

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

PROGRAMA DE APOIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO

AÇÃO: PROJETO DE EXTENSÃO

2020 VTP_117

UNIDADE PROPONENTE

Campus:
VTP

Foco Tecnológico:
DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL

IDENTIFICAÇÃO

Título:
Esportes e Lazer do IFSP

Grande Área de Conhecimento:
CIÊNCIAS DA SAÚDE

Área de Conhecimento:
EDUCAÇÃO FÍSICA

Área Temática:
Saúde

Tema:
Esporte e Lazer

Período de Execução:
Início: **01/04/2020** | Término: **30/11/2020**

Possui Cunho Social:
Não

CARACTERIZAÇÃO DOS BENEFICIÁRIOS

| Público Alvo | Quantidade Prevista de Pessoas a Atender | Quantidade de Pessoas Atendidas | Descrição do Público-Alvo |
|------------------------------|--|---------------------------------|---------------------------|
| Grupos Comunitários | 10 | - | - |
| Público Interno do Instituto | 40 | - | - |

EQUIPE PARTICIPANTE

Professores e/ou Técnicos Administrativos do IFSP

| Membro | Contatos | Bolsista | Titulação |
|--|---|----------|-----------|
| Nome: Juliana Martuscelli da Silva Prado Matrícula: 3102829 | Tel.: E-mail: juliana.prado@ifsp.edu.br | Não | DOUTORADO |

DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

Resumo

O projeto "Esportes e Lazer do IFSP" está fundamentado no esporte educacional, participativo e de rendimento, acrescidos ao lazer e, se referencia nos princípios da inclusão, cooperação, coeducação e corresponsabilidade. Com duração prevista de 8 meses, o presente projeto pretende atender uma demanda da comunidade interna e externa ao câmpus Votuporanga de jovens (a partir de 15 anos) e adultos que tenham interesse em participar de atividades esportivas e de lazer. O projeto tem como objetivos gerais a socialização, o lazer e a saúde e de forma específica o desenvolvimento das capacidades físicas, das habilidades motoras e da inteligência tática. Vale ressaltar que o Esporte considerado do IFSP aborda uma visão de esporte como prática corporal e social construída a partir de vivências e dos reflexos da cultura envolvida sob o aspecto educacional. O tratamento pedagógico dado ao Esporte e Lazer do IFSP visa estimular a compreensão dos aspectos históricos, sociais, vivência de esportes coletivos no contexto participativo e também competitivo, respeitando as relações entre o esporte, o IF e seus códigos próprios. Portanto, a ampliação e aprofundamento dos conhecimentos historicamente construídos pelo homem se dará através da vivência prática dos esportes e de atividades recreativas de lazer que serão fomentadas através de planejamento participativo.

Justificativa

O desenvolvimento deste projeto se justifica pelo propósito da intenção pedagógica, sendo o esporte ao mesmo tempo um objeto e um meio de educação, em seu sentido amplo de humanizar as relações sociais. A correria cotidiana de afazeres escolares e profissionais, a interferência do uso das tecnologias tem nos distanciado da convivência com as pessoas e portanto, do significado da existência humana. É importante que o esporte e o lazer não sejam menosprezados e tratados como algo distante do cotidiano dos alunos, uma vez que devem estar inseridos em suas realidades. Nessa perspectiva, o esporte contribui para o desenvolvimento da autonomia, da cooperação, da participação social e da afirmação de valores e princípios democráticos, em prol do exercício crítico da cidadania. Dessa maneira, o projeto em questão define a escola como um espaço socioeducativo com fins de formação humana e esportiva, e quanto ao sentido da prática, os objetivos se integram à socialização, ao lazer e à competição.



