

AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO CURSO DE INFORMÁTICA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS – CAMPUS MACEIÓ. “UMA ABORDAGEM LÚDICO-RECREATIVA”

JOSÉ ROBERTO ALVES ARAÚJO¹
ELTON BARROS DO NASCIMENTO¹
JOSÉ ACIOLY DE CARVALHO¹
NEWTON CÉSAR DE LIMA MENDES¹
CASSIO HARTMANN²

(1) DOCENTE DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS/MACEIÓ-BRASIL

(1 e 2) PROGRAMA EURO-AMERICANO DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM SAÚDE – PEDAGOGIA DO ESPORTE E MEDICINA DO ESPORTE – UNIVERSIDADE CATÓLICA NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN – UC

joserobertoaa@globocom

Introdução

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma abordagem metodológica utilizada para o desenvolvimento das aulas de Educação Física ministradas pelo professor José Roberto Alves Araújo nos primeiros e segundos anos do Curso de Informática do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas – Campus Maceió, nos anos de 2008 e 2009.

A idéia central do Ensino Médio Integrado é unir a área de formação geral à profissionalizante possibilitando uma educação global, apoiada nos eixos: trabalho, ciência e cultura, visando o desenvolvimento integral do indivíduo, oferecendo condições de continuar seus estudos e/ou de se inserir no mundo do trabalho, seja como empregado, seja como empreendedor de seu próprio negócio.

Esta modalidade de Ensino Médio Integrado, como política do Ministério da Educação (MEC), através da Secretaria do Ensino Técnico e Tecnológico, tem plano de expansão para algumas regiões do estado e deve contemplar diversas áreas profissionalizantes, observando-se a demanda característica de cada região de Alagoas.

Observando as aulas de Educação Física no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas - Campus Maceió, constatamos que existem duas vertentes de atuação: uma voltada para a descontração, com atividades numa perspectiva recreativa e de lazer, e a outra tendo a prática esportiva como eixo condutor.

Numa perspectiva lúdico-recreativa, foi implantada como estratégia a participação direta dos alunos no processo de resgate de jogos e brincadeiras populares, da seguinte forma: Num primeiro momento, cada aluno pesquisou e trouxe por escrito um jogo ou brincadeira popular para ser aplicado na sua formatação tradicional; esse trabalho veio na forma escrita informando as regras, a forma de execução, o local e a época em que se realizavam. Num segundo momento, estas atividades foram estudadas pelos alunos, com orientação do professor, para que fossem desenvolvidas algumas adaptações, transformando-as em outras.

Segundo Maria Cândida Moraes (out/2004), precisamos fugir do paradigma tradicional da educação que tem compromisso com o passado, com as coisas que não podem ser esquecidas, que dá maior ênfase ao conformismo, que não percebe o lado construtivo do erro, que elimina as tentativas de liberdade e de expressão. Precisamos, mais do que nunca, de um novo modelo educacional que, além de colaborar para a formação do ser, também reconheça a aprendizagem como um processo complexo em permanente construção, que depende das ações e das reações daquele que conhece, que depende do que acontece em sua corporeidade, das mudanças estruturais que ocorrem na organização autopoietica, das influências mútuas entre o indivíduo e o meio onde está inserido. Um paradigma que colabore

para a formação integral do ser aprendiz, que seja capaz de aproximar a educação da vida e trazer um pouco mais de vida para dentro de nossas salas de aula.

Na realidade, necessitamos de novas pautas pedagógicas que nos ajudem a reconhecer que é tempo de uma nova educação, de um novo diálogo, de novas parcerias e de novas alianças. É tempo de novos desafios e de novos valores, do nascimento de novas culturas, do surgimento de uma nova consciência, tempo de abertura aos novos saberes e aos novos tempos que se anunciam neste início de milênio. É tempo de reencantar a educação!

