Escola Ativa







Parceiro:



Realização:



Patrocínio:



Escolas Ativas



Apresentação:

O programa **Ação Saudável** tem como objetivos a promoção da educação alimentar e nutricional, o incentivo às atividades físicas e o desenvolvimento de estilos de vida sustentáveis e saudáveis por meio de uma abordagem participativa, envolvendo alunos do ensino fundamental, suas famílias e comunidades escolares.

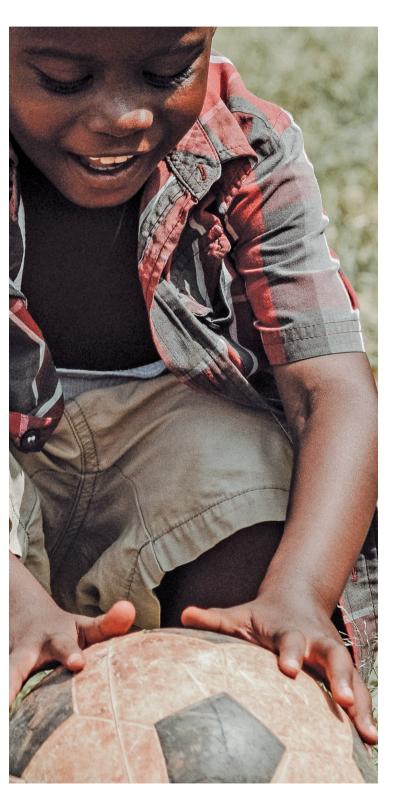
No programa **Ação Saudável**, educação alimentar e movimento são as bases de uma educação integral, comprometida com a saúde e o desenvolvimento humano. A integração entre educação nutricional e educação corporal é fator essencial para a adoção de um estilo de vida saudável.

As ações do Instituto Esporte e Educação, parceiro executor do Programa **Ação Saudável**, visam sensibilizar gestores, diretores, professores, alunos, pais e comunidade para o conceito de **Escola Ativa.** A ideia é valorizar a escola como um espaço significativo de prática consciente da educação física e do esporte e, consequentemente, qualificar e ampliar a oferta de atividades físicas regulares para os alunos e as alunas, desde a educação infantil até o ensino médio.

Na **Escola Ativa** os meninos e as meninas, crianças e jovens, têm a oportunidade de praticar esportes, brincar e jogar corporalmente, participar das aulas de educação física, envolver-se nas ações, proietos e oficinas de práticas corporais que acontecem no contraturno, etc. É sabido que nas **Escolas Ativas** os alunos e as alunas aprendem mais, criam maior vínculo com a escola, seus colegas e seus professores, respeitam e se apropriam dos espaços de prática esportiva e corporal, são mais felizes e motivados e melhoram o seu rendimento escolar.

Você está recebendo uma apostila com material didático sobre o tema Escola Ativa. Temos aqui conteúdos básicos sobre o que é uma Escola Ativa e como implantar ações que favoreçam a prática da atividade física e do esporte, de forma motivante e significativa, dentro das escolas. A ideia é que este material seja um orientador dos nossos estudos e ajude na sistematização e organização de um plano de ação que irá potencializar e qualificar os programas e projetos já existentes na rede escolar.

Fundamentos Escola Ativa



Vamos juntos estudar o conceito e as suas possibilidades de aplicação no contexto escolar.

Para a construção de uma **Escola Ativa**, é importante investir em uma "base" que garanta continuidade e sustentabilidade.

Uma **Escola Ativa** está sim nas "mãos" das pessoas que fazem a escola, mas também nos documentos, projetos, registros e na história da instituição.

A sustentabilidade está em um plano de ação que envolva a comunidade, ou seja, os diferentes ATORES que fazem da escola algo VIVO, em permanente construção

Chegou a hora de estudar/conhecer:

- CONCEITO
- PILARES
- SISTEMA "SIM"

ÍNDICE:

- **06. Expectativas do Projeto Escola Ativa ENCONTROS DE FORMAÇÃO TEMÁTICA**
- **07. O que é uma Escola Ativa? CONCEITO E HISTÓRICO**
- 11. Por que fazer da escola uma Escola Ativa? contexto e Justificativa
- 22. Como fazer da escola uma Escola Ativa? CICLO DE MOBILIZAÇÃO
- 30. Com o que fazer uma Escola Ativa?

 MATERIAL DE APOIO



Expectativas do Projeto

Sensibilizar e inspirar os diferentes atores da escola e da comunidade para valorizar e potencializar o MOVIMENTO como fator que contribui com a construção de uma ESCOLA mais ATIVA.



O que é uma Escola Ativa?



Uma **Escola Ativa** é uma escola mais saudável e com melhor desempenho, e um lugar melhor para se trabalhar, estudar e estar.

Fonte: OMS, 2000.

A escola é parte integrante do processo de desenvolvimento das crianças.

Para que este desenvolvimento ocorra de forma harmônica, as crianças devem ser inseridas em um ambiente que gere interesse e que lhes garanta a oportunidade de se tornarem agentes de seu próprio desenvolvimento. Nesta perspectiva o **Movimento** gera mais cognição e apredizagem e proporciona um contexto rico para o desenvolvimento humano.

Fonte: PNUD e Designed to Move.





O que é uma Escola Ativa?

PRESSUPOSTO: ESCOLA COMO UM ESPAÇO DE VIDA ATIVO

Favorecer um contexto que valorize o desenvolvimento humano a partir do eixo "atividades corporais e esportivas".

Uma **ESCOLA ATIVA**está sempre qualificando
e ampliando os espaços
e os tempos de **MOVIMENTO**.

APRENDIZAGEM
DESENVOLVIMENTO

Histórico

AMÉRICA E EUROPA NO FINAL SÉC. XIX - ESCOLA NOVA

INFLUÊNCIA CONCEITO & EXPERIÊNCIA

BRASIL, INÍCIO DO SÉCULO XX

RUI BARBOSA E MANIFESTO DOS PIONEIROS DA ESCOLA NOVA

ABORDAGENS ATIVAS SÃO CENTRADAS NOS ALUNOS E NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

VISÃO EDUCACIONAL

DÉCADA DE 90

VISÃO HIGIENISTA SEDENTARISMO E DOENÇAS

OMS 2000

AS ESCOLAS DEVEM OFERECER OPORTUNIDADES E CONHECIMENTOS SOBRE **ESCOLA ATIVA.**

VISÕES ECOLÓGICAS DE ESCOLA ATIVA, 2015

FINLÂNDIA E IRLANDA DO NORTE

Fonte: PNUD, 2016.

Por que fazer da escola uma Escola Ativa?



POR QUE FALAR DE ESCOLA ATIVA?

A REPERCUSSÃO DA INAÇÃO (O CICLO DA INATIVIDADE FÍSICA)

- + FALTAS NA ESCOLA + DIAS DOENTES
 - + MORTES PREMATURAS

45,9%

Brasileiros sedentários 45%

Dos sedentários pararam de praticar atividades físicas entre os 16 e 24 anos. 48%

Dos sedentários iniciaram a prática de atividade física na escola.

Fonte: PNUD BRASIL, 2016.



A REPERCUSSÃO DA INAÇÃO (O CICLO DA "NÃO" APRENDIZAGEM)

- EVASÃO ESCOLAR
- CICLO DE REPETIÇÃO
- NOTAS MAIS BAIXAS
- DESMOTIVAÇÃO

- FALTA DE CUIDADO COM A ESCOLA
- NÃO CONSTRUÇÃO DE VÍNCULO COM OS PROFESSORES

Fonte: Designed to Move.

QUAIS SÃO OS BENEFÍCIOS PARA CRIANÇAS QUE ESTUDAM EM UMA ESCOLA ATIVA?



Estudos que analisaram as funções cognitivas e confirmam: as crianças aprendem mais e melhor.



Estudos analisaram o engajamento das crianças na escola e confirmam: as crianças se sentem mais conectadas com as escolas.



