

PSICOMOTRICIDADE E PLANEJAMENTO REVERSO

Professora JULIANA MONTENEGRO

Graduada e Mestre em Educação Física, Docente do Grupo Rhema,
Coordenadora Escolar, Psicomotricista

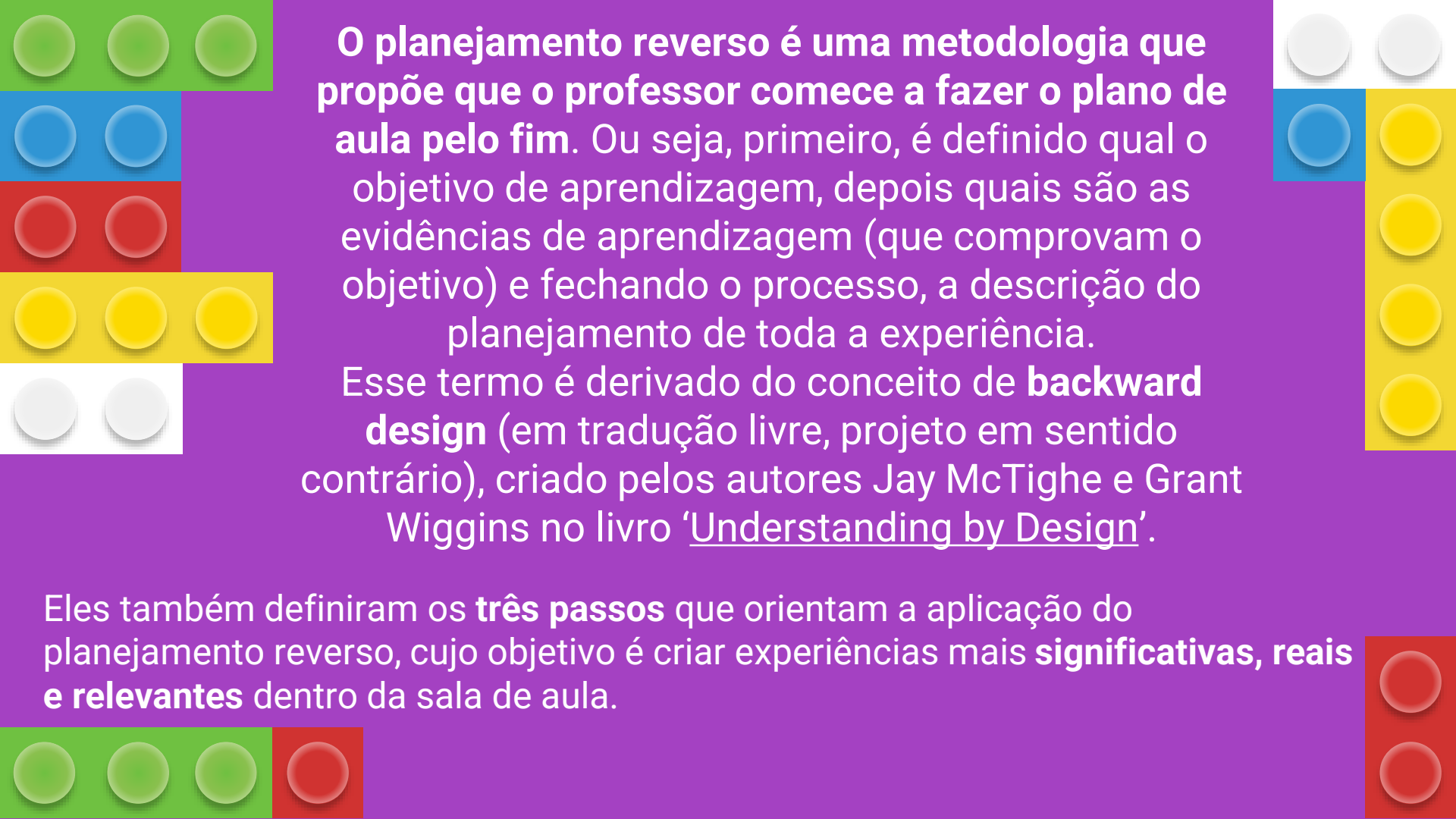
@profjumontenegro

Siga nossas Redes Sociais





O QUE É PLANEJAMENTO REVERSO?