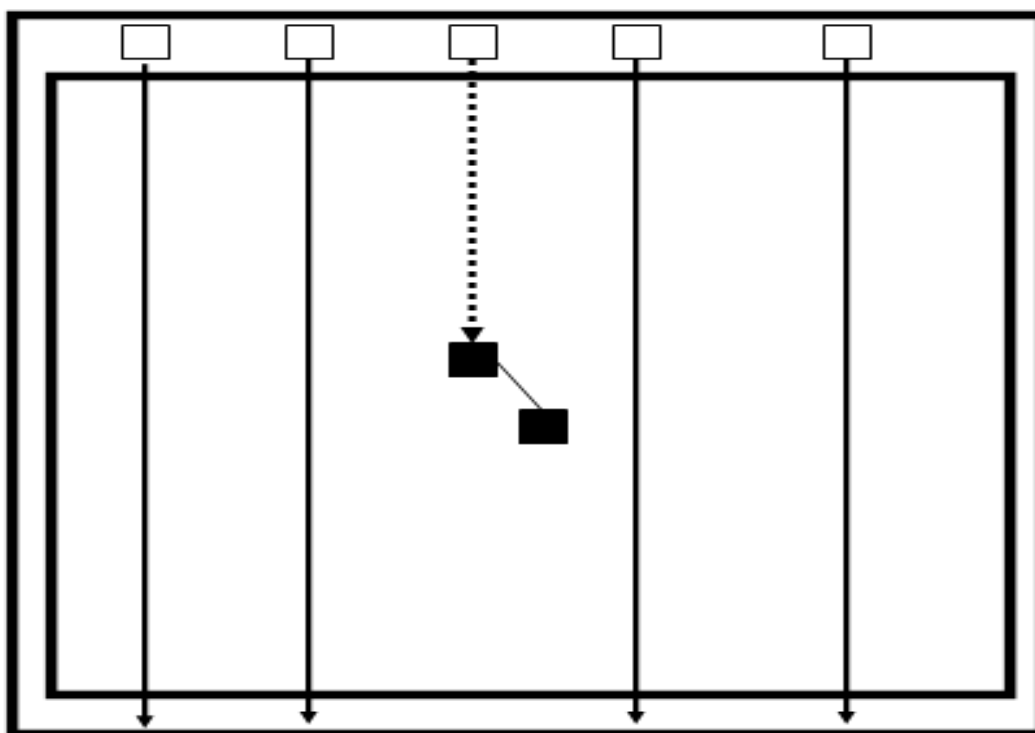
Para Cláudio de Moura Castro (2008), o ensino médio, ponto de encontro das muitas contradições do ensino brasileiro, tem papéis demais, pode-se dizer que é um nível em crise permanente. O dilema mais grave do ensino médio está entre preparar a metade dos alunos para o trabalho e a outra metade para o ensino superior. São coisas díspares, com maiores distâncias entre valores e atitudes funcionais em cada uma das opções. O ensino médio herda todos os problemas de qualidade do ensino fundamental e soma a eles um modelo inédito no mundo: não há caminhos alternativos nem entre escolas com perfis diferentes (modelo europeu) nem a possibilidade de trilhar trajetórias divergentes dentro da mesma escola (modelo americano). Há amplo debate sobre as múltiplas saídas para o nosso ensino médio.

Apresentamos quatro exemplos dessa prática: o primeiro momento na forma tradicional e o segundo momento usando como estratégia uma forma adaptada.

1º – Exemplo.

O Dono da Rua, em Maceió – AL (em outros lugares: Mãe da Rua)

Descrição: O jogo “Dono da Rua” tradicional ocorre da seguinte forma: o professor escolhe um aluno para ser o “dono da rua”, todos os outros alunos ficam antes da linha lateral da quadra pulando em um pé só (calçada), podendo caminhar ou correr com os dois pés, somente dentro da quadra (rua). O objetivo do jogo é tentar passar de um lado ao outro da quadra (rua), sem que o “dono da rua” toque-o. O aluno que for tocado pelo “dono da rua”, ajuda o mesmo a pegar os demais e assim sucessivamente. O jogo termina quando todos os alunos tenham sido tocados.

