudos-sobre-o-uso-da-bicicleta-nas-aulas-de-educacao-fisica-em-monte-belo-e-juruaia-sao-aceitos-em-3-congressos-cientificos>

Projeto de bolsistas do Pibid incentiva uso da bicicleta

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=FG2Mw6zNgs4&t=6s>

Instigado pela importância de colocar um projeto similar no ensino presencial, em 2023, elaborei um novo material didático digital intitulado **BIKE GAME – BRINCANDO DE BICICLETA NA EDUCAÇÃO FÍSICA**, composto por uma sequência de 12 aulas gamificadas que tratou o uso da bicicleta no contexto escolar.

As bicicletas e equipamentos de proteção ocorreram por doações em uma parceria entre escola, prefeitura, pais e mães de alunos, empresas patrocinadoras e grupo de ciclistas da cidade após um movimento de divulgação entre escola e sociedade a partir de reuniões e do uso de mídias (rádios, sites e jornais).

Além disso, percebendo a escassez de trabalhos acadêmicos e iniciativas que usam a bicicleta na Educação Física, senti a necessidade de estudar mais profundamente sobre o tema, tanto que o desenvolvimento do **Bike Game** se tornou temática do meu projeto de pesquisa do Curso de Mestrado Profissional em Educação Física em rede nacional (ProEF), Polo IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, no qual, a tese será defendida no início de 2025, bem como haverá publicações de artigos sobre o trabalho.

No segundo semestre de 2023, após a mobilização da comunidade na arrecadação de bicicletas e capacetes, realizamos a primeira intervenção com o Bike Game no ensino presencial. Essa primeira aplicação colaborou no aperfeiçoamento da prática pedagógica e nas estruturas das aulas, na qual atualizamos o material didático digital para aplicações futuras.

Notícia: *Juruaia se mobiliza e projeto que usa a bicicleta na educação física é destaque na escola*

Link: <https://amaurijrnews.com.br/noticias/juruaia-se-mobiliza-e-projeto-que-usa-a-bicicleta-na-educacao-fisica-e-destaque-na-escola/#:~:text=%C3%A0%20p%C3%A1gina%20inicial-,Juruaia%20se%20mobiliza%20e%20projeto%20que%20usa%20a%20bicicleta,f%C3%ADsica%20%C3%A9%20destaque%20na%20escola&text=O%20projeto%20%E2%80%9CBike%20Game%20%E2%80%93%20Brincando,de%20Rezende%20em%20Juruaia%20%E2%80%93%20MG>

Esperamos que ao utilizar a bicicleta, possamos servir de exemplo para que professores e escolas criem projetos semelhantes, ajudando a promover o desenvolvimento integral dos alunos, além de ampliar as pesquisas acadêmicas sobre o assunto e engajar a sociedade na discussão e conscientização sobre o uso da bicicleta como uma ferramenta educacional, atrelada a cultura infantil, as políticas públicas, a qualidade de vida, ao lazer, a mobilidade urbana, a sustentabilidade e a inclusão.

1. Resumo

O ponto de partida foi à continuidade de um projeto iniciado durante o ensino remoto na pandemia da Covid-19 e que agora ganhou novas possibilidades de intervenção no ensino presencial. O tema apresenta a bicicleta como um recurso educacional nas aulas de Educação Física e possibilita debater relações entre a criança, o brinquedo, a amizade e o território onde convivem. A interação com outras pessoas, com as brincadeiras e com as questões sociais aproximam a escola da sociedade. Sendo assim, torna-se fundamental os estudos sobre as relações que ocorrem com o uso da bicicleta desde a infância, envolvendo a sua potencialidade e quais saberes são necessários para compreender a dimensão da bicicleta em nossas vidas.