O planejamento reverso é uma metodologia que propõe que o professor comece a fazer o plano de aula pelo fim. Ou seja, primeiro, é definido qual o objetivo de aprendizagem, depois quais são as evidências de aprendizagem (que comprovam o objetivo) e fechando o processo, a descrição do planejamento de toda a experiência.

Esse termo é derivado do conceito de **backward design** (em tradução livre, projeto em sentido contrário), criado pelos autores Jay McTighe e Grant Wiggins no livro 'Understanding by Design'.

Eles também definiram os **três passos** que orientam a aplicação do planejamento reverso, cujo objetivo é criar experiências mais **significativas, reais e relevantes** dentro da sala de aula.

Planejamento Padrão

Escolhe-se um livro como base para o curso



Cria-se uma ementa



Faz-se revisão dos temas, resumindo-os



Elabora-se apresentações em Power Point



Elabora-se os exames



Ensino Centrado no Professor

Planejamento Reverso

Formula-se as metas de aprendizagem



Define-se os conteúdos relevantes



Elabora-se os resultados de aprendizagem



Desenvolve-se atividades de aprendizagem



Elabora-se os instrumentos avaliativos



Ensino centrado no Estudante

3 etapas do Planejamento Reverso

01

**IDENTIFICAR OS
RESULTADOS
DESEJADOS**

02

**DETERMINAR
EVIDÊNCIAS
ACEITÁVEIS**

03

**PLANEJAR
EXPERIÊNCIAS
DE
APRENDIZAGEM**



IDENTIFICAR OS RESULTADOS DESEJADOS

- A primeira etapa do planejamento reverso é a **definição dos objetivos de aprendizagem** da matéria que vai ser ensinada. Ou seja, o que o professor deseja que o aluno retenha com o conteúdo.
- O objetivo pode ser que ele aprenda um conceito, entenda porque algo existe ou saiba colocar em prática o conhecimento.
- A forma mais comum de registrar o objetivo é pensando em um **verbo** que caracteriza a profundidade do conhecimento. Por exemplo, o aluno pode passar pelo conteúdo básico para saber “identificar” até chegar na parte avançada onde ele consegue “aplicar”.








DETERMINAR EVIDÊNCIAS ACEITÁVEIS

Essa é a parte do planejamento reverso que vai ajudar o professor a analisar se os alunos estão realmente aprendendo, pois nela são escolhidas quais serão as **evidências de aprendizagem**.



Por evidências, podem ser entendidas as **diferentes formas de avaliação/atividades** (provas escritas, atividades práticas, testes, trabalho em grupo, etc.) para o aluno ver o conteúdo em ação.

Por exemplo, os alunos estão aprendendo sobre a crise migratória na Europa, então, o professor pode propor uma atividade em forma de debate, onde os alunos serão divididos em dois grupos: um para argumentar o ponto de vista a favor e o outro contra a migração.





Durante o exercício, o professor consegue avaliar melhor como os alunos estão usando os fatos aprendidos para interpretar o mundo real e não apenas fixando uma teoria.



Atividades que envolvam fazer registros como fotos, criação de vídeos, produção de podcasts também são formas de atividades para avaliar as evidências de aprendizagem.

