

INICIAÇÃO AO ATLETISMO, TIC'S E LUDICIDADE: UMA EXPERIÊNCIA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Rodrigo Alves Bandeira¹
Antonio Fernandes de Souza Junior²
João Carlos Martins Bressan³
Juliana Pereira Leite Lesco⁴
Elyana Mara Latorraca Pereira Castro⁵

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física; Jogo; Registro de imagens.

PENSAR EM UM SUBTÍTULO

O curso de Licenciatura Plena em Educação Física (EF) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) do Campus Universitário “Jane Vanini” de Cáceres-MT, tem como escopo a formação de professores, considerando os elementos que fazem parte da cultura corporal. Neste, trataremos do esporte, quando concebido a partir da disciplina de Atletismo II (ATL II).

O objetivo deste relato é de analisar as expressões (verbais e gestuais) no sentido de compreender as relações sociais enquanto jogo, com ênfase nas reverberações da ludicidade sobre os sujeitos e sua formação, a partir de vídeos de atividades desenvolvidas na disciplina de ATL II. Assim, acreditamos que isto venha a ser um potencializador do processo de ensino-aprendizagem com vistas à formação de professores, à medida que o uso das Tecnologias de Informações e Comunicações (TIC's) facilita entendimentos, retomadas e ressignificações. Este trabalho é um recorte de um projeto de pesquisa de maior abrangência organizado pelo grupo de estudos LUDUS/UNEMAT, constituinte do núcleo dos estudos do LEAPE (Laboratório de Estudos Aplicados em Pedagogia do Esporte), vinculados a UNEMAT (Universidade do Estado de Mato Grosso) Campus de Cáceres-MT

Quando à época do semestre 2012/1, a disciplina de ATL II, continha em sua ementa um excerto que nos subsidia quando aponta: “Iniciação e regulamentação da modalidade esportiva atletismo - provas de campo” (Projeto Político Pedagógico Do Curso De Educação Física Da Unemat/Cáceres-Mt, 2009, p. 24). Assim, pensou-se em possibilidades de atividades que incluíssem no seu bojo, elementos de iniciação, detidamente ao ensino de salto em distância (SD), com base em Kunz (2006). As teorias de Matthiesen (2005) e Oliveira (2006) também contribuíram com elaboração da concretização das tarefas.

Para operacionalizar, foram constituídos grupos entre os alunos através de sorteio. Em uma aula, os alunos, orientados pelo professor, caminharam pelo complexo esportivo da Cidade Universitária da UNEMAT, para que pudessem analisar em quais locais e espaços seria possível realizar saltos em distância, para além da caixa de areia, própria para os saltos tradicionais e mais conhecidos a partir do modelo oficial de competição.

A meta era instigá-los a pensar criativamente no aproveitamento de espaços já disponíveis, de modo a maximizar a participação de todos, além de não se apoiarem em “desculpas” para o não ensinarem o ATL por falta de local adequado (MATTHIESEN, 2005). A seguir, estes foram se organizaram para discutir quais brincadeiras seriam feitas.



Foi solicitado também, que de cada grupo, um aluno/a, ficasse responsável por filmar as atividades, em três ângulos diferentes, e ao final, entrevistar os componentes do grupo sobre o desenvolvimento das atividades, para posterior análise em sala, por considerar que o uso das TIC's. O uso das TIC's tem sido cada vez mais constante, por razões como apresenta Feres Neto (2001, p. 93), que propõe uma EF que inicie da “motricidade do aluno e caminhe, a partir de uma ação pedagógica, para um constante processo de construção de novas subjetividades, a partir do processo de virtualização”, e continua ao explicitar as reverberações da gênese de novas maneiras de “sensibilidade e inteligibilidade” oriundas da mescla da vivência prática e as novas TIC's, viabilizando o surgimento do que Guattari, citado por ele, aponta como “novos universos de referência”. Desta feita, acreditamos que essas ações tendem proporcionar maneiras diferentes de formar e intervir em EF.

Após a definição das atividades pelo grupos, procurou-se trabalhar na organização dos materiais necessários e distribuição interna das funções. Na data prevista, efetivou-se as possibilidade de iniciação aos saltos em distância. Ao cabo de cada atividade feita, ocorria as entrevistas conduzida pelos próprios alunos.

Aqui considerarmos o jogo enquanto fornecedor dos elementos para o desenvolvimento da cultura, ou seja, o jogo como “função social” (HUIZINGA, 2005, p. 6) ou “jogo das relações sociais” (BANDEIRA, 2010, p. 16). Assim, prezou-se pela pesquisa de caráter qualitativo e participante (NEGRINE, 1999) com análise de conteúdo (BARDIN, 2011), considerando os trechos dos vídeos das entrevistas. Participaram 26 acadêmicos do curso de EF supracitado da 11ª Turma, sendo 13 homens e 13 mulheres, com idade entre 17 e 42 anos. Todas as gravações foram feitas em 21/03/2012, data da aula da disciplina de ATL. Todos os alunos frequentadores das aulas participaram das atividades.