Fundamentação Teórica

Segundo Elias e Dunning (1992), o esporte moderno surgiu no século XVIII e tornou-se uma prática típica da nobreza inglesa, sendo posteriormente, expandido para outras camadas sociais e para o resto do mundo no final do século XIX e início do XX. Inicialmente, os jogos populares com bola da cultura inglesa estavam ligados às festas religiosas ou da colheita. Por volta do ano de 1800, as práticas dos jogos populares declinou devido o processo de urbanização e industrialização que levaram a novos modos e condições de vida. Vale destacar que os jogos populares praticados por outras camadas sociais foram alvo de repressão do Poder Público, pois consideravam a possibilidade de causar desordem e violência. No caso da Inglaterra, as escolas públicas ressignificaram os jogos com as características da racionalização e da institucionalização das regras do esporte moderno. Essa transformação foi aceita porque os espaços educativos não eram percebidos como ameaça à ordem pública (BRACHT, 2011; ELIAS; DUNNING, 1992; MARQUES, 2007). A transformação das práticas esportivas é acompanhada de diversas influências e são dependentes de fatores econômicos, políticos, históricos entre outros. Neste sentido, Bourdieu (1983, p. 137-139), sociólogo francês, apresenta questões importantes relacionadas aos aspectos temporal e social, destacando que: 'A história do esporte é uma história relativamente autônoma que, mesmo estando articulada com os grandes acontecimentos da história econômica e política, tem seu próprio tempo, suas próprias leis de evolução, suas próprias crises, em suma, sua cronologia específica. [...] parece indiscutível que a passagem do jogo ao esporte propriamente dito tenha se realizado nas grandes escolas reservadas às "elites" da sociedade burguesa, nas public schools inglesas, onde os filhos das famílias da aristocracia ou da grande burguesia retomaram alguns jogos populares, isto é, vulgares impondo-lhes uma mudança de significado e de função muito parecida àquela que o campo da música erudita impôs às danças populares, bourrées, gavotas e sarabandas, para fazê-las assumir formas eruditas como a suíte.' Com o decorrer do tempo, as regras e formas de jogar foram sendo universalizadas. Segundo Bracht (2011), houve uma esportivização da cultura corporal de movimento apoiadas nas características descritas por Guttman (1979, p. 16): - secularização; igualdade de chances; especialização dos papéis; racionalização; burocratização; quantificação; busca do recorde - tornando o esporte de alto rendimento ou esporte-espetáculo numa expressão hegemônica. O fato do esporte hegemônico não ser aceito como unanimidade fez emergir resistências. Para Huizinga (1980), a profissionalização do esporte reduziu as características fundamentais do jogo: o aspecto lúdico e a espontaneidade. Bracht (2011, p. 23) cita "o caso de resistência do movimento ginástico da classe trabalhadora alemã" que não aceitava as atividades consideradas da cultura burguesa. O posicionamento contrário da classe trabalhadora faz surgir práticas opostas ao esporte hegemônico. Como exemplo, observa-se a manifestação esportiva enquanto atividade de lazer, passando a ter uma relação de interdependência entre a atitude, tempo, cultura, condições socioeconômicas entre outras, diferindo o sentido de sua prática, conteúdos, valores, locais, materiais, regras e participantes para além dos objetivos de rendimento, como a saúde, o prazer e a sociabilidade (MARCELINO, 2006). Para Marchi Jr. (2002), historicamente o processo de constituição do fenômeno esportivo tornou-se conflitante, por apresentar continuidades e transformações, permitindo ampliar a interpretação do esporte através de diferentes olhares. Esse breve levantamento temporal objetivou resgatar os principais pontos que permitem compreender o fenômeno esportivo. Para Bracht (2011), o esporte manifesta-se sob duas formas quanto ao sentido: esporte de alto rendimento ou espetáculo e esporte enquanto atividade de lazer. Em relação ao esporte de alto rendimento Kunz (1994) aponta as