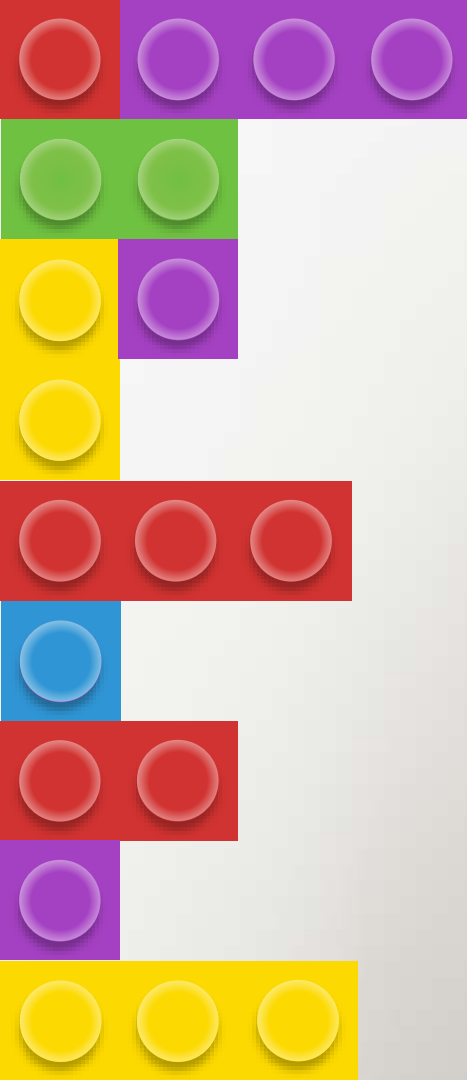


PLANEJAR EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM

Agora que você já especificou o porquê e o como, a última fase é explicar de que forma isso vai acontecer. Essa etapa do planejamento reverso é o **planejamento da experiência** que, no modelo tradicional, é onde o trabalho começa.

Mantendo o objetivo como ponto principal, detalhe no planejamento:

- qual o conteúdo vai ser trabalho;
- as habilidades e conhecimentos que os alunos vão desenvolver;
- os recursos (exposição oral, vídeos, livros, fotos, simulações, etc.) que vão ser utilizados na explicação.



O objetivo é que o aluno experiencie o aprendizado do conteúdo de formas diferentes e não apenas recebendo conteúdo passivamente. No final, avalie o seu planejamento, analisando se ele alcança o objetivo de aprendizagem proposto e gera as evidências selecionadas.

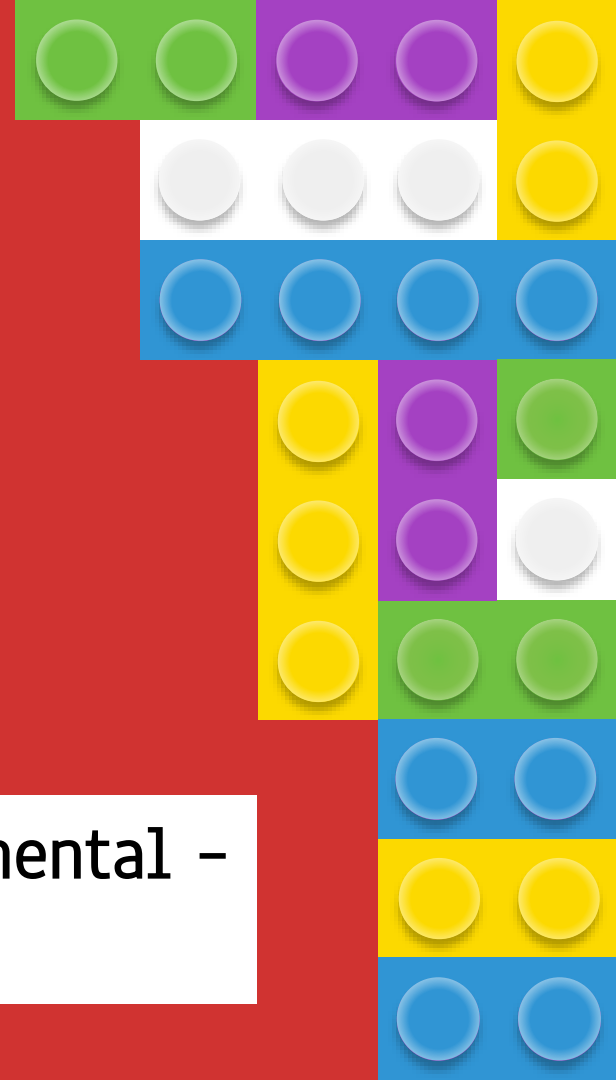
O que você quer que eles saibam ?

E o que você deseja que eles sejam capazes de fazer quando terminarem sua aula?



Objetivos de aprendizagem

Educação infantil e Ensino Fundamental –
anos iniciais





Bebês:

- perceber que suas ações têm efeitos nas outras crianças e adultos;
- movimentar as partes do corpo para se expressar;
- explorar sons do próprio corpo e do ambiente;
- reconhecer quando é chamado por seu nome e reconhecer o nome dos outros;
- explorar e descobrir as propriedades de objetos e materiais.