Estudos analisaram os fatores psicossociais e confirmam: as crianças se sentem mais felizes.



Estudos analisaram os resultados acadêmicos e confirmarm: as crianças melhoram as suas notas.

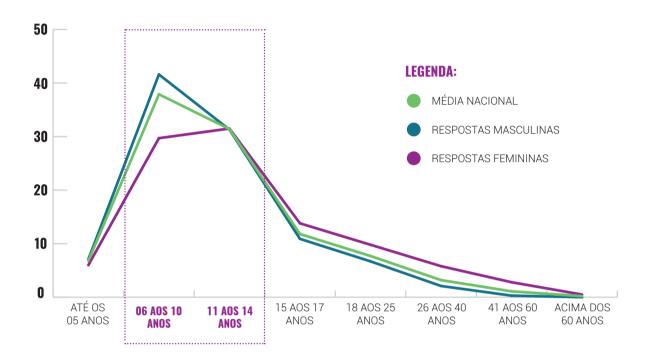


Estudos analisaram os efeitos no longo prazo e confirmam: as crianças apresentam melhor desenvolvimento global ao longo da vida.

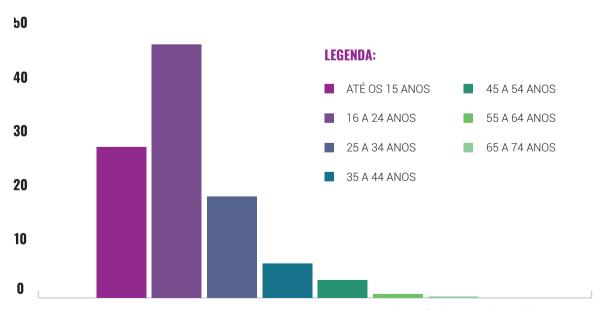
Fonte: Designed to Move

CENÁRIO ATUAL – ATIVIDADE FÍSICA

COM QUE IDADE VOCÊ COMEÇOU A PRATICAR ESPORTE?



ABANDONO (SEDENTARISMO)



Fonte: Diagnóstico Nacional do Esporte.

CAPITAL HUMANO

CICLO VIRTUOSO DA INTEGRALIDADE



CAPITAL FISICO

- ◆ Força muscular
- ◆ Função do sistema imunológico
- ↑ Padrões do sono
- ◆ Fumo / Uso de drogas
- Quedas

CAPITAL EMOCIONAL

- ↑ Autoestima / Motivação
- ◆ Diversão / Alegria / Satisfação
- ◆ Humor
- ↑ Motivação intrínseca
- ◆ Stress / depressão / Ansiedade

CAPITAL FINANCEIRO

- ◆ Produtividade / Desempenho
- ↑ Sucesso no trabalho
- ↑ Comprometimento / Moral
- ◆ Despesas de assistência médica
- ◆ Faltas (ausências)

CAPITAL INDIVIDUAL

- ↑ Estabelecimento de metas
- Habilidades sociais, de vida, não cognitivas
- ◆ Gestão do tempo
- ↑ Iniciativa / Liderança
- ↑ Honestidade / Respeito / Responsabilidade
- ↑ Assertividade / Coragem

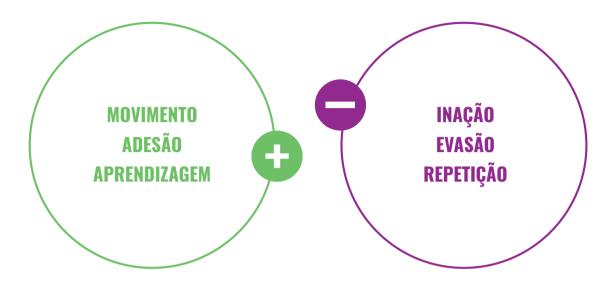
CAPITAL INTELECTUAL

- ↑ Aprendizagem
- ↑ Desempenho acadêmico
- ↑ Memória/ Concentração / Atenção
- ↑ Velocidade de raciocínio
- ↑ Envolvimento com a escola
- ↑ Concentração / Atenção
- ◆ Estrutura / Função cerebral
- ◆ TDA (Déficit de atenção)

CAPITAL SOCIAL

- ↑ Rede social
- ↑ Relacionamentos positivos
- ↑ Inclusão social / Aceitação
- ◆ Participação cidadã
- ↑ Igualdade gênero
- Igualdade para pessoas com deficiência
- ◆ Participação comunitária

POR QUE FALAR DE ESCOLA ATIVA?



Escola Ativa é aquela que garante que todas as crianças e adolescentes tenham assegurado o direito a uma educação que faz conectar corpo e mente.

NAS ESCOLAS ATIVAS:

Crianças e jovens desenvolvem competências importantes para uma vida cidadã:

- Participam mais ativamente da rotina escolar e melhoram seu desempenho acadêmico;
- Melhoram seu poder de atenção.



PILARES DE UMA ESCOLA ATIVA

MOVIMENTO CONTEXTUALIZADO

Oferecer experiências significativas e contextualizadas que conectem o "se movimentar" ao "aprender".

O "fazer" (movimento) e o "compreender" integrados e alinhados com os objetivos do Projeto Político Pedagógico nas diversas áreas do conhecimento e nos diferentes espaços da escola.

Pedagogia centrada em metodologias ativas que dão sentido para os conteúdos e as aprendizagens escolares.

EDUCAÇÃO FÍSICA DE QUALIDADE

Garantir aulas de Educação Física com qualidade para todos os alunos da escola.

As aulas de Educação Física como o coração da **Escola Ativa**.

Em uma Escola Ativa, a Educação Física tem papel relevante e não fica apartada do "corpo" da escola.

As aulas de Educação Física têm papel relevante no currículo que se orienta para a educação integral das crianças.

CULTURA DE MOVIMENTO

Valorizar as diferentes práticas da cultura corporal e fomentar o movimento em todos os espaços da escola.

A linguagem corporal como possibilidade de comunicação da criança com o mundo e com os outros.

A cultura de movimento como um conjunto de códigos e símbolos que são produzidos/ ressignificados dinamicamente nos jogos, brincadeiras, atividades rítmicas, etc. e influenciam o nosso Se Movimentar.



POTENCIALIZANDO AÇÕES

MOVIMENTO CONTEXTUALIZADO

Existem espaços ociosos na sua escola?

Como é feita a disposição das carteiras nas salas de aula?

Quais os espaços utilizados pelos professores nas escolas?

Quais as ferramentas didáticas que os professores utilizam durante as aulas para promover metodologias ativas?

Como os professores planejam ações interdisciplinares que dialoquem com o currículo escolar?

Como os alunos participam dos projetos e ações da escola?

Equilíbrio no tempo do "sentar" e no tempo do "se movimentar".

Todos espaços são espaços de aprendizagem.

Valorização da interação entre os alunos.

Utilização de diferentes ferramentas didáticas promotoras de metodologias ativas.

CULTURA DE MOVIMENTO

Quais as manifestações da cultura corporal mais valorizadas na escola?

Quais os tempos e espaços do movimento na rotina escolar?

Quais os recursos existentes na escola para as práticas corporais?

Como e onde a linguagem corporal se expressa no currículo escolar?

Como a comunidade e os colaboradores da escola participam nas atividades corporais?

Como e quando o corpo em movimento é pauta das formações?

Jogos e brincadeiras são relevantes

Espaços e recursos que favoreçam o brincar.

Pais, alunos e comunidade aprendem sobre o brincar.

O corpo em movimento como conteúdo de estudo e formação continuada.

EDUCAÇÃO FÍSICA DE QUALIDADE

Todos os alunos têm aula de Educação Física na escola?

Quantas aulas por semana? Quanto tempo de aula?

Os professores da área participam ativamente dos projetos e programas desenvolvidos pela escola? Planejam sua intervenção?

Como se avalia a qualidade das aulas de educação física na escola?