O projeto **Bike Game – Brincando de Bicicleta na Educação Física** consiste em um sequenciamento didático sobre o uso da bicicleta nas aulas elaborado de forma colaborativa com mais cinco bolsistas (Ana Carolina Figueiredo Leopoldino, Ana Luiza de Paiva, Andreia Dias Eustáquio, Lucas Silveira Gregio e Maria Luiza Aguiar) com um coordenador do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), professor Arnaldo Sifuentes Leitão. Para a prática pedagógica foi criado um material didático digital a partir da gamificação de jogos, buscando relacionar estratégias e estruturas de jogos digitais para serem aplicados no contexto das aulas presenciais dentro de uma dinâmica que a bicicleta seja o principal objeto educacional. Neste contexto, o andar de bicicleta é importante, mas o **Bike Game** visa ir além do pedalar gerando experiências em três momentos: eu e a bicicleta (relacionando as recordações e o primeiro contato com o brinquedo); eu, as bicicletas e meus amigos (relações de amizade, com a organização do jogo e o brincar de bicicleta); e eu, as bicicletas, meus amigos e a sociedade (objetividade das aulas voltada às questões sociais - políticas públicas, trânsito, meio ambiente e inclusão).

Cada aula, que no projeto chamamos de missão, foi estruturada da seguinte forma no material didático digital:

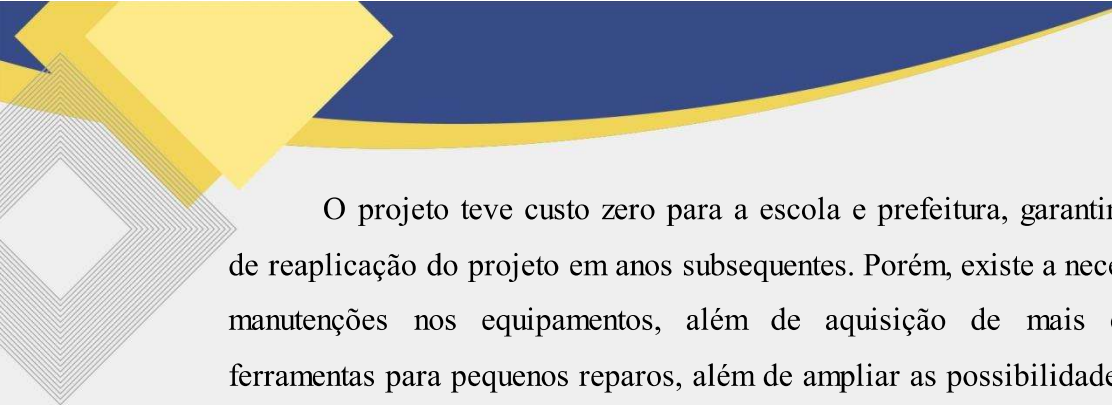
- 1 – Subtema
- 2 – Objetivo da aula
- 3 – Atividade pedagógica/Atividade prática/Jogo digital
- 4 – Bonificação no jogo

Ao concluir a aplicação do projeto, identificamos que o uso da bicicleta a partir da gamificação ajudou a engajar os alunos a concluírem cada missão, conquistando ícones, objetos e se sentindo mais motivados para o contexto da aula, inclusive na busca por novos conhecimentos. Quanto à bicicleta precisamos dar mais protagonismo a ela, pois além de ser um veículo, é também um brinquedo cultural e precisa ser contextualizado com mais frequência no ambiente escolar, em especial na Educação Física, mas para isso, é necessário expandir as experiências e tornar público projetos como este para que cheguem a mais lugares, sendo inclusive um dispositivo de formação continuada para professores.

2. Caracterização do objeto

O projeto **BIKE GAME – BRINCANDO DE BICICLETA NA EDUCAÇÃO FÍSICA** vem sendo realizado na Escola Municipal Professora Nair Gaspar de Rezende em Juruaia - MG desde 2023. Em 2024, a aplicação aconteceu no primeiro semestre e durou em torno de 3 meses. O material didático digital usado como referência partiu da elaboração de um e-book, além dos recursos pedagógicos confeccionados pela coordenação escolar. As bicicletas e capacetes foram doados pela comunidade a partir de uma campanha de arrecadação de dinheiro, bicicletas (novas e usadas) e capacetes. Ao todo, foram arrecadados 24 bicicletas (aro 20, 24 e 26) e 14 capacetes.