suas principais características: sobrepujança ao adversário; segregação; supervalorização do vencedor; desvalorização do perdedor; mercado e consumo; racionalidade técnica. O modelo de concepção do esporte de alto rendimento, representado por diversas modalidades seguem a mesma racionalização: processo histórico, regras, formas de disputa, associados às Federações e Confederações esportivas (MARQUES et al., 2007). Para o português Bento (2004), o esporte é um fenômeno sociocultural que se manifesta através da atividade corporal, possui uma intencionalidade própria, individual ou coletiva, são práticas humanas competitivas que buscam a performance, a emoção, a superação, o jogar, o brincar e o superar-se, disputadas entre adversário(s) através de regras e normas específicas de cada modalidade e que geralmente, são controladas por órgãos reguladores. Para Tubino (2010) o esporte pode ser classificado em três manifestações: esporte-educação, esporte-lazer e esporte-rendimento. Observa-se que na legislação brasileira consta a mesma classificação devido à influência de Tubino e de outros intelectuais que acreditavam no esporte como direito social de todas as pessoas, culminando com o artigo 217 da Constituição Federal de 1988 que defende esta concepção ao garantir a prática do esporte formal e não formal, sendo também influenciadores das Leis que normatizam e regulamentam o esporte brasileiro como a Lei Zico (8.672/93) revogada pela Lei Pelé (9.615/98), que posteriormente foi regulamentada pelo Decreto n. 7.984/13. Ao analisar a definição do que é o esporte na perspectiva destes autores, observam-se diferentes interpretações. Nesse contexto de múltiplas interpretações, as competições esportivas transmitidas na mídia, os Jogos Escolares, as atividades esportivas praticadas por grupo de idosos, as atividades esportivas praticadas por pessoas com deficiência física, as crianças jogando futebol na rua, as pessoas caminhando ou correndo nos parques são considerados exemplos de práticas esportivas. Para Bourdieu (1990), as razões da prática de cada modalidade estão associadas aos valores transmitidos por ela. Entre os valores têm-se a inclusão, a seleção, a competição, a cooperação, o rendimento e lazer como auxiliares da formação humana. Enquanto o sentido dado à prática depende das condições históricas, culturais e sociais dos participantes, que exercerão influência sobre a concepção da atividade praticada através da apropriação da modalidade escolhida. A interpretação e a ação em relação ao fenômeno esportivo possibilitam o conhecimento praxiológico - conhecimento empírico do cotidiano -, a noção de habitus - sistema de conhecimento de vivências a partir do meio social que o indivíduo se insere - e o conceito de campo - todo saber construído pelas relações humanas em um local físico - (BOURDIEU, 1983). Por se tratar de uma manifestação cultural, a conceitualização do esporte para Bourdieu (1990), apresenta uma grande flexibilidade semântica. Dessa forma, Sttiger (2002) ressalta que depende do sentido que é dado à prática, o contexto social em que está inserido e quem são os praticantes deste esporte. Enquanto Marques et al. (2007) afirma que é necessário dar sentido às práticas esportivas, destacando-se os valores morais, os significados das práticas e o contexto cultural. Apesar das principais características do esporte serem a rigidez das regras e a competitividade, os esportes coletivos se destacam pela relação de cooperação entre os colegas de time e oposição aos adversários, com interação entre ambos os lados (GONZÁLEZ, BRACHT, 2012). Nesse sentido, o mesmo esporte pode representar significados e impactos diferentes entre os praticantes devido à intenção dos envolvidos. Isso significa que o esporte no âmbito escolar precisa considerar os diferentes valores e sentidos que envolvem cada realidade: qual a finalidade; como é praticado; e quem são os praticantes deste esporte. E por essa lógica, o projeto de esportes e lazer está fundamentado no esporte educacional com a finalidade de socialização e lazer.