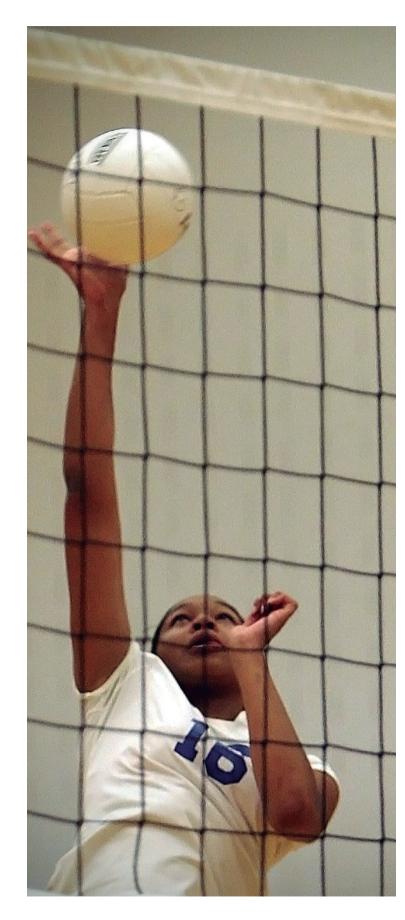
Quais são os recursos e os espaços existentes na escola para que todos os alunos possam participar das aulas de Educação Física?

100% das crianças engajadas nas aulas de Educação Física (tempos, espaços e recursos satisfatórios).

Educação Física como um componente ativo no currículo escolar.

Professores de Educação Física participando ativamente do projeto e conectados com o corpo docente.

100% das crianças têm asseguradas 5 horas semanais de atividades corporais.



PILARES E PRINCÍPIOS



Uma **Escola Ativa** é antes de tudo uma escola democrática e inclusiva. Na nossa visão, **Escolas Ativas** têm mais e melhores condições de integrar os conceitos de inclusão e excelência.

É possível construir uma escola de qualidade para todos? É possível construir uma escola onde ensino e aprendizagem sejam complementares e indissociáveis?

O MOVIMENTO, presente em todos os pilares que estruturam uma **Escola Ativa**, pode ser o elemento integrador entre a inclusão e a excelência, entre o ensino e a aprendizagem.

Nas Escolas Ativas, o MOVIMENTO e a IINGUAGEM CORPORAL estão sempre conectados a princípios que regem a prática pedagógica e a intervenção dos professores nos diferentes contextos de aprendizagem. Os pilares "Educação Física de Qualidade"; "Cultura de Movimento" e "Movimento Contextualizado" ganham sentido e significado quando:

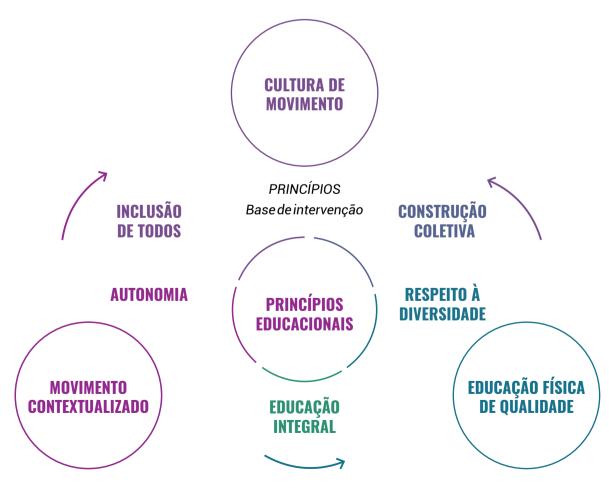
Todas as crianças e jovens têm a oportunidade de participar das aulas de educação física e das outras ações que envolvem o corpo em movimento.

- As crianças e os jovens são incentivados ao protagonismo e emancipação. Nas Escolas Ativas, os estudantes são educados para a Autonomia, para que cada vez menos necessitem dos professores para decidirem, organizarem e praticarem jogos, brincadeiras, esporte ou qualquer prática corporal;
- As crianças e os jovens, juntamente com os seus professores, participam ativamente na construção e estruturação dos espaços e contextos de práticas corporais.

 A Construção Coletiva é princípio de uma pedagogia que acredita na cogestão e corresponsabilidade como meio para fomentar a motivação e o compromisso dos estudantes com a sua aprendizagem;

- Nas Escolas Ativas, os estudantes aprendem a valorizar que o espaço de práticas corporais é sempre um espaço de Inclusão;
- A Educação Física tem na sua especificidade o Movimento intencional e com significado.
 As experiências positivas com o movimento contribuem para que as crianças e jovens tenham a oportunidade de viver a sua integralidade. O movimento é fator estruturante de uma Educação Integral que integra o fazer ao saber, ser e conviver:
- A experiência positiva de/com o movimento deve ser inclusiva. Isso quer dizer perceber, reconhecer e valorizar as diferenças entre as pessoas no que se refere à raça, à cor, à religião, ao gênero, ao biótipo, aos níveis de habilidades etc. Inclusão e respeito à **Diversidade** são irmãos gêmeos de uma escola que acredita na possibilidade de aprendermos com as diferenças, valorizando e favorecendo a convivência e a aprendizagem compartilhada.

PILARES BASE DE SUSTENTAÇÃO



Como fazer da escola uma Escola Ativa?

SISTEMA "SIM"

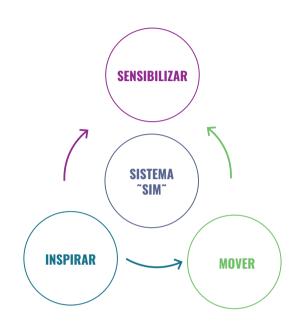
Ciclo de mobilização das escolas e seus atores para implantar e qualificar as **Escolas Ativas**.

Uma **Escola Ativa** não se constrói de um dia para o outro, certo? Este processo exige planejamento, organização e um certo tempo para se consolidar.

O ciclo que chamamos de Sistema "SIM" ajuda na sistematização de todas as ações de mobilização da comunidade escolar para fazer da escola um espaço mais ativo e que estimule o **Movimento**.

A organização das ações nos tempos chamados de "sensibilizar", "inspirar" e "mover" ajuda no engajamento das pessoas e faz a **ideia** da **Escola Ativa** ganhar cada vez mais força e simpatizantes.

O Sistema "SIM" inclui, no curto, médio e longo prazo, ações concretas e essenciais para promover mudanças e transformações no espaço escolar. O ponto de partida é valorizar e aproveitar o que já fazemos e cuidar para que no ciclo "SIM" tenhamos diferentes representantes da comunidade escolar engajados na proposta de construir escolas cada vez mais ativas



CICLO DE MOBILIZAÇÃO DAS ESCOLAS E SEUS ATORES PARA IMPLANTAR E QUALIFICAR AS ESCOLAS ATIVAS

1a FASE

SENSIBILIZAR - O QUE É?

Conhecer para melhor aderir à causa.

- Apresentação da proposta à comunidade;
- Constituição do Comitê Escola Ativa;
- Engajamento e fidelização de gestores, diretores, professores, coordenadores pedagógicos, pais e alunos (comunidade) para a "causa" da Escola Ativa.

2a FASE

INSPIRAR - POR QUE?

Justificar para argumentar e liderar um movimento a favor da causa.

- Atuação do Comitê Escola Ativa (Cronograma de encontros / Pautas);
- Engajamento da comunidade à proposta;
- Apresentação à comunidade dos fundamentos que sustentam a ideia/visão de **Escola Ativa** (Conceito, Pilares, Princípios e Ações).

3a FASE

MOVER - COMO?

Instrumentalizar-se para transformar intenção em ação.

- Planejamento, aplicação e monitoramento de um Plano de Ação.
- Concretizar e multiplicar a ideia.
 Projetar e implementar
 Escola Ativa.