Crianças bem pequenas:

- demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade durante a interação;
- apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura e usá-los;
- criar sons com diversos materiais para acompanhar ritmos musicais;
- dialogar com os outros a fim de exprimir sentimentos, opiniões, etc.
- explorar e descrever diferenças e semelhanças entre objetos.

A decorative graphic on the left side of the slide consists of several horizontal rows of colorful circles. The top row has four circles: one red, one purple, and two more purple. The second row has two green circles. The third row has two yellow circles and one purple circle. The fourth row has three red circles. The fifth row has one blue circle. The sixth row has two red circles. The seventh row has one purple circle. The bottom row has three yellow circles.

Crianças pequenas:

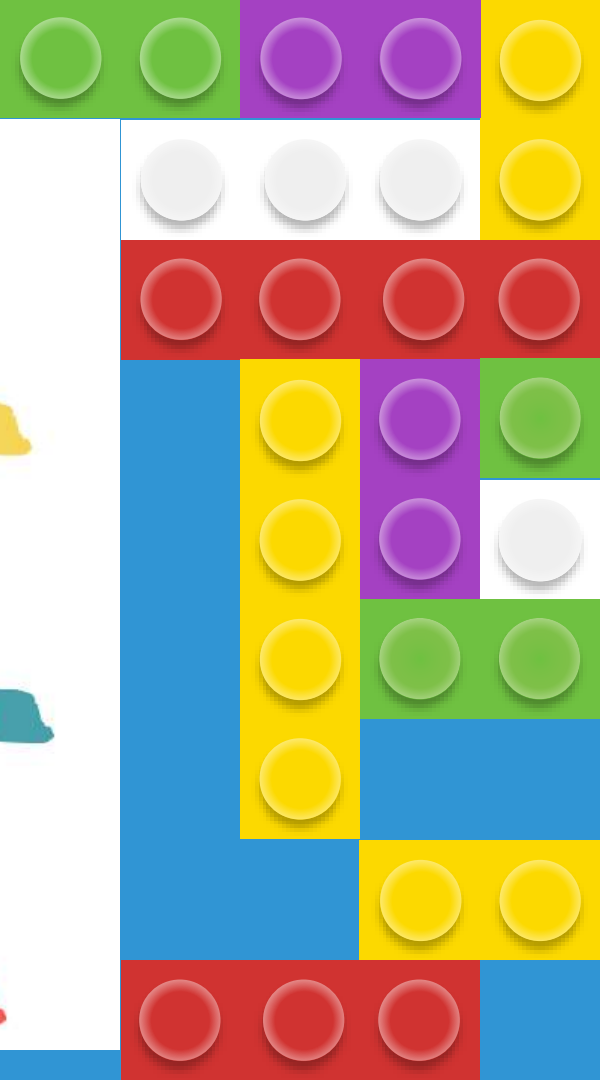
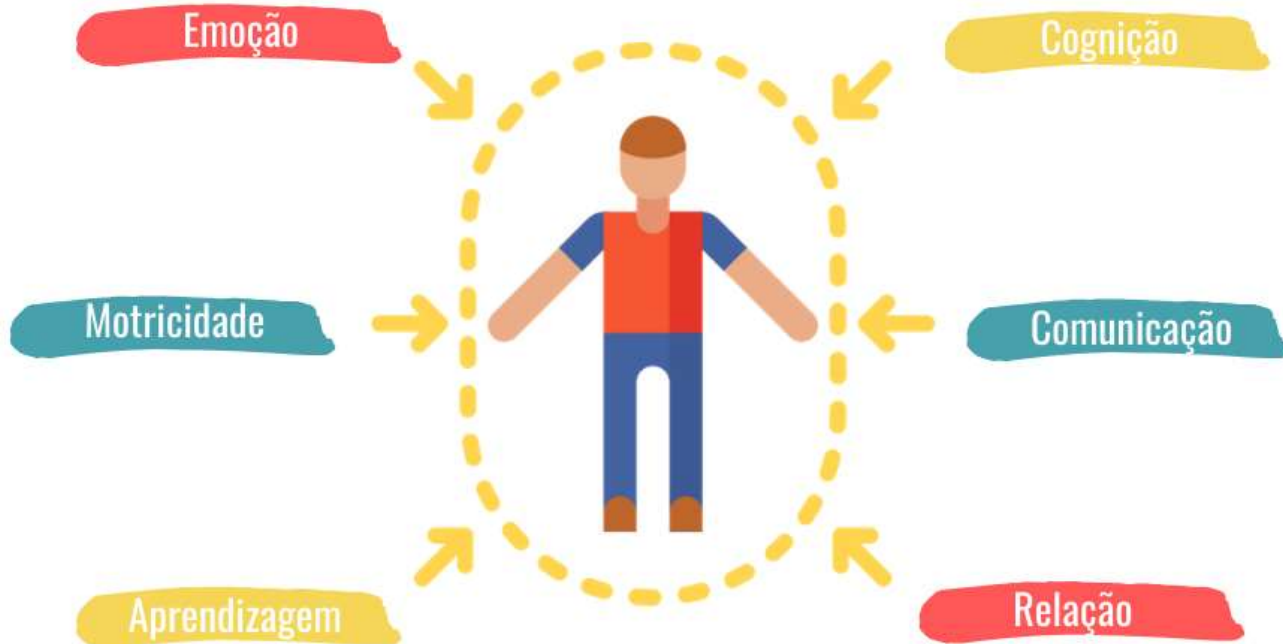
- demonstrar empatia pelos outros;
- criar com o corpo formas variadas de expressão;
- utilizar sons produzidos por materiais diversos em brincadeiras e atividades;
- expressar-se por meio da linguagem oral, escrita espontânea e visual;
- comparar objetos ao observar suas propriedades.