Objetivo Geral

Objetivos gerais: desenvolver o esporte educacional e utilizá-lo como meio de apropriação de valores, entre eles, a participação, a inclusão, a cooperação, a coeducação e a corresponsabilidade; e promover a socialização e o lazer. Objetivos específicos: desenvolver habilidades motoras, capacidades físicas e inteligência tática do vôlei por meio do treinamento esportivo; promover a autonomia dos participantes em se organizar e formar grupos para a prática regular de atividades físicas dentro e fora do espaço escolar.

Metodologia da Execução do Projeto

A metodologia para o desenvolvimento do projeto de esportes e lazer tem como ponto de partida ações que proporcionem a inclusão, usando como estratégia de ensino as atividades lúdicas que envolvam a cooperação e a competição. De maneira interdependente as ações socioeducativas terão como princípios a coparticipação, a cogestão, a corresponsabilidade, a coeducação, a autossuperação e os valores éticos. O ensino das modalidades esportivas estará fundamentado na mediação pedagógica de forma sistematizada e com estímulos diversificados, respeitando a estrutura temporal de desenvolvimento dos participantes. Durante o processo de ensino e aprendizagem algumas ações serão necessárias, como exemplo: interrupções pontuais (exemplificação de jogadas ofensivas e defensivas durante o jogo); duração do jogo (variáveis temporais); dimensões do terreno (variáveis espaciais – diminuição ou aumento dos espaços); aumento ou diminuição do tamanho, peso e manipulação dos obstáculos e objetos (variáveis móveis – uso de bolas diversificadas e altura dos equipamentos); aumento ou diminuição do número de jogadores (variáveis de jogadores); pontuação e metas (variáveis de resultados). Essas ações visam superar o entendimento mecanizado do jogo por meio da compreensão das estruturas que envolvem o jogo, buscando estratégias e soluções coletivas para situações ocorridas durante o próprio jogo. Outras ações específicas também serão realizadas como o desenvolvimento dos fundamentos técnicos por meio de atividades que buscam desenvolver a alfabetização motora, respeitando as dificuldades individuais e coletivas. Essas ações e estratégias buscarão criar um ambiente prazeroso e de socialização durante a prática de esportes e atividades de lazer, e ao mesmo tempo, desenvolver noções básicas de treinamento esportivo como o aprendizado dos gestos técnicos das diferentes modalidades, melhoria do condicionamento físico (atividades aeróbias e anaeróbias, exercícios físicos localizados), melhoria das capacidades físicas (atividades que explorem a força, velocidade, potência, resistência, flexibilidade, agilidade) e inteligência tática (compreensão do jogo e das jogadas, posicionamento efetivo e eficiente, antecipação de defesa e ataque, leitura de jogo geral e específica). Além disso, o planejamento participativo será adotado como estratégia para os participantes manifestarem suas opiniões e sugestões sobre os conteúdos/temas a serem aprendidos. Muito mais que atender os anseios dos participantes, o planejamento participativo deve ser baseado em reflexão e argumentos consistentes que sustentem as escolhas feitas.

Acompanhamento e Avaliação do Projeto Durante a Execução

A avaliação terá como critério principal a participação efetiva das aulas. O instrumento de avaliação será o acompanhamento e a observação anotados em fichas de frequência. Os critérios avaliativos levarão em consideração as dimensões procedimentais e atitudinais dos participantes. Em relação à dimensão procedimental será observado o interesse e a participação integrados à dimensão atitudinal que envolvem os princípios éticos e de cidadania. Pelo Público Durante o projeto por meio de rodas de conversas, a equipe técnica registrará os relatos para compreender as percepções dos participantes envolvidos. Ao final do projeto, os participantes avaliarão se os objetivos propostos foram alcançados, bem como farão sugestões para melhoria ou adequações visando os futuros projetos esportivos. O instrumento utilizado será a aplicação de um questionário ou entrevista semiestruturada. Pela Equipe Além das observações e registros sistemáticos anotados em fichas de avaliação sobre as percepções e interesses dos participantes, a equipe técnica e o aluno/bolsista farão reuniões mensais para que os objetivos propostos sejam atingidos e discutirá após o término do projeto os resultados obtidos após a aplicação do questionário ou entrevista semiestruturada com a finalidade de disseminar os conhecimentos produzidos.