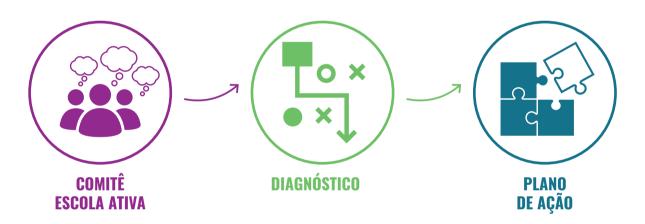
Fóruns: Reuniões HTPC; Conselho Gestor e APM.



ESTRATÉGIAS DE MOBILIZAÇÃO

O processo de **Mobilização** para a construção de uma **Escola Ativa** solicita a construção de um grupo de trabalho que se mantenha atuante e com energia durante toda a implantação do ciclo "SIM". A coerência e o vínculo entre a formação do comitê **Escola Ativa**, a realização do diagnóstico e o planejamento e implantação do plano situam-se em uma linha do tempo que demanda uma mobilização diária e permanente.

A ideia é que este processo de mobilização possa estar integrado com a rotina da escola e vinculado ao currículo. A "ideia" **Escola Ativa** não deve ser uma ação isolada do Programa **Ação Saudável** ou apartada do PPP (Projeto Político Pedagógico). O desafio está em assumir a "causa" da **Escola Ativa** como uma ação integradora, que aproxima as crianças e os jovens de uma educação que é integral e para a vida e repercutindo dentro e para além dos muros da escola.



O COMITÊ **Escola Ativa** se caracteriza como um grupo de pessoas influentes e representativas da escola e da comunidade (pais e alunos) que se reunirá permanentemente para representar os interesses da coletividade em assuntos e conteúdos relacionados com o direito ao **Movimento** e à **Aprendizagem**.

Com um caráter executivo e consultivo, sua missão é integrar

os diferentes atores da **escola** por meio de **ações** que qualifiquem os projetos e programas que conectam o movimento à aprendizagem, saúde e bem estar social.

A intenção é contribuir para o debate, trazer elementos para a construção de uma visão sobre **Escolas Ativas** e, claro, apontar rumos para possíveis transformações. Mapear dentro

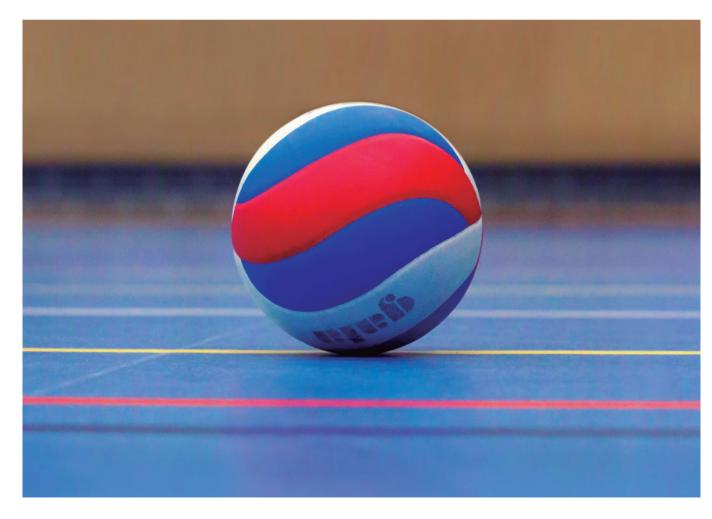
das escolas, diagnosticando as potencialidades e os desafios existentes no sentido de garantir a consolidação de ações voltadas para os **Pilares da Escola Ativa**:

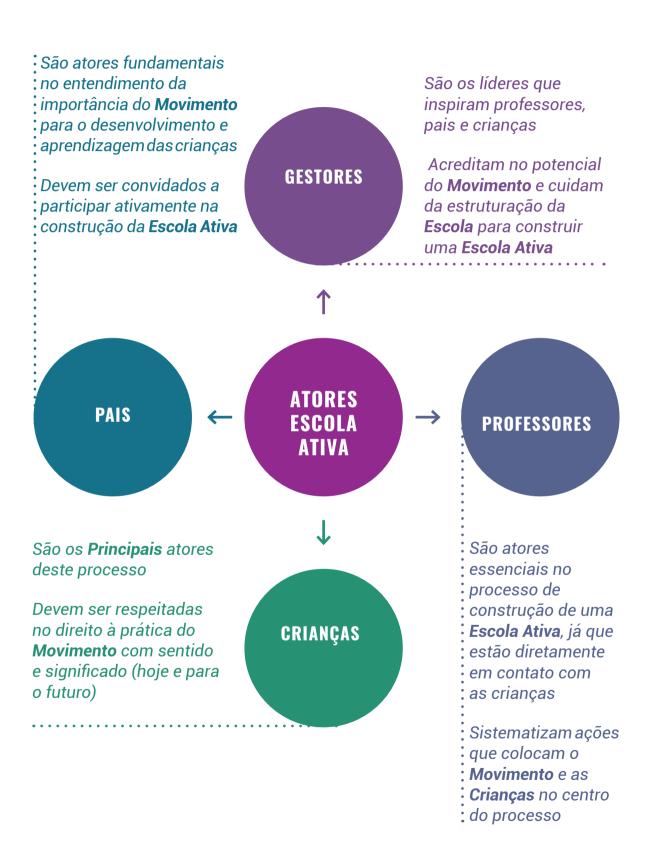
Elaborar um **Plano de Ação**, integrando os pilares, aprimorando os projetos e os programas já existentes em favor do **Movimento** como um fator que contribui efetivamente para a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos alunos.

O **Comitê Escola Ativa** deve ser constituído por um grupo de

professores, gestores, alunos, pais de alunos, colaboradores da INMED Para Crianças e representantes da comunidade, todos desempenhando o papel de instância permanente de debates acerca dos desafios e das possibilidades de implementação da **Escola Ativa**.

Sugere-se que o **Comitê** seja coordenado por um gestor da escola e conte com a participaçãode um professor, um aluno e um representante da comunidade.





ESTRATÉGIAS DE MOBILIZAÇÃO COMITÊ

O **Comitê Escola Ativa**, após a sua constituição, definirá um fluxo de trabalho com encontros mensais para que possa fazer valer as suas responsabilidades e atribuições.

A ideia é que o **Comitê** esteja formado e seja apresentado para a comunidade no início dos trabalhos, mantendo as suas ações até o final do Programa, quando será feita uma avaliação do trabalho desenvolvido.

IMPORTANTE:

REGISTRAR AS REUNIÕES EM ATA (LISTA DE PRESENÇA E FOTOS)

O COMITÊ **Escola Ativa** tem as seguintes atribuições:

- Acompanhar a implementação e execução dos Planos de Ação nos Pilares: Movimento Contextualizado, Cultura de Movimento e Educação Física de Qualidade;
- Buscar sempre a qualificação e a melhoria dos programas e projetos da escola para garantir o direito ao esporte, à educação física, ao movimento e ao desenvolvimento integral das crianças;

- Empenhar-se para que a escola ofereça estrutura e recursos que qualificam uma Escola Ativa.
- Viabilizar a participação ativa da diversidade de atores da escola, assegurando transparência no desenvolvimento de suas ações;
- Incentivar a formação de lideranças comunitárias que possam atuar nos Programa e Projetos voltados para a Escola Ativa;
- Mapear as oportunidades educativas da escola, em termos de atores, recursos, espaços que possam contribuir para uma Escola Ativa

Na **Escola Ativa** os meninos e as meninas, crianças e jovens, têm a oportunidade de praticar esportes, brincar e jogar corporalmente, participar das aulas de educação física, envolver-se nas ações, projetos e oficinas de práticas corporais que acontecem no contraturno, etc. É sabido que nas Escolas Ativas os alunos e as alunas aprendem mais, criam maior vínculo com a escola, seus colegas e seus professores, respeitam e se apropriam dos espaços de prática esportiva e corporal, são mais felizes e motivados e melhoram o seu rendimento escolar.