O projeto teve custo zero para a escola e prefeitura, garantindo a possibilidade de reaplicação do projeto em anos subsequentes. Porém, existe a necessidade de realizar manutenções nos equipamentos, além de aquisição de mais capacetes, kits de ferramentas para pequenos reparos, além de ampliar as possibilidades de materiais para o projeto.

3. Descrição das ações

Apresentaremos a organização do projeto, antes, durante e após a intervenção do projeto na Escola. Inicialmente comunicamos a escola o interesse em desenvolver um projeto com a bicicleta, a partir de então, várias reuniões foram feitas com as secretarias municipais (de educação e de desenvolvido econômico e turístico) para articular a aquisição de materiais, haja vista que a escola não mantém bicicletas em seu quadro de materiais para as aulas de Educação Física. Além disso, buscamos parcerias fora da escola para captação de recursos para compra do material, recebimento de doações e de serviços. (Esta etapa durou em torno de 2 meses).


Na relação com as aulas, seguindo o Material Didático Digital elaborado, a estruturação foi definida da seguinte forma:

Momento 1: eu e a bicicleta

Missão 1

Na missão 1, intitulada "Descobrimos a história da bicicleta", a proposta foi introduzir a história desse meio de transporte. Após a apresentação do projeto “Bike Game” para a turma, foi proposto um “caça ao tesouro”, cujas dicas/pistas levaram os estudantes ao encontro de um pendrive, que armazenava dois vídeos sobre a história da bicicleta e sua evolução ao longo do tempo até sua chegada ao Brasil. Com os vídeos em mãos, os estudantes foram direcionados à sala de vídeo para assisti-los. Ao concluir a missão, a turma conquistou o capacete (bônus), equipamento essencial para proteção durante o uso da bicicleta nas aulas.

As imagens publicadas neste documento possuem autorização dos pais/responsáveis e instituição escolar.





Missão 2

A missão 2, intitulada “A minha história com a bicicleta”, encorajou os estudantes a compartilharem suas próprias experiências com a bicicleta, elaborando narrativas autobiográficas em uma folha disponibilizada pelo professor. Após essa produção, muitos estudantes hesitaram para contar suas histórias, o que levou o professor a desafiar a turma a apresentar no mínimo oito histórias para conquistarem um novo bônus no jogo: as luvas de proteção.



Missão 3

Em sequência, a missão 3, denominada “Conhecer a bicicleta brincando”, objetivou um contato corporal com a bicicleta e suas partes mecânicas. No primeiro momento, os estudantes foram instigados pelo professor-pesquisador a compartilharem seus conhecimentos sobre as partes da bicicleta.

Posteriormente, na quadra, a turma foi dividida em duas equipes para a realização da atividade “Cubo Mágico da bicicleta”, que consistia em uma combinação de jogos de estafetas com um quebra-cabeça. As equipes, lado a lado, iniciavam o

trajeto da estafeta em uma extremidade da quadra. Tal como a dinâmica da estafeta, o primeiro da fila deveria alcançar o “cubo mágico” - que ficava do outro lado da quadra - realizar uma jogada e retornar ao fim da fila. Cada jogada consistia em desembalarhar cartões impressos com partes da bicicleta (corrente, selim, roda e pedal). A equipe ganhava se alinhasse quatro peças iguais no cubo mágico.



Como síntese das missões 1, 2 e 3, foi desenvolvido um quiz com oito perguntas em um site de perguntas e respostas, Wordwall. Em cooperação com a professora regente, dois computadores e dois smartphones foram utilizados. Após explicação de como usar o recurso, cada estudante gastou entre 2 e 5 minutos para responder o quiz digital, não encontrando dificuldade no manuseio dos aparelhos.