Resultados Esperados e Disseminação dos Resultados

Os principais resultados esperados são: a) contribuir na formação humana por meio do esporte educacional fundamentado nos valores socioeducativos e princípios éticos; b) promoção de um ambiente de socialização e de lazer; c) contribuir na formação esportiva, como: aspectos físicos, técnicos e táticos; d) promoção da evolução individual e coletiva relacionada ao treinamento esportivo; e) fomentar as ações de extensão ao envolver a comunidade interna e externa para participar do projeto esportivo; f) estimular o trabalho coletivo entre a equipe técnica e o aluno/bolsista relacionados ao ensino; g) produzir e disseminar o conhecimento do trabalho desenvolvido. O projeto de extensão de esportes e lazer visa promover sobretudo a socialização. Nessa perspectiva, o trabalho será desenvolvido pela combinação de conhecimentos da cultura corporal de movimento, estruturado e organizado pela equipe técnica (coordenador, aluno bolsista) e participantes. As ações e estratégias de ensino das atividades esportivas oferecidas serão inclusivas e democráticas, prevalecendo metodologias que facilitam o ensino e o diálogo com os participantes. Nessa direção, o projeto tem a premissa de oferecer aos participantes ações que integram os atores sociais envolvidos por meio da indissociabilidade entre o ensino, a pesquisa e a extensão. Para o ensino, as ações e estratégias serão planejadas pela coordenação em conjunto com o estudante(bolsista) para atingir os objetivos propostos. O trabalho em conjunto permitirá colocar o estudante/bolsista como protagonista de sua formação cidadã, técnica e profissional. Em relação a extensão, o projeto objetiva atender a comunidade participante (externa e interna) por meio da ampla divulgação do público alvo e dos objetivos do projeto. Quanto à pesquisa, ao final do projeto, objetiva-se gerar conhecimentos por meio de registros como publicação e relatos de experiência em eventos, congressos ou artigos científicos além da participação na 17ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia de 20 a 25/10/2020.

Referências Bibliográficas

BENTO. Desporto: discurso e substância. Porto: Campo das Letras, 2004. BOURDIEU, P. Questões de Sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. _____. Coisas ditas. São Paulo: Brasiliense, 1990. BRACHT, V. Sociologia crítica do esporte: uma introdução. Rio Grande do Sul. Unijuí, 4ª ed., 2011. BRASIL. Decreto n. 7.984, de 8 de abril de 2013. Regulamenta a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto. Diário Oficial da União, Brasília, 9 de abril de 2013. Seção 1, p. 5. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D7984.htm>. Acesso em: 15 de abr. 2013. _____. Lei n. 8.672, de 6 de Julho de 1993. Institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 7 de julho de 1993. Seção 1, p. 9379. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1993/lei-8672-6-julho-1993-349784-publicacaooriginal-1-pl.htm>>. Acesso: 08 set. 2013. _____. Lei n. 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União, 25 de março de 1998. Seção 1, p. 1. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm>. Acesso em: 17 nov. 2013. ELIAS, N; DUNNING, E. A busca da excitação. Lisboa: Difusão Editorial, 1992. GONZÁLEZ, F.J.; BRACHT, V. Metodologia dos esportes coletivos. Vitória: UFEJ, Núcleo de Educação Aberta e à Distância, 2012. GUTTMANN, A. From ritual to record: the nature of modern sports. New York: Columbia University, 1979. HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 1980 (original de 1938). KUNZ, E. Transformação didático-pedagógica do esporte. Ijuí: UNIJUÍ, 1994. MARCHI JR., W. Bourdieu e a teoria do campo esportivo. In: PRONI, M. W.; LUCENA, R. F. (Orgs.). Esporte: história e sociedade. Campinas: Autores Associados, 2002. p. 77-111. MARQUES, R. F. R.; ALMEIDA, M. A. B.; GUTIERREZ, G. L. Esporte: um estudo heterogêneo: estudo sobre o esporte e suas manifestações na sociedade contemporânea. Movimento, Porto Alegre, v. 13, n. 03, p. 225-242, set./dez., 2007. STTIGER, M. P. Relações entre o esporte de rendimento e o esporte da escola. Movimento, Porto Alegre, v. 7, n. 4, p. 67-86, 2011. TUBINO, M. J. G. Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação. Maringá: Eduem, 2010.