DIAGNÓSTICO



Por que pensar e realizar um diagnóstico? O preenchimento do instrumento chamado de **Diagnóstico** é essencial para o êxito do programa. Diagnosticar, no programa/projeto **Escola Ativa**, é um momento de celebrar as "vitórias" e olhar para o futuro.

UM DIAGNÓSTICO BEM FEITO:

- Permite a identificação das conquistas já realizadas e a definição dos desafios que temos pela frente;
- Ajuda a antecipar as ações e a definir os "passos" a serem dados em cada pilar que estrutura a Escola Ativa.

PROGRAMA AÇÃO SAUDÁVEL - ESCOLAS ATIVAS

DIAGNÓSTICO – ATIVIDADE FÍSICA

Informações Gerais

	Nomeda escola:
	Cidade / Bairro:
	Nome do(a) diretor(a):
	Nome do(a) coordenador(a) pedagógico(a):
	Número de alunos:
	Faixaetária/Idade:
	Número de turmas:
	Número de professores:
	Média de alunos por turma:
lni	formações — Pilar/Eixo Educação Física e Alfabetização Corporal
1.	A ESCOLA OFERECE AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO CURRÍCULO?
	() SIM () NÃO
2.	QUANTAS AULAS POR SEMANA PARA CADA TURMA?
	(1) (2) (3) (4) (5)
3.	TODAS AS TURMAS TÊM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
	() SIM () NÃO
4.	QUAL A DURAÇÃO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
	() Até 30 minutos () 30 minutos a 1 hora () Mais do que uma hora
_	
5.	QUANTOS SÃO OS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA? (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)

6. QUAIS SÃO AS ATIVIDADES MAIS PRATICADAS PELOS ALUNOS DURANTE AS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
() Exercícios () Danças () Esportes () Atividades aquáticas
() Circuitos de movimentos () Lutas () Jogos e brincadeiras
() Práticas de aventura () Ginásticas
() Outras:
7. qual o(s) espaço(s) utilizado(s) para a realização das aulas
DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
() quadra descoberta () quadra coberta/ginásio
() pátio () parque () salas de aula
8. QUAIS OS RECURSOS/MATERIAIS MAIS UTILIZADOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA?
() Bolas () Raquetes () Cones () Cordas
() Aros / bambolês () Bastões () Redes () Barreiras / obstáculos
() Colchões / colchonetes () Redes
() Outros:
9. OS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARTICIPAM DAS REUNIÕES DE PAIS?
() SIM () NÃO
10. os professores de educação física participam das reuniões
PEDAGÓGICAS OU PROGRAMAS DE FORMAÇÃO CONTINUADA?
()SIM ()NÃO

INFORMAÇÕES – PILAR/EIXO CULTURA DE MOVIMENTO

11.	A ESCOLA OFERECE ATIVIDADES/OFICINAS DE MOVIMENTO/ESPORTE NO
	CONTRATURNO OU PARA ALÉM DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA?
	() SIM () NÃO
12.	QUAIS ATIVIDADES SÃO OFERECIDAS?
	() Jogos e brincadeiras
	() Danças (regionais, comunitárias, indígenas, africanas etc)
	() Esportes individuais (Tênis, Atletismo etc)
	() Lutas (Capoeira, judô, karatê, lutas brasileiras etc)
	() Esportes coletivos (Futebol, Vôlei, Basquete, Handebol etc)
	() Práticas de aventura (Skate, Bicicleta, Práticas na natureza etc)
	() Capoeira () Atividades aquáticas
	() Ginásticas (Artística, Rítmica, Acrobática etc)
	() Outras:
13.	QUANTAS VEZES POR SEMANA?
	(1) (2) (3) (4) (5)
14.	QUEM PARTICIPA?
	() Alunos da Educação Infantil
	() Alunos do Ensino Fundamental 1
	() Alunos do Ensino Fundamental 2
	() Alunos do Ensino Médio
15.	DURANTE O INTERVALO/RECREIO SÃO OFERECIDAS ATIVIDADES DE MOVIMENTO
	OU MATERIAIS (JOGOS, BRINQUEDOS) AOS ALUNOS?
	() SIM () NÃO
16.	FUNCIONÁRIOS E COMUNIDADE UTILIZAM A ESCOLA PARA REALIZAR ATIVIDADES
	DE PRÁTICA DO MOVIMENTO?
	() SIM () NÃO

17.	A ESCOLA POSSUI GREMIO ESTUDANTIL OU GRUPO DE LIDERANÇA ENTRE
	OS ALUNOS?
	() SIM () NÃO
18.	QUANTOS ALUNOS PARTICIPAM DO GRÊMIO OU GRUPO DE LIDERANÇA?
	() Até 10 alunos () 10 a 20 alunos () Mais do que 20 alunos
19.	QUAIS AÇÕES RELACIONADAS COM O MOVIMENTO/ATIVIDADE FÍSICA OS ALUNOS
	QUE PARTICIPAM DO GRÊMIO JÁ REALIZARAM?
	() eventos () monitoria nas aulas () mutirões
20.	A ESCOLA REALIZA EVENTOS VOLTADOS A PRÁTICA DO MOVIMENTO E ATIVIDADE
	FÍSICA PARA OS PAIS, OS ALUNOS E/OU FUNCIONÁRIOS?
	() SIM ()NÃO.
	QUAIS?
	() grupos de ginástica/caminhada () turmas de esportes coletivos
	() festivais de jogos e brincadeiras() dia da família
21.	A ESCOLA POSSUI QUADRA(S)?
	() Sim () Não Quantas?
22.	A ESCOLA POSSUI PÁTIO(S)?
	() Sim () Não Quantos?
23.	A ESCOLA POSSUI PARQUE(S)?
	() Sim () Não Quantos?
24.	TODOS OS ALUNOS TÊM A OPORTUNIDADE DE UTILIZAR OS ESPAÇOS (QUADRA,
	PÁTIO, PARQUE,) ANTES OU DEPOIS DO PERÍODO ESCOLAR?
	() Sim
	() Eventualmente ou em momentos especiais
	() Não

PLANO DE AÇÃO

FOCO INTERVENÇÃO RESULTADOS

O **Plano de Ação**, elaborado com carinho e com a participação de todos os representantes do comitê **Escola Ativa**, configura-se como o elemento principal do "nosso" programa. A construção do plano pede planejamento e antecipação, ou seja, definir "onde" se quer chegar.

A proposta não é partir do nada ou sair do "zero"; a ideia é justamente potencializar as ações já existentes e realizadas no ambiente escolar. No entanto, não basta apenas planejar ou definir algumas intenções, certo? Precisamos, enquanto um comitê, fazer o plano sair da intenção e acontecer na prática. É no dia a dia da escola que o plano se concretiza. Na sua implantação vamos fazendo os ajustes e regulações necessárias, vamos celebrando as conquistas, vamos percebendo que é possível caminhar sem "dar passos maiores do que as pernas".

DESAFIOS

Quando fazemos a leitura do diagnóstico, quais os desafios que temos pela frente em cada pilar da "nossa" **Escola Ativa**?

OPORTUNIDADES

Quando fazemos a leitura do diagnóstico quais as oportunidades e motivações que enxergamos para "nossa" **Escola Ativa**?

OBJETIVOS/METAS

Para cada pilar: Aonde pretendemos chegar?

Quais as transformações que queremos concretizar na nossa escola?

Exemplo: Nós queremos transformar:

- Espaços ociosos
- Organização das salas
- Utilização das ferramentas didáticas
- Metodologia de ensino
- Integrar ações
- Participações mais ativas dos alunos e comunidades
- A rotina das escolas (tempo e espaço de movimento)
- Os recursos existentes para o "corpo" em movimento

- Ampliar as práticas corporais presentes nas escolas
- Inserir a temáticas nas formações
- · Ampliar o acesso dos alunos à E.F
- Qualificar as aulas
- Integrar os professores de E.F ao projeto da escola
- Qualificar espaços, tempos e recursos utilizados nas aulas de E.F

ESTRATÉGIAS

Quais serão as nossas estratégias (atividades, ações, tarefas) para alcançarmos os objetivos?