Ao final da participação dos estudantes no jogo, anunciou-se o bônus da missão: a bicicleta.



Momento 2: Eu, as bicicletas e meus amigos

Missão 4

A missão 4, intitulada “Criando o avatar”, teve como objetivo o desenvolvimento de uma identidade de grupo. Nesse sentido, os estudantes foram incentivados a formar grupos de três pessoas que permaneceriam juntos ao longo de todas as missões subsequentes do jogo. Em seguida, os trios foram estimulados a discutir entre si e a criar elementos de identidade para suas equipes, como o nome e o avatar (símbolo imagético do grupo), que foram registrados e desenhados em uma folha sulfite e apresentados à turma pelo docente. Por fim, o término da aula/missão 4 “liberou” a bonificação de acesso à música do Bike Game, denominada “A magrela - Atitude 67”, que apresenta uma declaração de amor à bicicleta. A canção se tornou a trilha sonora das próximas missões no jogo.



Missão 5

A missão 5, denominada de “Eu e meus amigos brincando com as bicicletas”, propôs Situações de Movimento de experimentação da bicicleta. Inicialmente, a partir desta missão, utilizamos como referência o livro “A bicicleta voadora” de Antonio Prata, uma obra infantil que narra uma amizade entre a bicicleta e uma pipa. O livro se tornou um bônus em que os estudantes, à medida que avançavam no jogo, conseguiam liberar suas partes, tendo acesso ao material somente na última missão.

Para a missão 5, cada grupo se apossou de uma bicicleta e de capacetes e foi proposto o jogo “Siga o Mestre” como forma de experimentação. Nessa atividade, os estudantes foram desafiados a se-movimentar de forma criativa, explorando as

possibilidades de equilíbrio, velocidade, direção, frenagem e manobra da bicicleta, seguindo as orientações do líder do grupo. Nesse processo, os estudantes vivenciaram situações de movimento que envolviam risco, desafio, cooperação, comunicação e expressão.

Essa experimentação proporcionou a “liberação” do bônus do jogo: a “Oficina da Amizade”. Tal bônus consistia em dicas para aqueles que ainda não sabiam andar de bicicleta. A partir disso, tivemos a liberação da primeira parte do livro “A bicicleta voadora”, garantindo a continuidade das próximas missões no jogo.



Missão 6

Na missão 6, intitulada de “O resgate”, o desafio foi resgatar os colegas de grupo posicionados no centro da quadra utilizando uma bicicleta e uma bola pequena de borracha. A brincadeira criada propõe que o estudante que conduz a bicicleta retire o objeto de resgate em um local pré-determinado e o lance aos colegas de grupo por intermédio da bicicleta, os quais estarão “salvos” se conseguirem pegar a bola sem que ela caia no chão. Caso contrário, depositarão a bola em um local definido na quadra para uma nova tentativa, porém deverão passar pela faixa de pedestre e pelo trânsito das bicicletas.



No final da missão, cada equipe foi encorajada a elaborar narrativas endereçadas à outra equipe a partir de alguma situação ocorrida durante a realização do jogo. Para produzir a narrativa, foram concedidos entre 10 e 15 minutos após o encerramento da aula de Educação Física, em uma solicitação feita à professora regente. O feedback colaborativo traria sugestões, críticas, elogios, dicas e orientações que representassem uma oportunidade de compreensão de si e do outro, tal como uma experiência de alteridade ou de juízo que transita entre se perceber e ser percebido pelo outro. Tais percepções desbloquearam mais uma parte do livro “A bicicleta voadora”, que poderia ser acessado em formato digital, impresso ou em áudio, somente quando concluíssem a última fase do jogo.