Processo de Elaboração do Projeto

Este projeto a princípio foi elaborado e desenvolvido junto à comunidade interna do IFSP campus Votuporanga pelo Prof. Hudson Nunes em 2018. Com a proposta de propiciar aos participantes do projeto a aquisição de conhecimentos relacionados ao esporte, à formação cidadã e ao lazer, o Joga vôlei possui demanda no campus do corpo discente dos cursos superiores e integrado ao ensino médio. Mais que um projeto esportivo este projeto apresenta-se como uma ação efetiva para atender à necessidade urgente de se valorizar e dar significado à convivência humana. Em 2020, alunos do curso superior de Engenharia Civil demonstraram interesse em organizar as atividades esportivas bem como os horários e espaço destinados às práticas corporais dentro do campus Votuporanga.

Necessidade de equipamentos do Campus

Bolas, cordas, cones, redes de vôlei, colchonetes, entre outros.

Necessidade de espaço físico do Campus

Quadra poliesportiva

Recurso financeiro do Campus

Metas

1 - Propiciar aos participantes do projeto a aquisição de conhecimentos relacionados aos esportes, à formação cidadã e ao lazer proporcionando a convivência saudável e responsável.

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

| Meta Atividade Especificação | | Indicador(es) Qualitativo(s) | Indicador Físico Indicador Quantitativo | Período de Execução Qtd. Início | Término |
|------------------------------|---|--|--|------------------------------------|-----------------------|
| 1 | 1 | Planejamento das atividades e reuniões de orientação. Organização do cronograma. Jogos de integração dos participantes e resgate da história anterior em modalidades esportivas. | Serão analisadas a integração do grupo, expectativas diante do projeto e a motivação para participação em torneios. 6 Aplicação de questionários e Planejamento Participativo. | 50 | 01/04/2020 29/04/2020 |