Quem serão os atores envolvidos nas ações

RESULTADOS

Quais serão os indicadores e instrumentos de monitoramento da implementação do Plano?

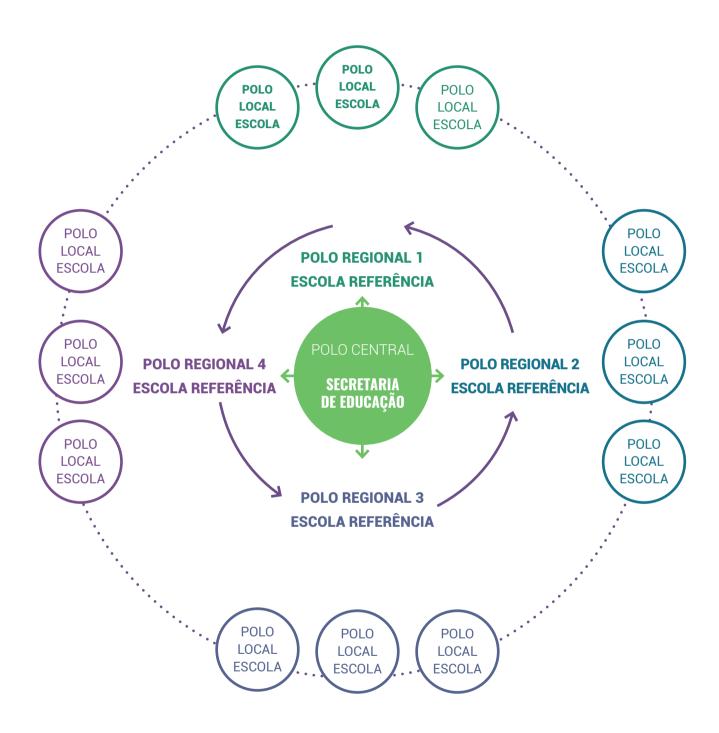
O que precisamos demonstrar para avaliar se chegamos ao objetivo?

ARTICULAÇÃO EM REDE

O programa **Ação Saudável** tem uma visão de que a escola é antes de tudo um espaço comunitário, que faz parte de um território recheado de pessoas, vivências, recursos, saberes e conhecimentos que podem contribuir para a educação integral das crianças e jovens.

Nosso desejo é que a experiência que estamos compartilhando possa ser ampliada para a formação de uma REDE de escolas (comunidades) que, nos territórios, compartilhem suas conquistas e seus desafios. Uma rede "forte" e consolidada pode avançar para a formação de um comitê regional que irá mobilizar a gestão e as políticas públicas. A rede de territórios envolvidas com a temática da vida saudável impulsiona as comunidades e faz com que o conhecimento construído ultrapasse os muros das escolas.





POR QUE CELEBRAR AS CONQUISTAS

Durante a implantação do plano **Escola Ativa** é importante registrarmos as ações realizadas, as repercussões e os avanços identificados.

Cada escola, através do seu comitê **Escola Ativa**, deverá elaborar um portfólio com registros diagnóstico preenchido do caminho percorrido (atas, relatórios, fotos, registros das crianças etc.)

Este material, além de dar visibilidade para as ações, servirá como base de monitoramento para a entrega da certificação e **Selo Escola Ativa.**



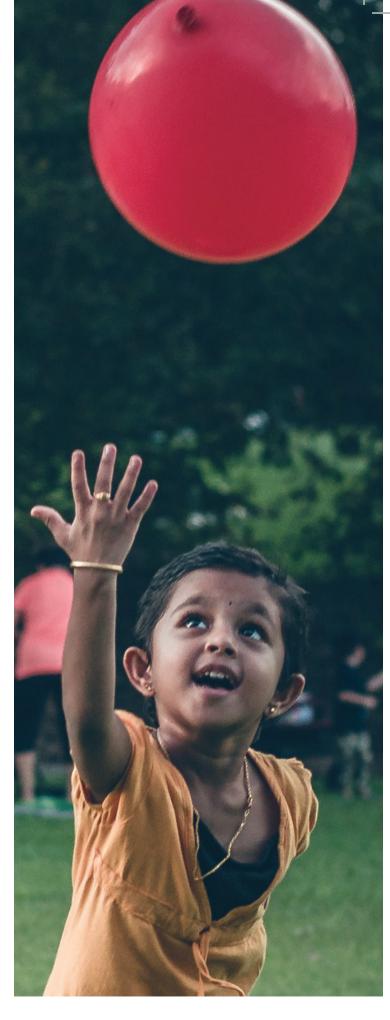
SELO ESCOLA ATIVA

Trata-se de uma "certificação" que será conferida às escolas que realizarem e registrarem ações eficazes relacionadas com práticas de movimento, metodologias ativas, recreios ativos, eventos esportivos para a comunidade, oficinas corporais no contraturno etc.

O Selo **Escola Ativa** tem como objetivo motivar as escolas e a comunidade para realizar as ações sugeridas no plano elaborado e alinhado pelo comitê, após análise do diagnóstico. A concretização de cada ação prevista no plano equivale a "pontos" que, somados, permitem atestar se a escola é "Ativa"; "Muito Ativa" ou "Super Ativa".

A ideia é que o Selo **Escola Ativa** possa mobilizar as crianças, os jovens, os professores e gestores, enfim, a comunidade escolar a se unir em torno de uma causa: "Mais movimento e Atividade Física nas Escolas".

Vale lembrar: nas *Escolas Ativas* os alunos e as alunas aprendem mais, criam maior vínculo com a escola, seus colegas e seus professores, respeitam e se apropriam dos espaços de prática esportiva e corporal, são mais felizes e motivados e melhoram o seu rendimento escolar.



Com o que se faz uma Escola Ativa?

GUIA DE BRINCADEIRAS

O QUE É?

O Guia de Brincadeiras oferece orientações pedagógicas e um repertório de atividades (brincadeiras) que contribuem para a construção de uma escola mais **Ativa**. A proposta é que as brincadeiras sugeridas no Guia possam ser levadas para os espaços e rotinas escolares, como uma referência para a seleção das atividades a serem ensinadas e praticadas pelas crianças. Ele oferece orientações e sugestões sobre como os educadores podem organizar as brincadeiras para que todas as crianças vivam experiências corporais positivas dentro do espaço escolar.

A QUEM SE DESTINA?

O Guia de Brincadeiras foi elaborado para todos os educadores, gestores e merendeiras que se comprometem em fazer das escolas espaços mais **Ativos**, onde as crianças tenham a oportunidade de brincar e praticar

atividade física. Respeitando os diferentes contextos de ensino e a realidade de cada território, o Guia contribui para preencher uma lacuna existente nos currículos escolares e na formação dos educadores: a necessidade e urgência de orientações e repertório de atividades que possam orientar a intervenção pedagógica por meio das brincadeiras nas **Escolas Ativas**.

QUAL O SEU CONTEÚDO?

O Guia sugere dez brincadeiras, divididas para duas faixas etárias (3 a 6 anos e 7 a 11 anos) que podem ser ensinadas nas diferentes escolas. São brincadeiras da cultura de movimento infantil que não demandam recursos e espaços muito sofisticados. As brincadeiras indicadas são apresentadas na seguinte estrutura: nome; descrição; ilustração/desenho; variações e recursos.

38 38

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

O ensino e prática de brincadeiras nas **Escolas Ativas** devem respeitar os princípios da inclusão de todos, respeito à diversidade e construção coletiva. Algumas orientações pedagógicas são importantes para que todas as crianças possam participar das atividades e, mais do que isso, vivam experiências positivas com o **Movimento**:

PARTICIPAÇÃO ATIVA

Todos correndo, saltando, todos sempre em movimento. Nada de ficar muito parado, com os braços "cruzados".