Momento 3: Eu, as bicicletas, meus amigos e a sociedade

Missão 7

A missão 7, intitulada “O que vejo quando estou pedalando?”, iniciou com uma retomada das narrativas produzidas na missão 6, quando as equipes endereçaram mensagens para outras equipes da turma argumentando alguns pontos importantes ocorridos durante aquela missão. Além dos elogios proferidos, algo que nos chamou a atenção foi o alerta de alguns estudantes às demais equipes para o uso correto dos freios em prol de evitar acidentes. Nessa reflexão, o diálogo se tornou importante para a conscientização das equipes para as missões seguintes.

Deste modo, a missão 7 incitou-os a observar, relacionar e apreciar a cidade e suas paisagens na condução de uma bicicleta. Algumas paisagens do livro “A bicicleta voadora” contribuíram nesse diálogo entre o vivido pelos estudantes e o material didático. O propósito da atividade foi mostrar que, ao pedalar, percebemos mais do que uma atividade física ou de lazer, mas valorizamos o que vemos ao nosso redor. Quais paisagens aparecem? Quais locais são escolhidos para o percurso? O que chama a atenção de quem pedala na cidade ou na zona rural? Nesse exercício, diagnosticou-se os elementos ambientais, sociais e políticos em nossa comunidade, destacando a bicicleta e seu condutor como protagonistas de mudanças locais na sociedade.



Com o término dessa missão, os estudantes assistiram um vídeo de orientação para pedalar na cidade, intitulado “CicloEducAção: Um giro de bike na cidade”. As equipes receberam a orientação de produzir um vídeo ou uma fotografia retratando o

trajeto até suas casas, considerando o entorno social. Essa produção audiovisual foi enviada ao docente por meio de um contato vinculado a um aplicativo de mensagens.

Observamos que as produções audiovisuais dos estudantes destacaram os locais públicos propícios para o uso da bicicleta, os bairros e as ruas onde vivem, a movimentação de outros veículos e pessoas, bem como o contraste entre as áreas verdes (meio ambiente) e o ambiente urbano. Essa atividade incentivou a observação do cotidiano e a ampliação da percepção das possibilidades das experiências de mobilidade.

Ao final, o envio da tarefa liberou o bônus para a turma: uma muda de árvore nativa para o plantio futuro na última missão.

Missão 8

A missão 8, denominada “Brincando de bike pela cidade”, compreendeu a relação ética da bicicleta com a cidade, o trânsito e as outras pessoas. Nesse sentido, um novo percurso na quadra foi montado, adicionando curvas e faixas de pedestres demarcadas por cones e desenhos em giz no chão. Além disso, utilizou-se cartões plastificados para simbolizar sinais de trânsito, criando um ambiente de tráfego.

Com os mesmos grupos, diferentes papéis foram atribuídos aos estudantes: alguns pedalavam, outros operavam o semáforo e outros representavam personagens (crianças, adultos, idosos e animais). As infrações previamente combinadas entre as equipes e o docente incluíam colisões, ultrapassagens em curvas, paradas sobre a faixa de pedestre, desrespeito ao semáforo e mudanças de percurso. Posteriormente, os estudantes foram desafiados a reduzir ou eliminar as infrações cometidas pelos grupos na primeira tentativa. A atividade culminou em uma roda de conversa sobre o papel da bicicleta no trânsito. Por fim, a missão encerrou com a liberação do quiz de perguntas e respostas sobre a bicicleta no trânsito, a ser respondido junto com os pais/mães e/ou responsáveis como tarefa de casa. Além disso, conquistou-se o ícone “Carteira de Ciclista Consciente”. Em síntese, as atividades destacaram a importância do uso da bicicleta no cotidiano urbano.



Missão 9

A missão 9 relacionou a bicicleta com o trabalho urbano. O professor iniciou a atividade discutindo as diversas formas profissionais de uso das bicicletas e os conceitos de mobilidade sustentável, economia local e saúde pública. Em seguida, propôs-se uma atividade na qual cada estudante deveria elaborar uma carta endereçada à comunidade, contendo elogios, críticas e sugestões sobre o projeto realizado na escola. As cartas poderiam ser dirigidas a colaboradores e parceiros do projeto, à direção da escola, ao prefeito municipal ou ao grupo de ciclistas da cidade – representações que efetivamente colaboraram com o desenvolvimento do projeto “Bike Game”. Essa proposta permitiu que os estudantes desenvolvessem habilidades essenciais de escrita e comunicação, bem como o pensamento crítico e a capacidade de argumentação.