A primeira brincadeira realizada é o “pula carniça”, onde tem-se duas filas, um do componente de cada equipe fica atrás em pé, enquanto os demais permanecem de cócoras. Ao comando, os que estão em pé tem que “pular” passando sobre os demais e se abaixar quando não houver mais ninguém à sua frente. A equipe que conseguir com que todos façam isso primeiro, vence.

É possível perceber a seriedade presente e a vontade de ganhar de ambas as equipes. Na entrevista, a primeira fala que aparece, a equipe que perdeu é “Não queremos dar entrevista”, ou seja, não queremos falar da nossa derrota, isso é vergonhoso. Um brinca de agredir a entrevistadora. Outro faz acusação: “A Katiane em nosso grupo significa derrota”. Percebemos que a culpa recai sobre uma única pessoa. Mesmo com risos, as denúncias são sérias. Mas o grupo sorri e procura não se deixar abater pela situação. A Katiane não se importa com as declarações e solta uma gargalhada espontânea. Assim, Feres Neto (2001, p. 42) afirma:

A relação com o outro – o conviver – acontece a partir da transcendência da dimensão corporal que caminha para uma 'totalidade viva e expressiva', na qual não existe uma separação entre a expressão e seu sentido, na medida em que é manifestação de uma experiência original e não construção idealizada.

A segunda atividade consistia na formação de uma fila dentro do corredor do SD, distante deles 7 m, estava uma fita de cetim bem próxima ao solo, outra a 30cm de altura e, por último, um elástico à 50 cm. A meta era correr e saltar sobre os 3 e cair em pé na areia com o menor tempo possível. Neste caso, quem venceu foi a equipe que havia perdido a primeira prova. No momento da entrevista, todos queriam falar, agradecer, expor como havia



sido a vitória. Faziam questão de mostrar o sorriso espontâneo, junto com gritos. Um dos membros faz caso de mencionar todos os integrantes da sua equipe e agradecer pelo empenho, além de denominar a outra de “derrotados”, mesmo assim, o grupo que perdeu nesta última atividade, aceitou as brincadeiras, pois já haviam feito o mesmo.

Ao considerar os elementos apresentados, é perceptível que o uso das TIC's nos possibilita acessar memórias e refletir sobre as condutas, principalmente quando se pensa na formação de professores. Através de uma proposta coletiva de construção de ideias e possibilidades de iniciação ao ATL, foi notório o envolvimento dos alunos com as atividades, logo, reconheceram a importância disto para a formação, pois assumiu responsabilidades ante o processo e exerceu funções de professor.

A vida é um grande jogo, às vezes se perde, às vezes se ganha ou empata. É sumário conhecer as regras, próprias de cada grupo cultural, e respeitá-las. Portanto, o fundamental é sempre jogar, afinal é mais fácil conhecer as pessoas quando estamos jogando, ou seja, vivendo, sendo inteiros e transparentes nas nossas ações cotidianas. Se nos dedicarmos em construir um jogo coletivo, um jogo social, onde todos aprendem e se vão se formando, indubitavelmente, garantiremos bons professores e um futuro melhor.

REFERENCIAS

BANDEIRA, R. A. *O jogo das relações sociais entre praticantes de handebol da equipe masculina adulta da cidade de Cáceres-MT*. 2010. Monografia, UNEMAT, Universidade do Estado de Mato, Cáceres, 2010.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Trad. Luis Antonio Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Ed. 70, 2011.

FERES NETO, A. *A virtualização do Esporte e suas novas vivências eletrônicas*. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. (Tese de Doutorado). Campinas-SP, 2001.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo. Perspectiva, 2005.

KUNZ, E. *Transformação didático pedagógica do esporte*. 7 Ed. Ijuí: Unijuí, 2006.

MATTHIESEN, S. Q. *Atletismo se aprende na escola*. Jundiaí: Fontoura, 2005

NEGRINE, A. Instrumentos de Coleta de Informações na Pesquisa Qualitativa. In: NETO, V. M.; TRIVIÑOS, A. N. S. *A pesquisa Qualitativa na Educação Física: Alternativas Metodológicas*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS/ Sulina, 1999.

OLIVEIRA, M. C. M. de. *Atletismo escola: uma proposta de ensino na educação infantil*. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

¹ Professor da UNEMAT. Pesquisador do grupo de estudos LUDUS/UNEMAT. rodrigoabandeira@gmail.com.

² Acadêmico do Curso de Licenciatura em Educação Física da UNEMAT. Pesquisador do grupo de estudos LUDUS/UNEMAT. antonio.fernandes.jr@hotmail.com.

³ Professor da UNEMAT. Pesquisador do grupo de estudos LUDUS/UNEMAT. bressan@unemat.br.

⁴ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Educação Física da UNEMAT. Pesquisador do grupo de estudos LUDUS/UNEMAT. ju-cac@hotmail.com

⁵ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Educação Física da UNEMAT. Pesquisador do grupo de estudos LUDUS/UNEMAT. elyanalatorraca@gmail.com.