CONSTRUÇÃO COLETIVA

Favorecer sempre que os jogadores possam compartilhar seus saberes, possam construir estratégias juntos, possam acordar regras e modificar a estrutura dos jogos de acordo com seus interesses e necessidades.

SUCESSO SEMPRE

Todos precisam, ao longo desta jornada de "brincar," viver situações de sucesso e prazer. Todos precisam se sentir competentes para brincar. Nada melhor do que fazer um ponto, correr rápido, pular longe, marcar um gol ou acertar o alvo.

AUTO-GERENCIAMENTO

Caminhar para aprender a brincar "sozinhos", sem que o professor ou o adulto interfira constantemente no brincar das crianças. As crianças podem e devem aprender a gerenciar a brincadeira em aspectos como respeito às regras, escolha das equipes, organização do espaço, distribuição do material, etc.

NOVAS APRENDIZAGENS

Demonstrar disponibilidade para o "novo". É sempre possível vencer novos desafios e construir novas aprendizagens. Isso quer dizer jogar cada vez mais e melhor.

FAIXA ETÁRIA 3 A 6 ANOS

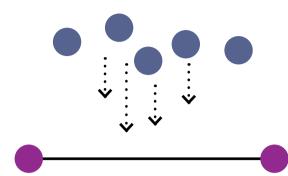
Nome da brincadeira (1):

AUMENTA-AUMENTA

Descrição da brincadeira:

Duas crianças devem segurar na ponta de uma corda ou elástico a uma determinada altura do chão (comece bem baixo para que todos tenham êxito). As demais crianças devem saltar sobre a corda. A cada tentativa, após a passagem de todo o grupo, a altura da corda/elástico deve ser aumentada. Ganha a brincadeira quem conseguir saltar sobre corda ou elástico em seu estágio mais alto.

Desenho/ilustração da brincadeira:







Variações no jeito de brincar:

Aumentar a altura da corda/elástico;

Inserir mais uma corda/elástico na brincadeira, aumentando a distância entre as cordas/elásticos;

Sugerir que as crianças saltem pelas cordas/elásticos de diferentes maneiras: com os dois pés juntos, com o pé esquerdo, o pé direito, alternando os pés durante a aterrisagem;

Aumentar ou diminuir a distância entre os alunos e a corda dando-lhes mais ou menos espaço para correr e ganhar velocidade.

Recursos necessários para brincar:

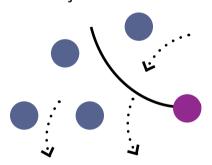
Espaços: quadra, pátio, gramado; Recursos: cordas e/ou elásticos. Nome da brincadeira (2):

RELOGINHO

Descrição da brincadeira:

Todos, em pé, formam uma roda e alguém fica no meio/centro girando uma corda pertinho do chão, como se fosse o ponteiro de um relógio. As crianças têm que pular quando a corda passar na sua direção. Quem segura a corda vai aumentando a velocidade até alguém não conseguir realizar o salto. Vence aquele aluno que conseguir saltar a corda mais vezes.

Desenho/ilustração da brincadeira:







Variações no jeito de brincar:

Aumentar a velocidade da corda;

Aumentar a altura da corda;

Diversificar as formas de saltar a corda: com os dois pés, pé esquerdo, pé direito, girando o corpo etc.

Recursos necessários para brincar:

Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: corda.

Nome da brincadeira (3):

PEGA-PEGA RABINHO

Descrição da brincadeira:

Formar duplas e posicionar os alunos da seguinte maneira: um aluno à frente do outro a uma distância de mais ou menos um metro, sendo que um dos alunos da dupla (aquele que está à frente, deve ter um "rabinho" preso à cintura). Ao sinal do professor, os alunos correm em linha reta, sendo que o aluno que está atrás corre para pegar o "rabinho" do aluno que está na frente. Se o aluno que esta atrás conseguir pegar o "rabinho" do aluno que esta à frente antes do final da linha de chegada, ele marca um ponto. Se o inverso acontecer, o outro aluno é quem marca o ponto. Ao final da corrida, troca-se o "rabinho" e inverte-se as funções.

Desenho/ilustração da brincadeira:







Variações no jeito de brincar:

Aumentar ou diminuir a distância da corrida;

Brincar em trios ou quartetos;

Utilizar todos o espaço do campo, correndo livremente;

Diversificar os gestos: saltando, correndo, com giros etc.

Recursos necessários para brincar:

Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: fitas, tecidos, jornal (como rabinhos).

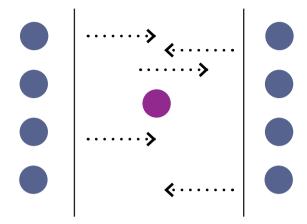
Nome da brincadeira (4):

MÃE/PAI DA RUA

Descrição da brincadeira:

Essa brincadeira é uma variação do Pega-pega. Dividir o espaço (campo de jogo) em três partes, sendo as extremidades as zonas neutras, onde as crianças não poderão ser "pegas". A rua (zona intermediária) deverá ser o maior espaço, pois é nela que a mãe/o pai da rua (o pegador) ficará. A mãe ou o pai da rua deverá tocar (pegar) as crianças que estiverem atravessando de uma zona neutra para a outra. A mãe/o pai da rua não pode entrar nesses espaços. A criança que for pega, se torna a mãe ou o pai da rua.

Desenho/ilustração da brincadeira:





Variações no jeito de brincar:

Aumentar ou diminuir o espaço da rua (zona intermediária);

Colocar mais de uma criança para ser o pai/ a mãe da rua;

Diversificar os movimentos para atravessar a rua: andando, correndo, saltando, em quatro apoios etc;

Cantar a musiquinha: "Eu sou a mãe/ o pai da rua; eu vou pegar quem bobear."

Recursos necessários para brincar:

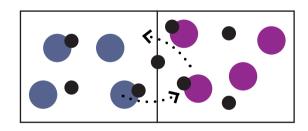
Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: giz para pintar o campo da brincadeira. Nome da brincadeira (5):

LIMPA A CASA

Descrição da brincadeira:

Organizar duas equipes com iqual número de jogadores e posicioná-las em lados opostos de uma quadra dividida por uma rede ou elástico. Distribuir uma bola para cada aluno. Ao sinal de início, os alunos deverão arremessar a bola para o outro lado da rede ou elástico, "limpando" a sua casa. Toda vez que uma bola chegar ao seu campo, rapidamente os jogadores devem pegá-la e arremessá-la para o outro lado, por cima da rede/ elástico. O jogo é realizado dentro de um tempo determinado e a equipe vencedora será aquela que tiver menos bolas em seu campo ao final ou sinal de términode término do jogo.

Desenho/ilustração da brincadeira:







BOLAS

Variações no jeito de brincar:

Aumentar o campo de jogo;

Aumentar a altura da rede/elástico;

Aumentar o número de bolas;

Diversificar as formas de arremesso.

Recursos necessários para brincar:

Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: elástico, rede, bolas de meia, bolas de borracha, bexigas.

FAIXA ETÁRIA - 7 A 11 ANOS

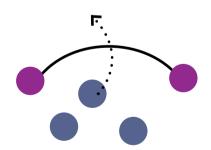
Nome da brincadeira (1):

ZERINHO

Descrição da brincadeira:

Duas crianças batem a corda e as outras precisam passar por baixo, sem tocar ou esbarrar o corpo. A corda é batida em direção às crianças, que passam correndo sem interromper a sequência de batidas.

Desenho/ilustração da brincadeira:



CRIANÇAS QUE IRÃO
ATRAVESSAR A CORDA



Variações no jeito de brincar:

Diversificar o número de crianças que passam ao mesmo tempo por baixo da corda (duplas, trios, quartetos,...);

Aumentar a velocidade da corda;

Alterar o sentido de "batida" da corda;

Diversificar as formas de passar sob a corda: correndo para frente, correndo para trás, com giros, saltando a corda.