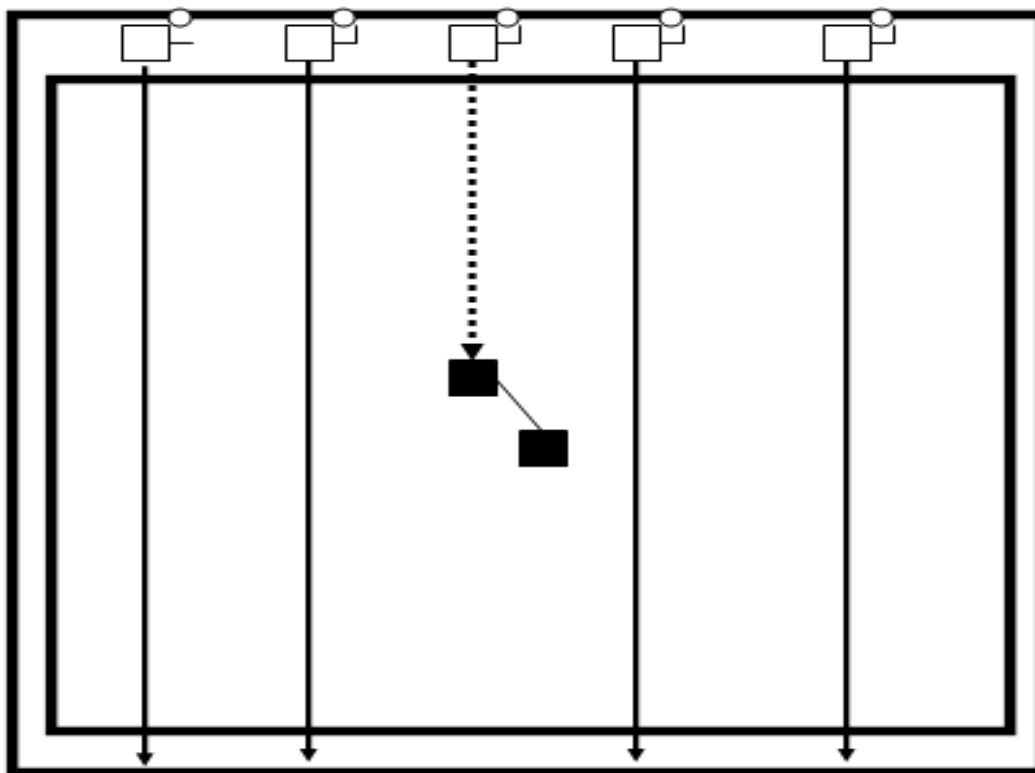


O Dono da Rua com Bola (adaptação):

Descrição: O jogo acontece da mesma forma que no jogo citado anteriormente; a diferença é que cada aluno, exceto o “dono da rua” estará com uma bola, e terá que ficar

batendo a bola (driblando). Se o “dono da rua” pegar (tocar) um jogador, o mesmo deixa a bola fora da quadra e ajuda o “dono da rua” a pegar (tocar) os demais.

Variação: Acontece da mesma forma que os jogos anteriores; a diferença é que o “dono da rua” terá que ficar batendo a bola (driblando) o tempo inteiro enquanto tenta pegar os demais jogadores que estarão sem bola; se o “dono da rua” tocar um jogador, o mesmo pega uma bola e batendo a bola (driblando) ajuda o “dono da rua” a pegar os demais jogadores e assim sucessivamente. O jogo termina quando todos os jogadores tenham sido tocados.

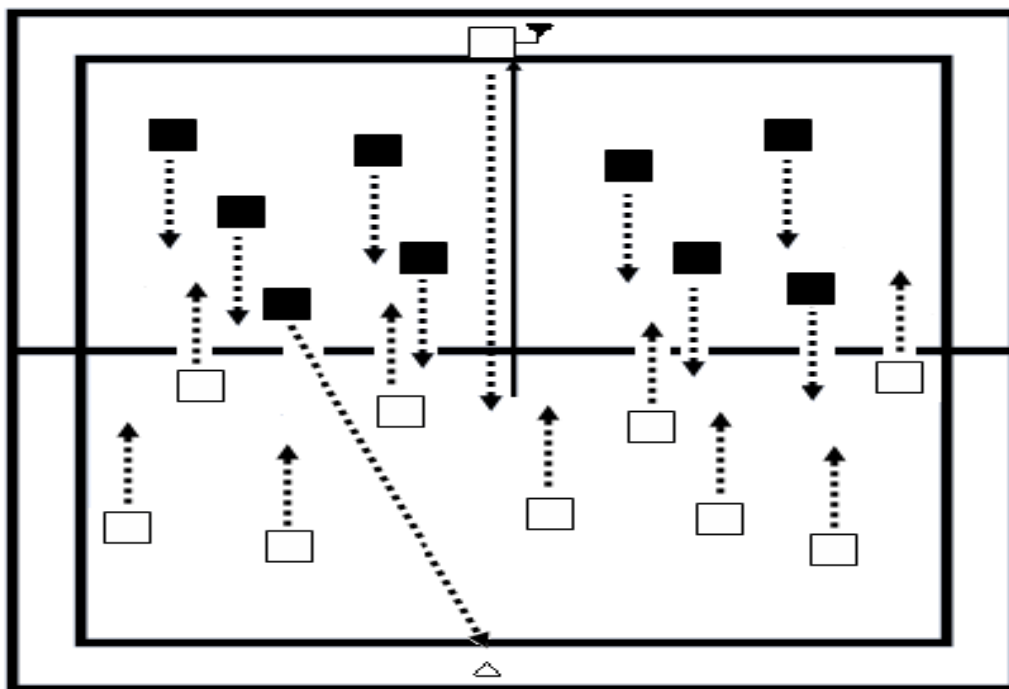


Nesta atividade, damos ênfase à tomada de decisão (escolher o momento exato para atravessar a rua) e a adaptação à bola (que é o conhecimento e a familiarização com o implemento do jogo - “a bola”, descobrindo o domínio da mesma, suas trajetórias, velocidades, relacionamento espaço e tempo, empunhadura, manejo de bola e etc.).

2º – Exemplo.