Após a elaboração das cartas, a aula prosseguiu na quadra, onde os alunos, atuando como carteiros, seguiram uma logística para selar e enviar as cartas. No final da atividade, algumas das cartas foram lidas e comentadas pelo professor e pelos estudantes, fomentando uma aprendizagem colaborativa sobre as ideias apresentadas. As cartas refletiram a gratidão dos discentes pelo ensino da bicicleta, mas também denotaram pedidos por melhorias nas ruas urbanas e rurais, incluindo a expansão de pistas compartilhadas e a introdução de sistemas de bicicletas compartilhadas para facilitar a mobilidade. Os argumentos dos estudantes mostram que entendem a importância de potencializar o uso de bicicletas nas cidades, tanto por meio de projetos escolares quanto pela expansão de serviços públicos que beneficiam a todos. Finalmente, como bônus da aula, a turma conquistou o ícone imaginário "A Cidade das

Bicicletas", que incentiva-os a imaginar uma cidade onde as bicicletas são o único meio de transporte, integrando-se completamente à cultura e ao ambiente urbano.

Podemos discutir que a simulação de logística postal na quadra incentivou o trabalho em equipe, a organização de conhecimentos e, sobretudo, articulou o sistema de linguagem escrito (cartas) com uma aprendizagem corporificada de pessoas que trabalham com a bicicleta, como alguns carteiros e entregadores.



Missão 10

Na missão 10, denominada “Bicicletas em Compartilhamento”, os estudantes participaram de duas atividades. Primeiro, pedalarão livremente na quadra, imaginando uma cidade das bicicletas e compartilhando uma pequena argola entre as equipes. Depois, inspirados no jogo “telefone sem fio”, transmitiram mensagens sobre os benefícios do uso da bicicleta para o meio ambiente e a saúde. O trabalho cooperativo foi incentivado pelo compartilhamento de argolas e pelo jogo do telefone sem fio, promovendo a sustentabilidade na vida em sociedade. A atividade culminou com a bonificação do ícone “Trabalho em Equipe”, destacando a importância da comunicação e da cooperação para uma sociedade sustentável.



Missão 11

Na missão 11, intitulada "Pedalando com as mãos", propôs uma corrida em que os estudantes utilizaram apenas as mãos para impulsionar um movimento em skates. Embora a quantidade de skates fosse limitada, essa atividade permitiu que as crianças se colocassem no lugar de pessoas com deficiência, compreendendo as adaptações necessárias para praticar modalidades como o paraciclismo. Na segunda atividade, o paraciclista Tiago Silva foi convidado a compartilhar sua trajetória no paraciclismo e apresentou aos estudantes sua bicicleta adaptada, a handbike. Essa oportunidade permitiu que os aprendentes conhecessem de perto as especificidades da handbike e o uso de bicicletas adaptadas. Como bonificação dessa missão, os capítulos restantes do livro "A bicicleta voadora" foram liberados em formato digital, áudio e impresso. A turma demonstrou entusiasmo em conhecer alguém que utiliza uma bicicleta diferente das convencionais, bem como as funcionalidades e o manuseio da handbike despertaram a curiosidade nos estudantes.

Neste contexto, permitir que os estudantes vivenciem a experiência de se colocar no lugar do outro, compreendendo suas limitações, dificuldades e habilidades, é fundamental para construir uma sociedade democrática, igualitária e inclusiva. Cabe destacar que a experiência com a handbike foi uma estratégia pedagógica corporificada, indo além da reflexão exclusivamente crítica, pois envolveu o corpo em movimento.