| Meta Atividade Especificação | | Indicador(es) Qualitativo(s) | Indicador Físico Indicador Quantitativo | Qtd. | Início | Período de Execução Término |
|------------------------------|---|--|--|------|--------|--------------------------------|
| 1 | 2 | Jogos lúdicos, jogos recreativos e jogos pré-desportivos de vôlei, futsal e basquetebol com regras adaptados, fixação do rodízio. | Observar integração e comportamentos lúdicos entre os participantes. Registros sistemáticos da participação e feedback das atividades. | 6 | 50 | 04/05/2020 27/05/2020 |
| 1 | 3 | Sistemas táticos de defesa e ataque; posicionamento conforme a função: levantadores, cortadores e atacantes no voleibol; pivôs, alas e fixos no futsal; exercícios educativos de posicionamentos táticos; exploração dos sistemas 6x6 e 3x3 no voleibol; e exercícios técnicos dos fundamentos das modalidades voleibol e futsal. | Verificar os sistemas táticos durante jogos e compreender a importância desses sistemas a dinâmica do jogo. | 6 | 50 | 01/06/2020 29/06/2020 |
| 1 | 4 | Introdução às táticas de jogo e fundamentos técnicos (gestos técnicos ofensivos e defensivos); exercícios educativos: saque, levantamento e cortada; recepção, defesa e bloqueio por meio de jogos situacionais, individual e pequenos grupos. Exercícios físicos de força geral e explosiva, velocidade, agilidade, flexibilidade e resistência relacionadas ao voleibol, futsal e basquetebol. | Verificar fundamentos técnicos durante o jogo e aprimorar capacidades físicas. As 3 modalidades esportivas, futsal, voleibol e basquetebol serão oferecidas no período sob forma de rodízio. | 6 | 50 | 01/07/2020 29/07/2020 |
| 1 | 5 | Introdução às táticas de jogo e fundamentos técnicos (gestos técnicos ofensivos e defensivos); exercícios educativos: arremesso, passe, drible, rebote e finta por meio de jogos situacionais, individual e pequenos grupos. Exercícios físicos de força geral e explosiva, velocidade, agilidade, flexibilidade e resistência relacionadas ao basquetebol. | Verificar fundamentos técnicos durante o jogo de condicionamento físico e as capacidades físicas de agilidade, velocidade, força e resistência necessárias ao basquetebol. | 6 | 50 | 03/08/2020 31/08/2020 |
| 1 | 6 | Jogos com regras oficiais e fundamentos técnicos (gestos técnicos gerais) do futsal; exercícios educativos: passe, chute, drible, cabeceio, finta por meio de jogos situacionais, individual e pequenos grupos. Exercícios físicos de força geral e explosiva, velocidade, agilidade, flexibilidade e resistência relacionadas ao futsal. | Avaliação física e técnica dos fundamentos. Estão previstas a participação em eventos de lazer e torneios internos e externos. | 6 | 50 | 02/09/2020 30/09/2020 |
| 1 | 7 | Sistemas táticos de defesa e ataque, conforme a função: levantadores, cortadores e atacantes no voleibol; exercícios educativos sistemas de recepção em 'w', 'semi-círculo'; 'com 4 receptores', '2 receptores'; exercícios técnicos. No basquetebol: pivôs, armadores e alas, sistemas 2x2, 3x3. No futsal: alas, pivôs e fixos. | Scout durante o jogo e feedback dos participantes. | 6 | 50 | 05/10/2020 28/10/2020 |

| Meta Atividade Especificação | Indicador(es) Qualitativo(s) | Indicador Físico Indicador Quantitativo | Período de Execução Qtd. Início | Término |
|------------------------------|--|--|------------------------------------|-----------------------|
| 1 8 | Organização de torneios. Análise das observações e dos registros anotados em fichas de avaliação sobre as percepções e interesses dos participantes e devolutiva. Discussão dos resultados obtidos após a aplicação do questionário ou entrevista semiestruturada e conclusão do projeto com a finalidade de disseminar os conhecimentos produzidos. | Avaliação geral e registros de sugestões e alterações necessárias para os próximos anos. | 50 | 02/11/2020 30/11/2020 |

PLANO DE APLICAÇÃO

| Classificação da Despesa | Especificação | PROEX (R\$) | DIGAE (R\$) | Campus Proponente (R\$) | Total (R\$) |
|--------------------------|---------------------------------|-------------|-------------|-------------------------|-------------|
| 339018 | Auxílio Financeiro a Estudantes | 0 | 0 | 32000.00 | 32000.00 |
| TOTAIS | | 0 | 0 | 32000.00 | 32000.00 |

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

| Despesa | Mês 1 | Mês 2 | Mês 3 | Mês 4 | Mês 5 | Mês 6 | Mês 7 | Mês 8 | Mês 9 | Mês 10 | Mês 11 | Mês 12 |
|--|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|
| 339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Anexo A

MEMÓRIA DE CÁLCULO

| CLASSIFICAÇÃO DE DESPESA | ESPECIFICAÇÃO | UNIDADE DE MEDIDA | QUANT. | VALOR UNITÁRIO | VALOR TOTAL |
|--------------------------|---------------|-------------------|--------|----------------|-------------|
| TOTAL GERAL | | | | | - |