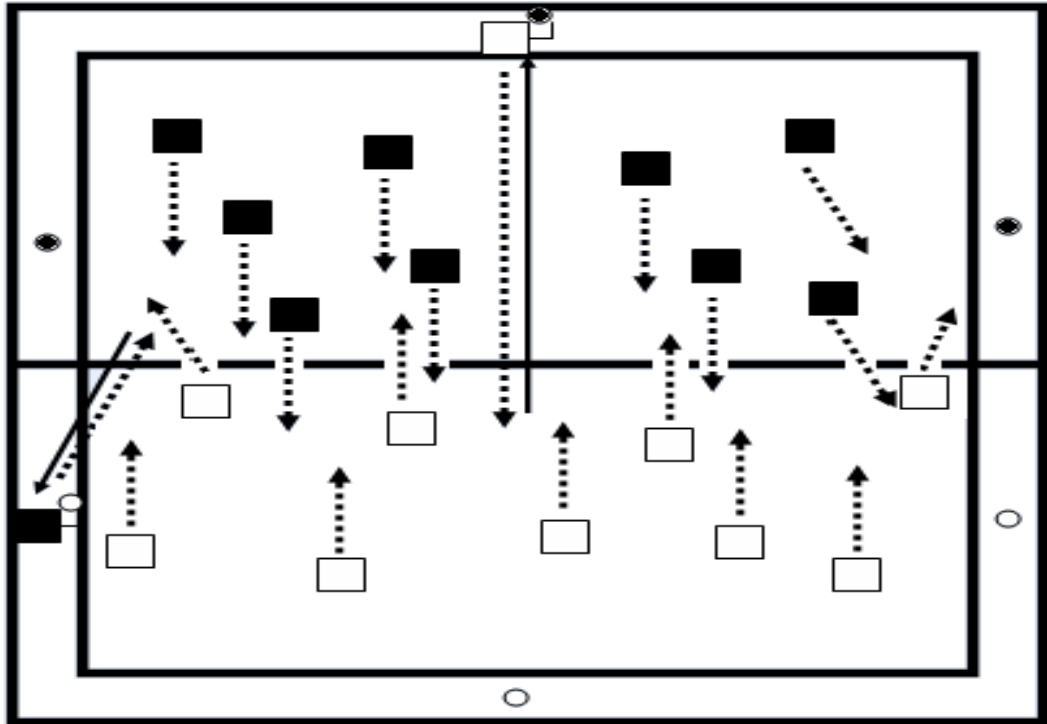
Rouba Bandeira, em Maceió – AL (em outros lugares: Pique Bandeira, Barra Bandeira):

Descrição: O A quadra será dividida em duas partes por uma linha central e com um local demarcado para a bandeira (exemplo: a área de Handebol pode ser chamada de céu, manja, ou pique); os alunos serão divididos em duas equipes e, se possível, com número de integrantes iguais, postadas cada uma de cada lado da quadra. O objetivo do jogo é pegar a “bandeira” (bandeira, sandália, bola) adversária e trazer para o seu lado da quadra sem ser tocado. Quando um integrante for tocado mesmo sem a bandeira deve ficar parado (em pé, agachado ou sentado) e só poderá voltar a participar do jogo quando um integrante de sua equipe conseguir tocá-lo. Quando um jogador em posse de bola for tocado, o mesmo ficará parado e devolverá a bola ao lugar onde ela se encontrava (no céu, na manja, no pique). O jogador que chegar ao local da “bandeira” adversária (no céu, na manja, no pique), não poderá ser tocado; só poderá ser tocado, quando o mesmo entrar na quadra de jogo do adversário. Marca o ponto a equipe que conseguir passar a bandeira da quadra contrária para o seu lado da quadra, primeiro.



Rouba Bandeira com três bandeiras e com passes (adaptação):

Descrição: O jogo acontece de forma semelhante ao Rouba-Bandeira (Pique-Bandeira, Barra Bandeira) tradicional, a diferença é que serão colocadas três “bandeiras” (bolas) em cada lado da quadra do adversário. Exemplo: uma “bandeira” no fundo (dentro da área de Handebol) e duas nas laterais dentro de arcos (bambolês) depois dos limites da quadra. A quadra será dividida em duas partes por uma linha central; os alunos serão divididos em duas equipes, e se possível com número de integrantes iguais, postadas uma de cada lado da quadra. O objetivo do jogo é pegar as “bandeiras” (bolas) adversárias e trazer para o seu lado da quadra sem ser tocado. Quando um integrante for tocado, o mesmo deverá ficar parado (em pé, agachado ou sentado) e só poderá voltar a participar do jogo quando um integrante de sua equipe conseguir tocá-lo. Quando um jogador em posse de bola for tocado, o mesmo ficará parado e devolverá a bola ao lugar onde ela se encontrava (no céu, na manja, no pique). O jogador que chegar ao local da “bandeira” adversária (no céu, na manja, no pique), não poderá ser tocado; só poderá ser tocado, quando o mesmo entrar na quadra de jogo do adversário. Marca o ponto a equipe que conseguir passar todas as bandeiras da quadra contrária para a sua quadra, na frente da outra equipe. É obrigatório trocar três passes antes de retornar com a bandeira do lado adversário para o seu. **Varição:** jogo com os pés.