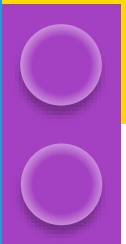
OBJETIVOS DA PSICOMOTRICIDADE

Melhorar os movimentos do corpo, a noção do espaço onde se está, a coordenação motora, equilíbrio e também o ritmo. Estes objetivos são alcançados por meio de brincadeiras como correr, brincar com bolas, bonecas e jogos, por exemplo.



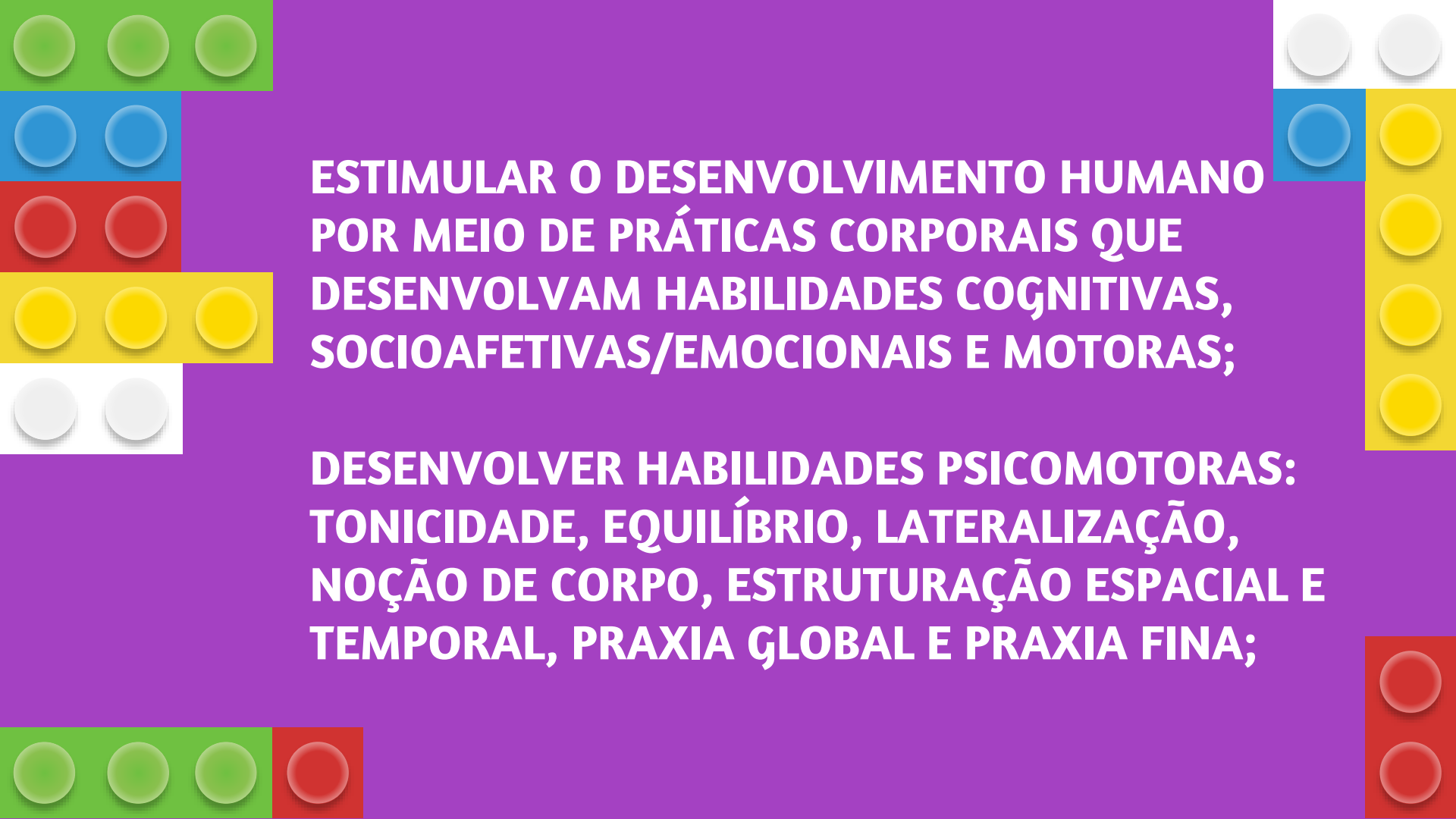
Desenvolvimento Psicomotor









A Educação Psicomotora tem como objetivo estimular o desenvolvimento da criança em seus aspectos motores, cognitivos e socioafetivos.

No contexto escolar, as atividades psicomotoras poderão dar **suporte no processo de aprendizagem**, já que atualmente, o avanço nos estudos sobre as dificuldades de aprendizagem em escolares vem revelando a relação destas com o desenvolvimento de elementos psicomotores.




The background is a solid purple color. It is decorated with various colorful geometric shapes and circles. On the left side, there are horizontal bars of green, blue, red, yellow, and white, each containing circles of the same color. On the right side, there are vertical bars of white, blue, yellow, and red, also containing circles. The text is centered in the purple area.