Missão 12

A missão 12, intitulada “Pedalando pela minha cidade”, concluiu o ciclo planejado, incorporando as missões anteriores. Foi proposto um passeio ciclístico realizado junto aos estudantes, após obter autorização dos pais e responsáveis para a participação e acompanhamento durante o fim de semana. No início do evento, o projeto foi apresentado de forma resumida aos presentes, incluindo a leitura de cartas sobre o uso da bicicleta para promover o diálogo com familiares e autoridades. Em seguida, realizou-se um passeio pela cidade, onde os estudantes que tinham bicicletas próprias às trouxeram, enquanto os demais receberam bicicletas do projeto. Durante o passeio, visitaram pontos estratégicos e realizaram o plantio de uma muda de árvores nativa conquistada na aula/missão 7.

O evento de encerramento contou com a presença não apenas dos estudantes, mas também de seus familiares, autoridades locais, grupos de ciclistas e parceiros do projeto, animando as ruas da cidade. A participação dos estudantes ressaltou que a bicicleta vai além de um simples meio de lazer; ela possui um potencial significativo tanto educacional quanto social.



Avaliação do jogo

Em sala, o diálogo inicia-se destacando a participação das equipes e dos familiares durante o Passeio Ciclístico, na missão 12. Em seguida, foi apresentado o livro “A Bicicleta Voadora” de Antonio Prata, desbloqueado durante as missões. Foi contada a história do livro e as relações da obra com algumas missões no jogo.

Logo após, os alunos foram estimulados a avaliar o Bike Game de forma descritiva, inserindo uma quantidade de estrelinhas para o jogo (de 1 a 5), justificando sua opinião, descrevendo os pontos (positivos e negativos) que consideraram relevantes.



4. Público beneficiado

Até o momento, 349 alunos participaram do Bike Game, sendo 230 estudantes (4º e 5º anos) em 2023 e 119 (4º ano) em 2024.

5. Impacto

Observamos a participação ativa de pais, mães, empresários locais, a administração pública, grupo de ciclistas e a coordenação escolar na busca de alternativas para a realização do projeto. Além disso, os alunos demonstraram interesse pelas atividades relacionadas às bicicletas, inclusive cobrando a continuidade do projeto por parte daqueles que ainda não participaram. Aqui, aproximamos a escola da sociedade e vice-versa, utilizando a bicicleta como uma ferramenta pedagógica necessária para discutir aspectos sociais, éticos e políticos.

Sentimos uma grande satisfação ao retomar as aulas e descobrir que, ao perguntar aos alunos sobre o tema que mais apreciaram na escola, o Bike Game foi mencionado em todas as turmas. O impacto na comunidade é um processo contínuo, e esperamos que as famílias tenham se apropriado do tema e adotado a bicicleta como uma forma de vida incentivada pelo projeto escolar. Além disso, ao apresentar o projeto como parte da pesquisa científica no meu curso de Mestrado, espero incentivar outros professores e escolas a utilizar a bicicleta como tema educacional, contribuindo para a valorização da Educação Física Escolar.

6. Resultados da iniciativa

Os resultados da iniciativa começam com a aceitação da proposta na escola, que conseguiu envolver diversas estruturas sociais, como pais, mães, empresas, instituições, grupos de ciclistas e órgãos públicos, além de potencializar a tematização de outros conteúdos, como a bicicleta, ao invés dos esportes tradicionais, como por exemplo, o futebol. Reforçamos a importância do aluno ter vivência de diversas práticas corporais e não apenas de esportes considerados convencionais. Entre os alunos, observamos uma aceitação significativa da proposta e um engajamento com o tema, com diversas aprendizagens relacionadas ao ato de pedalar. Além disso, há uma percepção mais ampla na sociedade sobre a identificação de espaços urbanos e rurais para a prática, a conscientização sobre questões como trânsito e mobilidade, e a percepção da bicicleta como um elemento essencial na cultura infantil. A iniciativa também destacou a bicicleta não apenas como um brinquedo, mas como uma ferramenta importante para a inclusão e mobilidade, revelando as várias formas de utilização e os benefícios que ela pode oferecer.