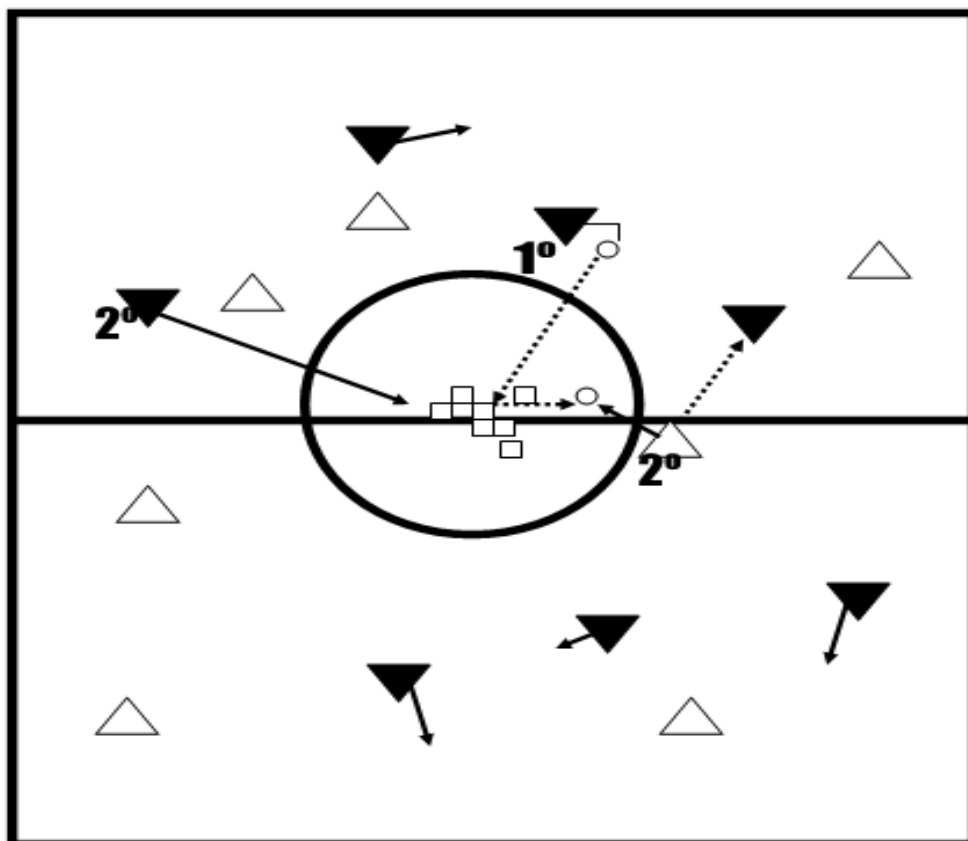


Utilizamos um jogo de estratégia muito dinâmico e conhecido, fizemos algumas adaptações importantes para o jogo: no Rouba Bandeira tradicional, além dos movimentos de marcação e desmarcação dos jogadores, observamos a tomada de decisão e a velocidade de raciocínio para defender e atacar na hora oportuna sem precipitar ações e realizar movimentos desnecessários. Introduzimos os passes e as recepções para valorizar estes fundamentos e estimular o pensamento de jogo em equipe por parte dos jogadores. Estas atitudes são de suma importância para se alcançar os objetivos do jogo, que é a marcação de pontos nessa adaptação de jogo popular.

3º – Exemplo.

Sete Pedras, em Maceió –AL:

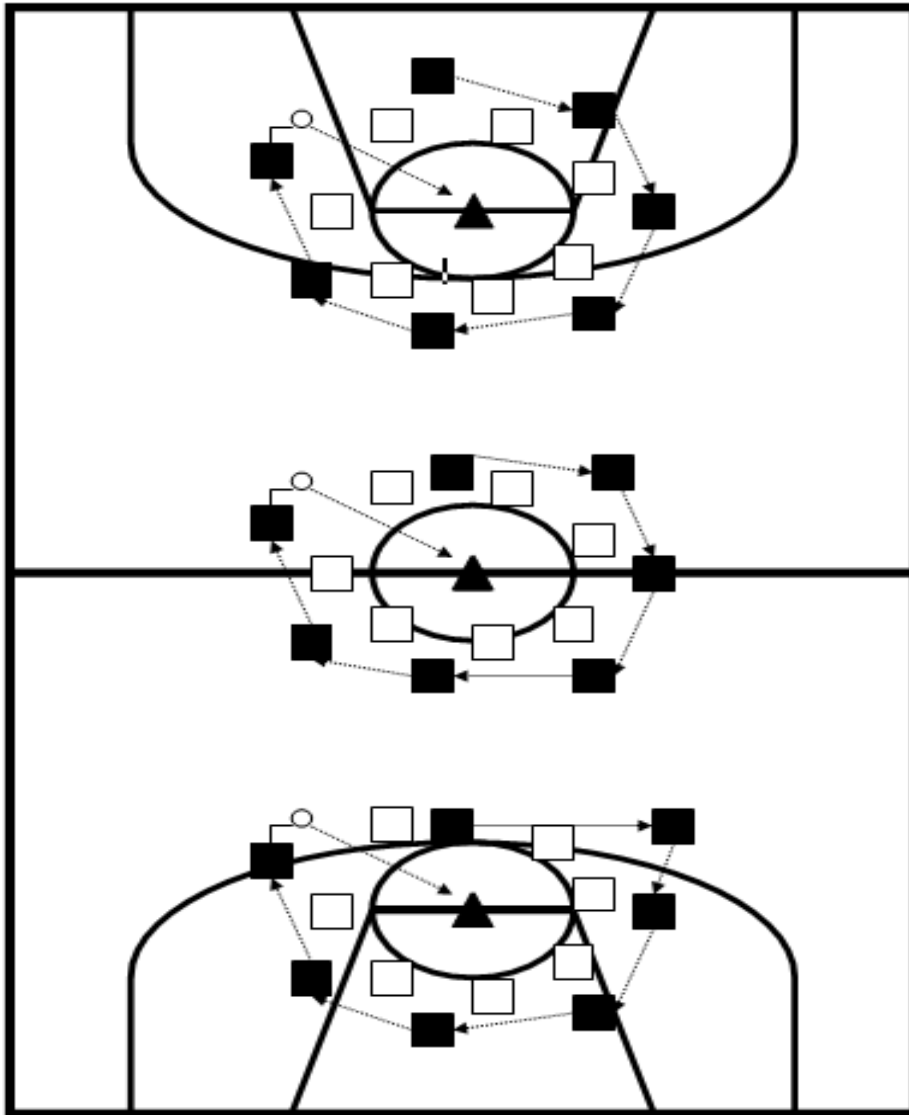
Descrição: Divide-se a turma em dois grupos, cada grupo em uma extremidade da quadra. Coloca-se as sete pedras (em formato retangular e uma em cima da outra) no meio da quadra; o grupo A vai jogar a bola e tentar acertar as pedras, caso derrube pelo menos uma pedra terá que correr pela quadra e o grupo B terá como objetivo pegar a bola e queimar os jogadores do grupo A antes que ele consiga colocar as pedras no lugar (uma em cima da outra). Quem for queimado fica parado esperando ser salvo por um companheiro de equipe (ser tocado). Marcará o ponto a equipe que colocar as pedras no lugar ou a equipe que queimar todos os adversários.



Trabalha a coordenação motora, habilidade manipulativa, de estabilização, desportiva e social.

Bola na Torre (adaptação)

Descrição: A quadra será em três círculos, utilizando-se o círculo central e os círculos formados pelos “garrafões” do basquetebol. Os alunos serão divididos em duas equipes de mesma quantidade de integrantes, para cada círculo. No meio de cada círculo será colocado um cone que representará o “castelo”. O objetivo do jogo é, trocando diversos tipos de passes com os companheiros, tentar derrubar o cone. Não será permitido que nenhum participante entre no círculo. A atividade dura cerca de quinze minutos. Quando a equipe que está defendendo recuperar a posse de bola, a mesma passa a atacar e a equipe que estava atacando passa a defender. Variações: A atividade pode começar com a mão e depois com o pé e se utilizar de bolas de diversas modalidades.