**ESTIMULAR O DESENVOLVIMENTO HUMANO
POR MEIO DE PRÁTICAS CORPORAIS QUE
DESENVOLVAM HABILIDADES COGNITIVAS,
SOCIOAFETIVAS/EMOCIONAIS E MOTORAS;**

**DESENVOLVER HABILIDADES PSICOMOTORAS:
TONICIDADE, EQUILÍBRIO, LATERALIZAÇÃO,
NOÇÃO DE CORPO, ESTRUTURAÇÃO ESPACIAL E
TEMPORAL, PRAXIA GLOBAL E PRAXIA FINA;**

- 
- 
- 
- 
- Induzir a capacidade de percepção por meio do conhecimento dos movimentos e da resposta corporal;
 - Motivar as crianças na descoberta de suas expressões, além de impulsionar a ação criativa e da emoção;
 - Estabelecer a consciência e o respeito ao espaço de outras pessoas;
 - Estimular a coordenação motora de acordo com o objetivo desejado da criança; coordenação motora fina e grossa;
 - Reforçar a valorização da autoestima e da identidade própria;
 - Desenvolver a capacidade sensorial em relação ao ambiente externo;
 - Induzir a confiança em si mesma (na criança);
 - Trabalhar a comunicação para a interação social;

Algumas atividades que desenvolvem a psicomotricidade:

- 
- 
- 
- Rolar, engatinhar, andar com um pé só, andar para os dois lados, pular, fazer cambalhota, brincadeiras com os dedos, entre outras.



Siga nossas Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br