Agora, nosso intuito é de compartilhar essa experiência, que consideramos exitosa, para que conheçam o nosso projeto e sintam-se motivados a experimentar o

mundo que existe em torno da bicicleta utilizando a Educação Física como área de conhecimento.

3. Documentos comprobatórios da realização da iniciativa

Destacamos algumas imagens que comprovam o sequenciamento didático realizado no Bike Game ao longo deste documento, além disso, disponibilizaremos os links dos vídeos postados nas redes sociais na plataforma Instagram, mas também notícias do projeto e o material didático digital elaborado.

Informações complementares sobre o Bike Game

https://www.instagram.com/p/Cx1XAoYuGUB/?img_index=1

https://www.instagram.com/p/C5tu8t1vQvU/?img_index=1

Divulgação e parcerias

https://www.instagram.com/p/C56Z-0EOiFE/?img_index=1

Notícia: **Apresentação do projeto "O uso da bicicleta na Educação Física"**

Link: <https://novaresende.portaldacidade.com/noticias/educacao/apresentacao-do-projeto-o-uso-da-bicicleta-na-educacao-fisica-0626>

VÍDEOS DAS MISSÕES:

MISSÃO 1: DESCOBRINDO A HISTÓRIA

Link: <https://www.instagram.com/p/C6RSJ3jukY3/>

MISSÃO 2: A MINHA HISTÓRIA COM A BICICLETA

Link: <https://www.instagram.com/p/C6zDzKxOhWm/>

MISSÃO 3: CONHECENDO AS PARTES DA BICICLETA BRINCANDO

Link: <https://www.instagram.com/p/C7FNrL4PTUT/>

MISSÃO 4: CRIANDO AVATAR

Link: <https://www.instagram.com/p/C7bjltEOQXQ/>

MISSÃO 5: EU E MEUS AMIGOS BRINCANDO COM AS BICICLETAS

Link: <https://www.instagram.com/p/C7mdKFoObks/>

MISSÃO 6: O RESGATE

Link: <https://www.instagram.com/p/C8NEpA0uGKU/>

MISSÃO 7: O QUE VEJO QUANDO ESTOU PEDALANDO

Link: https://www.instagram.com/p/C8vMa_bvQGa/

MISSÃO 8: BRINCANDO DE BIKE PELA CIDADE

Link: <https://www.instagram.com/p/C9Ch6nyu8OG/>

MISSÃO 9: OLHA O CARTEIRO!

Link: <https://www.instagram.com/p/C9c-A4PvWfe/>

MISSÃO 10: BICICLETAS EM SINTONIA/COMPARTILHAMENTO

Link: <https://www.instagram.com/p/C9pJKTUxUV0/>

MISSÃO 11: PEDALANDO COM AS MÃOS

Link: <https://www.instagram.com/p/C999vLBxiRQ/>

MISSÃO 12: PASSEIO CICLÍSTICO

Link: <https://www.instagram.com/p/C-kejeRxGhF/>

AVALIANDO O JOGO

Link: https://www.instagram.com/p/C-z59YHxM_9/

Notícia: **Projeto "Bike Game" leva bicicleta para as aulas de Educação Física em Juruiaia**

Link: <https://afolharegional.com.br/noticias/projeto-bike-game-leva-bicicleta-para-as-aulas-de-educacao-fisica-em-juruiaia/>

PODCAST INSPIRAÇÃO DESTACA O PROJETO BIKE GAME

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=RuzcS7b8ADM>

MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL
BIKE GAME BRINCANDO DE BICICLETA NA EDUCAÇÃO FÍSICA



Capa do Material Didático Digital

Link do Material Didático Digital completo:

https://drive.google.com/file/d/1UcszBOFh4w8DfSA_WhGIYXphal6tRCPg/view?usp=sharing