

A partir de um momento de conversa com os estudantes sobre possíveis práticas corporais⁴ que poderiam ser realizadas no espaço da instituição, realizamos uma votação sobre suas preferências. Nesse processo, práticas com arco e flecha foram as escolhidas como conteúdo a ser experienciado. Diante disso, inicialmente, visando a construção de um planejamento de aulas, uma pesquisa acerca dos instrumentos arco e flecha foi realizada pela professora e pelo acadêmico bolsista, buscando identificar quais práticas seriam possíveis serem exploradas, adaptadas e pedagogizadas para a realização na UEI.

Uma das experiências corporais identificadas com a utilização do arco e flecha foi o *Archery Tag*⁵. Após a construção do planejamento das aulas, apresentamos aos estudantes a estrutura do jogo e, com isso, formalizamos coletivamente as regras do nosso próprio jogo, além do objetivo e dos cuidados de segurança para que a prática fosse vivenciada com os cuidados necessários. Nesse ínterim também ocorreu o momento de construção e testes dos instrumentos confeccionados, pelos estudantes, com materiais alternativos (varetas sem ponta, tubo em PVC, varas de bambu e barbante). Comunicados para que dessem preferência a roupas mais antigas, o jogo estruturado foi uma mistura do *Archery Tag* com o *Paintball*, com as flechas molhadas em tinta guache, à base de água, para que marcassem o alvo principal, ou as roupas dos adversários, assim contando pontos. As duas equipes participantes e adversárias no jogo construíram esconderijos e bases com placas de EVA, de forma a fazer parte das estratégias de ataque e defesa combinadas entre os participantes.

O jogo foi iniciado com a tentativa das equipes em conquistar o alvo do adversário, no entanto, os jogadores não poderiam ser “queimados” por uma flecha. Nessa dinâmica, cada vez que um jogador era acertado por uma flecha, deveria ficar um minuto fora do jogo.

Ao final da prática realizamos uma roda de conversa onde os estudantes puderam relatar situações que relacionaram-se ao jogo, como a experiência corporal vivenciada, quais foram os prazeres e desprazeres nesse processo, quais as estratégias foram construídas por cada equipe, como foi a inclusão e exclusão de cada sujeito no jogo e outras temáticas que foram aparecendo no decorrer da conversa.

Concluímos com essa experiência que, a partir do conhecimento histórico do surgimento das práticas de Arco e Flecha, os estudantes puderam experienciar uma nova prática, incomum à realidade social vivida e adaptada de forma lúdica, que envolveu tanto o *Archery Tag*, quanto o *Paintball*. A partir do conhecimento quanto ao surgimento dos instrumentos arco e flecha, os estudantes foram capazes de criar suas próprias regras de segurança para a prática, respeitando e prezando pela integridade dos colegas no momento do jogo, como também entender as motivações históricas da invenção, até sua concepção enquanto uma modalidade esportiva. Ademais, entendemos que a diversidade de práticas corporais oferecidas pelos professores de Educação Física, considerando a realidade social da unidade de ensino, é direito dos estudantes, devendo os professores observarem e detectarem os anseios e singularidades das crianças e jovens envolvidos, geralmente acostumados com práticas e modalidades esportivas midiáticas, com baixo repertório de experiências corporais.



⁴Essa proposição ocorreu numa via de mão dupla em que estudantes e professores sugeriram práticas, colocando-se docentes e discentes como autores da proposta.

⁵Jogo inspirado no Paintball e na arquearia. A prática pode ser incluída dentro da unidade temática “Esportes” e classificada, dentro dessa, como um esporte de “Precisão”, que se trata do conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento.



DESCRIÇÃO DAS FOTOGRAFIAS



CONSTRUÇÃO E PRIMEIRAS EXPERIMENTAÇÕES DOS INSTRUMENTOS

Momento de experimentar, com a turma reunida, os instrumentos confeccionados.



NOVAS SENSAÇÕES NO USO E APROPRIAÇÃO DO INSTRUMENTO CONFECIONADO

Mobilizados com a nova experiência, os estudantes utilizaram tinta guache para simular pinturas corporais, típicas de povos indígenas, remetendo à tradição destes no manuseio do arco e flecha.





CONSTRUÇÃO DAS ESTRATÉGIAS

Utilizando placas de EVA, esconderijos e bases foram instalados nos campos pelas equipes, como parte da estratégia elaborada.



RECARREGANDO AS FLECHAS

Em um ponto fixo para cada equipe, um pote de tinta guache foi utilizado para molhar a ponta das flechas, dessa forma buscando demarcar o alvo acertado.





O JOGO

A realização em si do jogo, com a participação e inclusão de todos os estudantes nas equipes.



REGISTRO OFICIAL DA EQUIPE

Ao final do jogo, integrantes de uma das equipes mostrando as pinturas nos rostos e os arco e flecha.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, de formadestacada, o PIBID/UFPR e a CAPES, pela realização de um programa de iniciação à docência de tamanha importância ao país.