Recursos necessários para brincar:

Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: corda.

Nome da brincadeira (2):

PEGA-PEGA CORRENTE

Descrição da brincadeira:

Iniciar a brincadeira definindo quem será o pegador. Geralmente isso é realizado através de sorteio. Iniciada a brincadeira, o pegador deverá tocar em alguma criança para "pegá-la". Quem for "pego", auxilia o pegador a "pegar" as demais crianças. Aos poucos, as crianças vão formando uma "corrente" (com as mãos dadas) que se desloca pelo espaço tentando pegar aquelas que estão "livres".

Desenho/ilustração da brincadeira:



CRIANÇAS LIVRES

PEGADORES EM CORRENTE

Variações no jeito de brincar:

Iniciar a brincadeira com dois ou mais pegadores;

Aumentar ou diminuir o campo/ espaço da brincadeira;

Diversificar os movimentos de deslocamento: com saltos, com giros etc;

Definir um ponto neutro, o chamado "piques", onde quem estiver neste lugar não poderá ser pego.

Recursos necessários para brincar:

Espaços: quadra, pátio ou gramado.

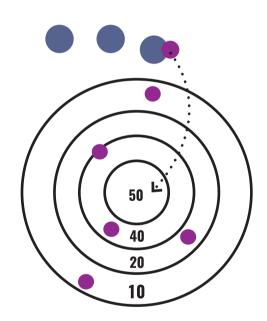
Nome da brincadeira (3):

BOLA AO CENTRO

Descrição da brincadeira:

Duas equipes posicionadas ao redor de círculos (diferentes tamanhos), que poderão ser desenhados no pátio ou na quadra da escola (uma sugestão pode ser utilizar o círculo central, às vezes, já "pintado" nas quadras como a referência para o desenho do campo de jogo). Os participantes arremessam as bolas, alternadamente, tentando chegar o mais perto possível do centro do círculo menor. Cada círculo tem uma pontuação e vence a brincadeira a equipe que marcar mais pontos. O desenho poderá ter, por exemplo, quatro círculos e cada círculo tem uma pontuação específica (veja a ilustração abaixo).

Desenho/ilustração da brincadeira:



CRIANÇAS JOGANDO

BOLAS ARREMESSADAS

Variações no jeito de brincar:

Aumentar o tamanho dos círculos;

Diversificar as bolas no tamanho, peso e textura;

Diversificar as formas de arremesso: mão direita, mão esquerda, bola rolando, bola pelo "ar", bola pingando etc;

Diversificar os recursos/brinquedos que podem ser arremessados: bolas de meia, saquinhos de areia, pedrinhas etc.

Recursos necessários para brincar:

Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: giz, bolas, saquinhos de areia, "pedrinhas".

Nome da brincadeira (4):

BRINCADEIRA DO ROBÔ

Descrição da brincadeira:

Uma criança é o robô, e seu colega, o guia. Com o auxílio do professor, eles devem estabelecer códigos ou sinais para a movimentação do robô. Ex.: se o guia tocar na testa do robô, ele deve andar para frente; se tocar nas costas, ele deve andar para trás; se tocar o alto da cabeça, o robô deve parar, e assim por diante. os papéis são invertidos e o guia vira robô.







Desenho/ilustração da brincadeira:

Variações no jeito de brincar:

Diversificar os papéis representados pelo robô;

Diversificar o número de robôs sob a liderança do guia. Ex.: Um mesmo guia deve "controlar" um, dois ou três robôs ao mesmo tempo;

Diversificar o tamanho do espaço a ser explorado pelo robô. Diversificar os planos e direções para o deslocamento do robô (para frente, para trás, para o lado esquerdo, para o lado direito, no plano baixo, no plano médio e no plano alto);

Diversificar as superfícies de deslocamento do robô. Ex.
Deslocar-se subindo uma escada, sobre uma "mureta", etc. ATENÇÃO - Nestas variações é fundamental que o professor esteja atento à segurança das crianças;

Diversificar o material utilizado pelo robô no seu deslocamento pelo espaço: com bolas, aros, cordas, etc;

Diversificar os gestos, sinais para a movimentação do robô. Ex.: Um toque na parte de trás da cabeça pode ser um sinal para o robô ir para frente; um toque nos ombros serve para que ele salte com os dois pés (estimular gestos como saltar, rolar, engatinhar, quadrupediar, etc).

Diversificar os gestos relacionados com os esportes: quicar a bola, conduzir a bola com os pés, etc.

Recursos necessários para brincar:

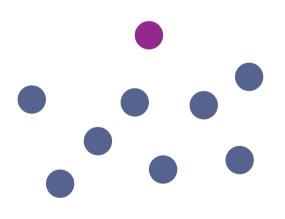
Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: giz, bolas, saquinhos de areia etc.

Nome da brincadeira (5):

BRINCADEIRA DO CONTRÁRIO

Descrição da brincadeira:

Uma das crianças é convidada a ser o guia. Ela deve realizar movimentos, que podem ser os mais diversos. Tudo o que ela fizer deve ser feito ao contrário pelas outras crianças. Ex.: se ela deitar, as outras ficam em pé; se ela se movimentar, as demais ficam paradas etc.







Desenho/ilustração da brincadeira:

Variações no jeito de brincar:

Diversificar as pessoas que ocupam a função do guia;

Diversificar o número de guias que realizam os movimentos ao mesmo tempo. Ex.: Duas ou mais crianças podem ser o guia ao mesmo tempo;

Diversificar os planos, os sentidos e as direções durante a realização dos movimentos (planos alto, médio e baixo, para frente, para trás, para os lados etc);

Diversificar a velocidade de realização dos movimentos (rápido e/ou lento);

Diversificar o número de crianças que realizam ou imitam os movimentos ao contrário (ao mesmo tempo, uma após a outra, uma rápido e a outra devagar etc);

Diversificar os gestos que podem ser realizados pelo guia durante a brincadeira. Variar os movimentos a partir das habilidades motoras de locomoção (andar, correr, saltar, girar, rolar, etc), manipulação (arremessar, receber, chutar, quicar e rebater) e estabilização (sentar, deitar, ficar em pé, ajoelhar, agachar etc).

Recursos necessários para brincar:

Espaços: quadra, pátio, gramado. Materiais: bolas, saquinhos de areia etc.

PARA SABER MAIS...

Bola pra frente, uma experiência no Rio de Janeiro

https://www.youtube.com/watch?v=-QUZC7adT64

Drauzio Varela - Atividade Física

https://www.youtube.com/watch?v=vdnV3hugU3U

Muito além do peso - Editado (alimentação)

https://www.youtube.com/watch?v=ucvxWPDvv1M

5 anos a mais

https://www.youtube.com/watch?v=gaScgx0dLEU

Corpo e Movimento na Educação Infantil

https://www.youtube.com/watch?v=TC3RpoTFb1w

Escolas Ativas no Rio de Janeiro

https://www.youtube.com/watch?v=Zr33nwBtmz8

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Sugestão de links/sites relacionados com o tema **Escolas Ativas**.

Caderno de desenvolvimento humano sobre escolas ativas no brasil 2016

https://www.undp.org/content/dam/brazil/docs/publicacoes/pessoas/caderno-de-desenvolvimento-humano-sobre-as-escolas-ativas-no-brasil.pdf

Movimento é vida: atividades físicas e esportivas para todas as pessoas relatório nacional de desenvolvimento humano do brasil 2017

https://www.undp.org/content/dam/brazil/docs/publicacoes/relatorio-nacional-desenvolvimento-humano-2017.pdf

Plano de ação global para a atividade física 2018-2030 versão síntese mais pessoas ativas para um mundo mais saudáveL

https://apps.who.int/iris/bitstream/ handle/10665/272721/WHO-NMH-PND-18.5-por.pdf



Parceiro:



Realização:



Patrocínio:

