

Título do artigo: A construção de sequências didáticas para jogos e brincadeiras na educação física escolar

Disciplina: Educação Física

Selecionador: Marcos Santos Mourão (Marcola)

Categoria: Professor

A construção de sequências didáticas para jogos e brincadeiras na educação física escolar

Uma das funções da escola é tornar acessível aos seus alunos aspectos da cultura que são fundamentais para o desenvolvimento pessoal, não só no âmbito cognitivo, mas também nos aspectos sociais, afetivos e motores. Nesse sentido, o professor de Educação Física cumpre um papel essencial, pois é ele o responsável pelo oferecimento de situações de aprendizagem que possam promover o desenvolvimento motor competente de seus alunos. Tal tarefa exige a revisão de alguns modelos que historicamente têm funcionado como norteadores das ações pedagógicas da Educação Física escolar.

Um desses aspectos é a prática de atividades como simples cópia ou reprodução de exercícios, na qual o professor, deliberadamente ou não, volta sua atenção aos mais habilidosos em detrimento daqueles que apresentam pior desempenho motor. Esta situação tem impactado gerações de alunos, que ora trazem boas recordações desta época por terem pertencido ao seletivo grupo que, por diversas razões, tinha mais facilidade por passar ilesos pelo funil didático da Educação Física, ora trazem péssimas lembranças relacionadas ao baixo desempenho, interesse e participação nas aulas.

Ensinar todas as crianças a desenvolver as suas competências, sejam elas cognitivas, sócias, motoras ou físicas, exige planejamento, principalmente quando consideramos que aprender não é apenas reproduzir uma simples cópia da realidade, mas elaborar uma representação pessoal do conteúdo ou objeto estudado. Nesse sentido, ao invés de trabalhar a favor da formação de um só tipo ideal de aluno, no caso da Educação Física - o aluno saudável, habilidoso ou esportista; o planejamento deve considerar e dialogar com a diversidade de motivações, interesses e habilidades existentes em todas as classes.

Opor-se ao modelo tradicional de ensino da Educação Física - aquele que tem como objetivo um tipo ideal de aluno e que restringe a prática aos esportes de quadra, desconsiderando a diversidade de práticas da cultura corporal, é uma condição

necessária para a atualidade. No entanto, o professor não pode considerar que apenas abandonar o sistema tradicional de ensino em nome de uma inovação pedagógica seja suficiente. É preciso também que desenvolva competências para ensinar bem, que conheça o conteúdo e a forma que as crianças aprendem, que interfira, altere, organize, oferecendo situações que viabilizem a aprendizagem. Caso contrário, fará muito pouco ou será um mero expectador de seus alunos.

Com a intenção de tornar mais eficiente o processo de aprendizagem motora para todos os alunos, o professor precisa definir um procedimento encadeado de passos ou etapas interligadas entre si, conhecido por sequências didáticas. Abordaremos e refletiremos sobre uma sequência realizada com jogos e brincadeiras realizada no âmbito escolar. Esta reflexão pode servir como subsídio para qualquer outra manifestação corporal.

O jogo e a educação física

Ao trazer o jogo como um conteúdo a ser trabalhado nas aulas de Educação Física, o professor deve voltar sua atenção para a organização, sistematização, acompanhamento e ajustes necessários para a construção do conhecimento procedimental, ou seja, “o saber fazer”. A demonstração é um recurso importante, que pode ser acompanhada por diversas estratégias didáticas, quando o objetivo é ensinar conteúdos relacionados aos procedimentos, ou seja, ao “saber fazer”, e que possam ser aplicados em circunstâncias bastante diversas da situação que se deu a aprendizagem. Um dos aspectos que o professor de Educação Física jamais deve desconsiderar é a importância do seu papel como alguém que conhece o procedimento a ser ensinado. Não é necessário ser um exímio praticante, mas saber fazer e principalmente saber a forma como os alunos aprendem faz bastante diferença na hora de ensinar. Algo que tem chamado bastante atenção na leitura dos trabalhos recebidos para o Prêmio Victor Civita é o afastamento do professor na orientação das atividades práticas, como se a interferência docente fosse sempre algo ruim, estereotipado, voltado para um tipo ideal de aluno ou para detecção de talentos para o esporte.

Quando falamos em interferência na atividade prática não falamos apenas em demonstração, mas em mediações e intervenções do professor que promovam o desenvolvimento de competências para todos os alunos. Organizar grupos com critérios definidos, estabelecer parcerias em duplas ou trios, considerando as diferenças, realizar correções e ajustes que possibilitem progredirem em suas capacidades e habilidades, são alguns exemplos.

Outra intervenção didática importante - tema central deste artigo - é a possibilidade de sequenciar a construção de conhecimentos a partir da definição de alguns critérios explícitos e fundamentados, que orientem a forma de apresentar e progredir no tratamento dos conteúdos. A escolha da sequência e dos tipos de jogos e as intervenções antes, durante e após a sua realização, são fundamentais para o desenvolvimento da capacidade de analisar as situações de jogo e elaborar estratégias motoras, tanto individuais como coletivas.

A construção de sequências didáticas para o desenvolvimento de competências por meio da escolha de uma progressão de jogos, parte do princípio de que determinadas capacidades, entre elas a de analisar e elaborar estratégias motoras, não ocorre espontaneamente e com a mesma intensidade em todas as pessoas, daí a importância da sua intencionalidade. Durante a leitura dos trabalhos recebidos para o prêmio é possível observar lacunas na hora de tratar da especificidade deste componente curricular. Em alguns casos, adotam-se práticas pedagógicas que além de propiciarem pouco contato com o corpo e o movimento, colocam os professores como iguais ou meros expectadores de seus alunos.

A construção da sequência

Apresentaremos uma sequência didática com jogos para alunos de 2º ano do Ensino Fundamental. O objetivo desta sequência é partir de atividades de brincadeiras de pegador e estruturar a aprendizagem dos conhecimentos necessários para a realização de um jogo de correr e pegar mais complexo, organizado em duas equipes, conhecido como “rouba bandeira” ou “pique bandeira”. Esses conhecimentos estão relacionados às seguintes competências:

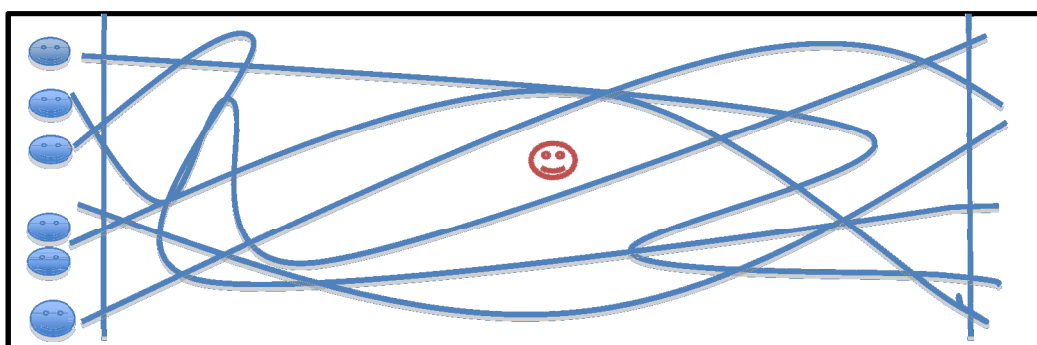
- Uso do corpo na corrida: os desvios, as mudanças de direção e as paradas bruscas, necessárias para fugir ou pegar outras crianças.
- Prática e consciência das regras: fugir e pegar dentro do espaço do jogo, saber pegar adequadamente e aceitar ser pegador quando necessário.
- Desenvolvimento da percepção (visualização dos espaços disponíveis para fugir ou pegar), decisão (escolha do momento possível para correr) e execução (corrida em velocidade).

1ª Etapa

Ao iniciar o trabalho, o professor pergunta o que a turma sabe sobre brincadeiras de pega-pega, quais jogos conhecem, os nomes, as regras. Feita uma lista das brincadeiras de pega-pega da classe e conversado sobre as possíveis formas de brincar, ele escolhe com a turma algumas das brincadeiras listadas para serem feitas no espaço externo (quadra, pátio, grama). Essa verificação do conhecimento das crianças é importante para situar o que elas sabem a respeito destas brincadeiras.

2ª Etapa

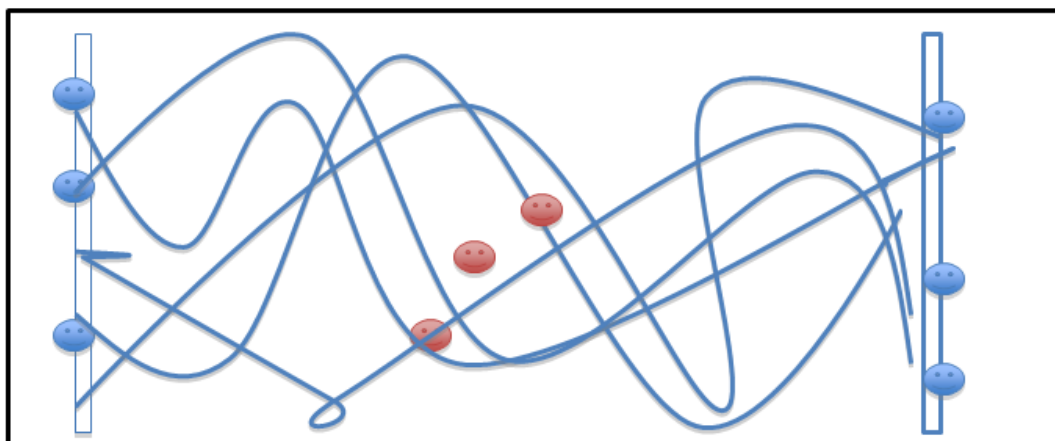
A primeira brincadeira proposta pelo professor é um pega-pega simples, no qual todas as crianças, antes de correr, ficam ao lado uma das outras no fundo da quadra. No meio da quadra fica o pegador, que escolhe uma criança para atravessar. A criança escolhida deve tentar fugir até o outro lado sem ser pega. Caso seja pega, vira ajudante. Se conseguir atravessar até o outro lado sem ser pega, todos os demais fogem. A brincadeira termina quando todos forem pegos ou a critério do professor.



A escolha do nome do jogo ou de seu contexto cultural é absolutamente secundária para a sequência didática. O importante é observar que sua escolha se justifica por proporcionar uma série de corridas e trajetórias distintas, todas no mesmo sentido e simultaneamente. Isto, de certa forma, oferece um grau de desafio mais simples na leitura dos espaços disponíveis para fugir ou pegar. Quanto mais pegadores houver, mais apurada tem que ser esta ação. Uma informação que o professor pode dar aos alunos nesta brincadeira é sugerir que estabeleçam um plano de ação antes de sair correndo. Nas primeiras vezes, são poucas as crianças que pensam em estabelecer um plano, e menos ainda as que já conseguem ler as informações do jogo (posição dos pegadores, trajetórias, velocidades) para alterar suas próprias respostas. É comum vê-las correndo quase que aleatoriamente pela quadra. Neste sentido, cabe ao professor intervir na brincadeira, pedindo que antes de saírem correndo, “bolem um plano” para a sua fuga.

3ª Etapa

O próximo jogo proposto deve intensificar as corridas, as mudanças de direção e os desvios, proporcionando novos desafios corporais. A primeira modificação é fazer com que os fugitivos sejam separados em dois grupos e corram em sentidos opostos, tendo que desviar uns dos outros e dos pegadores. Isso fará com que tenham que prestar mais atenção para fugir, evitar trombadas ou serem surpreendidos pelos pegadores. O jogo escolhido pelo professor para tal finalidade pode funcionar da seguinte forma: a turma fica dividida nos dois lados opostos da quadra, dentro de suas respectivas áreas. Ao escutarem o aviso do pegador, as crianças devem correr da área que estiverem para a área oposta, fugindo dele e desviando dos colegas que vierem no sentido oposto. Quem for pego durante a travessia vira ajudante do pegador na próxima rodada. A brincadeira termina quando sobrar uma criança ou ao critério do professor.



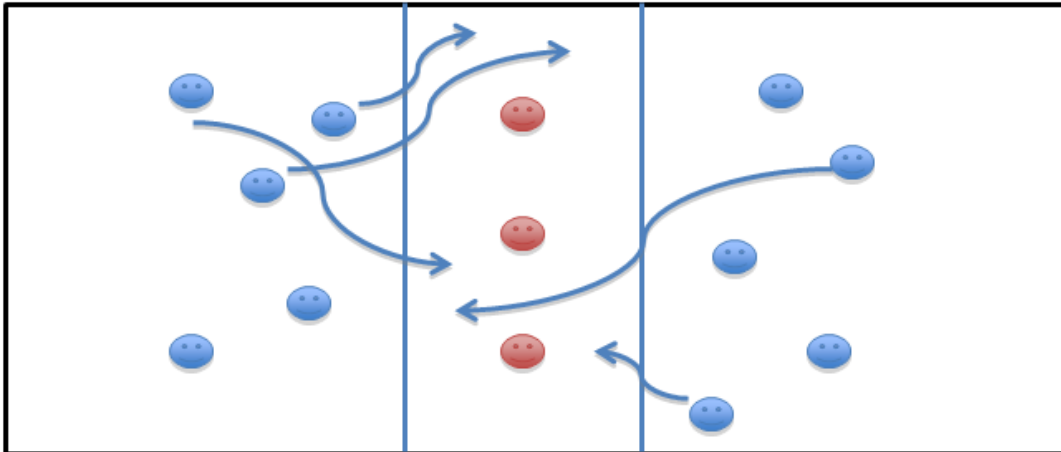
Um aspecto que deve ser considerado pelo professor nesta brincadeira é que a fuga.

Ou seja, só é permitido correr de um lado para o outro no momento em que é dado o sinal. O que aparentemente pode restringir a ação corporal dos alunos serve para recuperar-se do esforço e para os furtivos observarem quem são os pegadores da rodada.

4ª Etapa

Se no jogo anterior o início da corrida era controlado pelo professor, agora o próximo desafio será deixar as crianças decidirem quando e o quanto irão correr. A escolha de quando atravessar oferece uma possibilidade maior de resoluções motoras. O jogo consiste num espaço central reservado aos pegadores e outro em lados opostos aos furtivos. Quem for pego durante a travessia da área restrita aos pegadores vira ajudante.

Algumas crianças podem esperar os colegas passarem para irem depois, outras preferem tomar a iniciativa e vão e voltam para o mesmo lado a cada instante e ainda vemos as que ficam mais tempo paradas observando a turma brincar, pois temem serem pegadas ou querem ser as últimas a ser pegadas.



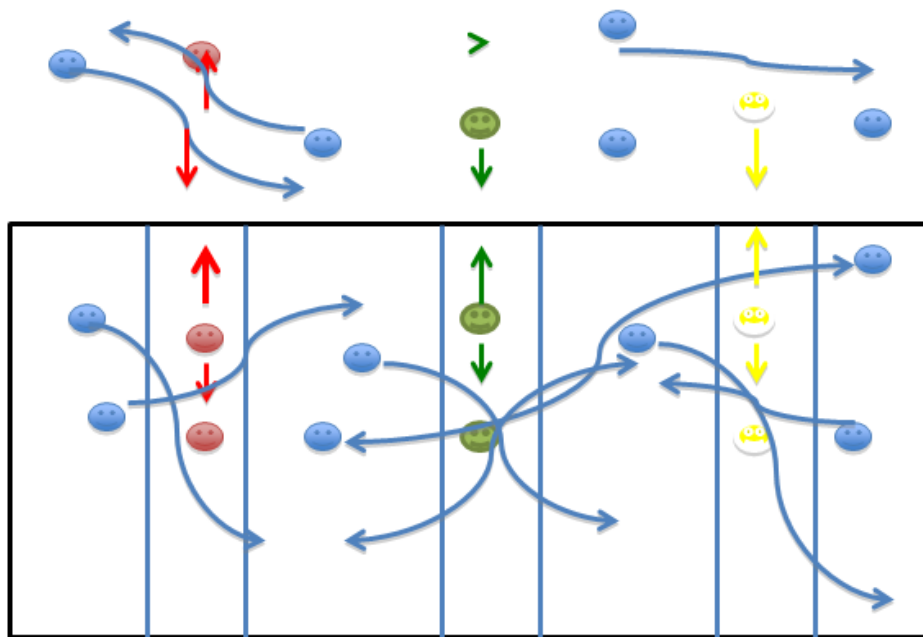
Essa variedade de respostas oferece ao professor uma oportunidade privilegiada para intervir nas soluções das crianças. Pode conversar com elas, se necessário, antes, durante ou depois, e pontuar algumas questões, tais como:

- O que devemos fazer para conseguir atravessar sem ser pego?
- É melhor não ser pego e atravessar poucas vezes ou arriscar mais travessias e ser pego durante o jogo?
- Devemos escolher aqueles que vamos pegar ou deixar ao acaso?
- Devemos pedir para que um amigo não nos pegue?

Essas questões ajudam as crianças tanto na elaboração das estratégias motoras como no aspecto moral do brincar, pois as colocam em contato com a questão da regra, da competição (ser o vencedor x me divertir) e da participação (jogar é se expor a determinados riscos inerentes às regras).

5ª Etapa

A próxima etapa se caracteriza pela intensificação das ações motoras com o aumento da quantidade de áreas reservadas para os pegadores (três), e redução dos espaços disponíveis para os fugitivos. Veja na figura abaixo:



Cabe aos pegadores tentar evitar que os fugitivos atravessem suas respectivas áreas, pegando-os sem sair de seus limites, e aos fugitivos estabelecer um plano de ação para transpor as três áreas, seja continuamente ou interruptamente. Quem for pego se torna ajudante.

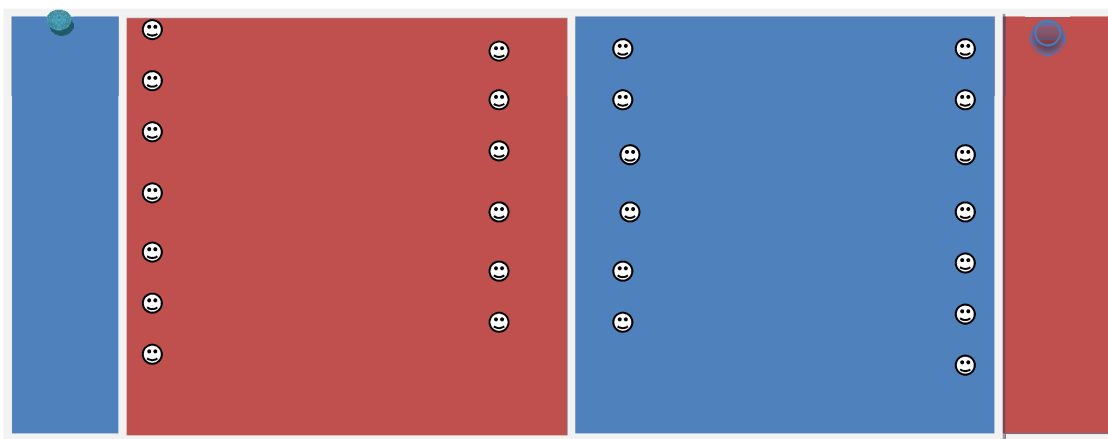
Como se trata de um jogo com muitas ações simultâneas, é importante que o professor divida com as crianças a importância do cumprimento das regras que regem a brincadeira. É importante que elas se sintam corresponsáveis pelas ações de jogar. Não é raro encontrar uma criança que chora quando é pega, que nega veementemente que foi pega ou que não aceita jogar quando a pegam. Cabe ao professor intervir nestes casos e mostrar para todos que chorar ou sair do jogo não são boas formas de resolver o problema.

Nesta altura da sequência os alunos já devem ter adquirido experiências significativas sobre o uso do corpo na corrida, as resoluções de problemas motores e sobre os espaços que devem fugir ou pegar. Essas noções são estruturantes para jogos de equipe em contextos mais complexos, como o do “pique bandeira”.

6ª Etapa

Nesta etapa da sequência os alunos serão divididos em duas equipes. Cada uma inicia o jogo em um dos lados da quadra. Ao final de cada lado existe uma área reservada, denominada pique, que pertence à equipe contrária. O objetivo do jogo é trazer uma bandeira (nesta atividade usaremos bola) que está dentro do pique, de volta para o seu próprio campo. Se durante a travessia de ida ou de volta do pique uma criança é pega, ela permanece parada no lugar até que alguém do seu time a toque, salvando-a.

Nas primeiras vezes que os alunos participam deste jogo, é importante que o professor intervenha mais diretamente na organização das equipes, dividindo-as em duas partes: defesa e ataque. A defesa é responsável pela tarefa de proteger a bandeira, tentando impedir que crianças do time adversário entrem no pique. O ataque deve tentar atravessar o campo oposto para entrar no pique e trazer a bandeira de volta. Esta divisão é alterada a cada partida para que as duas partes tenham a oportunidade de atacar e defender.



Essa intervenção direta na divisão das equipes é transitória, ou seja, a partir das experiências adquiridas ao longo da prática deste jogo, a orientação é que as próprias crianças assumam a definição de papéis. Nas primeiras vezes é comum que elas se deparem com algumas questões relacionadas às regras do jogo, tais como:

- Querem jogar só no ataque ou na defesa.

- Ser pego e ter que permanecer no lugar.
- Querer ser sempre o que pega a bandeira.

Cabe ao professor propiciar situações nas quais as crianças possam falar sobre suas expectativas e escutar as dos outros. Como tornar isto possível? Uma possibilidade é fazer algumas pausas para que os times conversem. Outra é dar algumas orientações sobre determinadas situações da partida, por exemplo:

- Quando uma pessoa da equipe adversária entra no pique, é recomendável virar de frente para ela e acompanhá-la, sem perder de vista o restante do time.
- Se tiver muitas crianças da equipe adversária no pique, é importante prestar mais atenção à criança que está com a bola.
- Quando tiver muitas crianças do seu time no pique, tente ajudar quem está com a bola desviando a atenção da equipe adversária.
- Se vários jogadores do ataque do seu time forem pegos, procure salvá-los ou virar atacante.

Essas orientações não devem ser confundidas com a determinação da ação das crianças, ou seja, o professor não deve atuar sobre **como** elas devem resolver os problemas enfrentados no jogo, mas sim na sugestão de alternativas sobre **o que** fazer em determinadas situações. Tão importante quanto o confronto de ideias e saberes das crianças é a que elas consigam, através das intervenções do professor, identificar e promover alterações nas suas ações.

AValiação

A avaliação desta sequência deve acontecer desde o seu início, quando os conhecimentos prévios dos alunos sobre brincadeiras de correr e pegar são investigados, durante a realização das atividades de pegador, quando são realizados os registros, as intervenções e os ajustes necessários para as aprendizagens, e ao final, quando o percurso de aprendizagem é retomado e discutido com os alunos, verificando o quanto as expectativas de aprendizagem foram alcançados.

CONCLUSÃO

A escrita deste artigo foi motivada pela leitura de vários trabalhos recebidos para o Prêmio Educador Nota 10. Um dos aspectos que chamou atenção nesta leitura é o distanciamento do professor no momento de ensinar, interferir, alterar e organizar os conteúdos relacionados aos procedimentos, ou seja, ao “saber fazer”. Durante anos a Educação Física reproduziu um modelo de aprendizagem motora mecanicista, estereotipado, acrítico, que produziu diversas sequelas em seus praticantes, principalmente nos alunos que, por diversas razões, não se encaixavam no modelo ideal. Porém, a oposição a este modelo tem afastado demasiadamente os alunos da prática motora, levando diversos professores a fazer muito pouco por suas crianças na hora de ensiná-las a jogar, a lutar, a dançar, a correr, a arremessar e a tantas outras aprendizagens motoras importantes na cultura do corpo e do movimento, tornando-os praticamente expectadores de suas aprendizagem.

Existe uma linguagem do movimento que precisa ser melhor ensinada pelo professor de Educação Física para todos os seus alunos. Esta linguagem não está no texto, na discussão, na pesquisa... e sim na ação corporal bem estruturada, consciente e reflexiva. A sequência apresentada procura caminhar nesta direção.