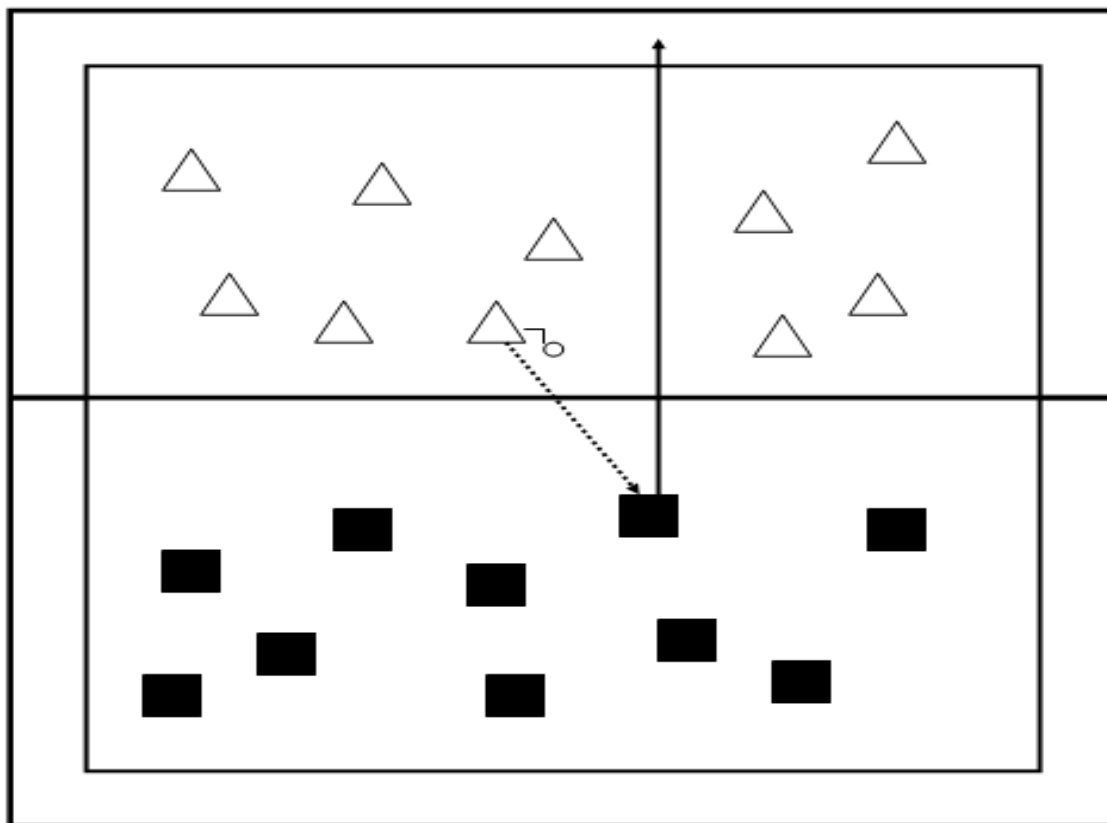


Desenvolve a coordenação motora, habilidade manipulativa de estabilização (Sete Pedras), pontaria, passe, recepção, drible e arremesso.

4º – Exemplo.

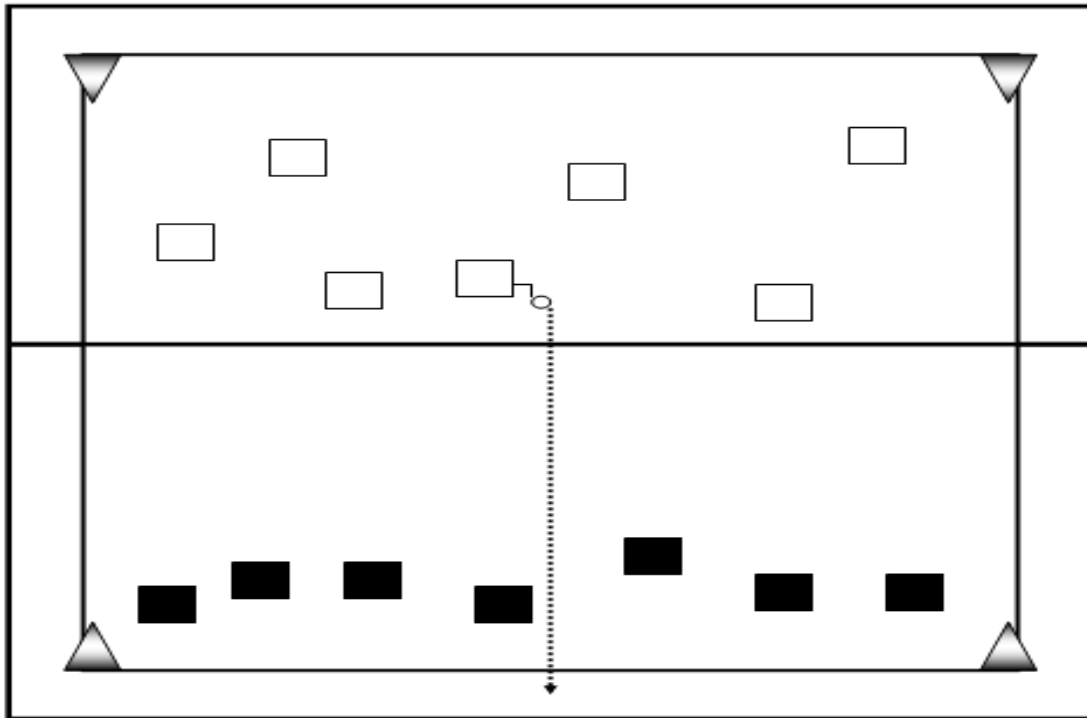
O Jogo de Queimado, em Maceió-AL (em outros lugares: Queimada, Baleado):

Descrição: Os alunos participantes serão divididos em duas equipes, o campo de jogo será um retângulo de 20 x 10 m, dividindo o campo ao meio; cada equipe ficará postada de um lado do campo (podemos usar a quadra de Voleibol – 18 x 9 m). O objetivo do jogo é acertar com a bola os jogadores da equipe adversária que correm para próximo da linha de fundo; a bola só pode ser arremessada até a linha central; o jogador que for atingido será considerado “queimado” e se deslocará com a bola para o final da quadra adversária, após a linha de fundo da mesma. Depois de queimado, o jogador continua participando do jogo controlando a bola com os seus companheiros ou queimando os adversários que devem correr para próximo da linha central; o queimado pode lançar a bola até a linha de fundo. Vence o jogo a equipe que queimar todos os jogadores da outra equipe.



Queimado com gol (adaptação):

Descrição: Os alunos participantes serão divididos em duas equipes; o campo de jogo será um retângulo de aproximadamente 20 x 10 m, dividindo o campo ao meio; colocamos dois cones grandes para fazer as balizas na interseção das linhas laterais com a linha de fundo (uma baliza em cada campo); cada equipe ficará postada de um lado do campo; os jogadores podem ficar em qualquer lugar do seu campo (podemos usar a quadra de Voleibol – 18 x 9 m). O objetivo do jogo é fazer o gol na baliza da equipe adversária; a bola só poderá ser arremessada até a linha central; o gol só é válido se a bola ultrapassar a linha de fundo, e na altura do cone (baliza); todos os jogadores serão goleiros e arremessadores. Vence o jogo a equipe que marcar o maior número de gols no tempo determinado, ou se for estabelecido que a partida seja finalizada em um determinado placar; o tamanho da trave (baliza) pode variar de acordo com o número de jogadores. **Varição:** jogo com os pés.



Partimos da idéia do jogo de Queimado tradicional e criamos o Queimado com Gol; introduzimos as balizas para a marcação dos pontos necessários para se determinar um vencedor no jogo. Essa nova formatação do jogo motiva mais e, sem dúvida, atrai mais os participantes com um objetivo diferente do queimar o adversário (muitos têm medo de levar uma bolada); o jogo fica mais participativo e inclusivo. Nessa abordagem do jogo “Queimado com Gol”, podemos observar nos jogadores a vontade de defender a baliza e atacar a equipe adversária com um pensamento de grupo e divisão de tarefas, e também, o surgimento de alguns passes - requisitos importantes para o desenvolvimento e compreensão de outras formas de jogos coletivos que venham a participar.

Com a avaliação desta metodologia, numa perspectiva lúdico-recreativa, implantada como estratégia do ensino da Educação Física nos primeiros e segundos anos do Curso de Informática do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas – Campus Maceió, concluímos que os jogos e as brincadeiras populares podem contribuir na formação integral do indivíduo, pois oferecem diversas formas na resolução de problemas, nas tomadas de decisões e na elaboração de novas maneiras a partir de uma forma primitiva.

Os jogos e as brincadeiras populares podem ser uma representação simbólica da vida, e através deles, pode-se criar o hábito da prática da atividade física, do respeito às regras, ao próximo, ao convívio, aproximando as pessoas. Formaremos, assim, uma geração pautada em princípios de fraternidade, solidariedade, cooperação, co-educação e tendo a Educação Física como o eixo condutor desse processo, sob uma perspectiva de valores sociais e pedagógicos do jogo e das brincadeiras populares enquanto meio de educação.

Referências Bibliográficas

CASTRO, Claudio de Moura. **O ensino médio: órfão de idéias, herdeiro de equívocos**. aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 16, n. 58, p. 113-124, jan./mar. 2008.

CAVALLARI, Vinicius Ricardo. **Trabalhando com Recreação**. São Paulo: Ícone, 2005.

MORAES, Maria Candida. **Reencantando a Educação a Partir de Novos Paradigmas da Ciência**. PUC/SP/Brasil. Out/2004.

S. C. DARIDO.; L. A. FERREIRA.; Z. GALVÃO.; G. H. PONTES.; G. N. S. RAMOS.; I. C. A. RANGEL.; L. H. RODRIGUES.; L. SANCHES NETO.; E. V. M. SILVA. **Resenha do Livro a Prática Educativa**. Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 23, n. 2, p. 195-205, jan. 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2003.