

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM DOCÊNCIA
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Marcos Aparecido Bruno Clemente

**Com a Corda toda:
um resgate cultural do pular-corda nas aulas de Educação Física como prática
social**

Congonhas

2012

Marcos Aparecido Bruno Clemente

**Com a Corda toda:
um resgate cultural do pular-corda nas aulas de Educação Física como prática
social**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador: Fabrine Silva

Congonhas
2012

Marcos Aparecido Bruno Clemente

**Com a Corda toda:
um resgate cultural do pular-corda nas aulas de Educação Física como prática
social**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção de título de Especialista em Educação Física Escolar, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais

Aprovado em 11 de dezembro de 2010.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Fabrine Silva – Orientador - UFMG

Prof. José Ângelo Gariglio - UFMG

RESUMO

O presente trabalho teve como principal objetivo evidenciar as mudanças que ocorrem em atividades culturais, no caso os jogos e brincadeiras de rua, devido ao fator histórico e a mudança da sociedade. Explorar as várias possibilidades de se vivenciar práticas corporais lúdicas em espaços que hoje já não são mais possíveis, devido à grande urbanização e mudança de hábitos de vida e reconstruir essas atividades na escola de modo que evidenciem uma aprendizagem significativa. No caso específico utilizou-se o pular-corda para buscar alternativas dentro deste contexto.

Palavras-chave: Sociedade; Cultura; Jogos e Brincadeiras de rua; Pular-corda.

ABSTRACT

This study aimed to demonstrate the changes that occur in cultural activities, in case the games and street games due to historical factor and changing our society. Explore the many possibilities of experiencing bodily practices play in spaces that today are no longer possible due to the great urbanization and changing lifestyle habits and rebuild these activities in school so that demonstrate significant learning. In the specific case we used the jump-rope to seek alternatives within this context.

Keywords: Society; Culture; Games and street games; Jump-roping.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	9
2.1 A Busca do Conhecimento.....	9
2.2 A Escola Na Sociedade.....	10
2.3 A Educação Física na sociedade.....	12
2.4 O Papel do Professor de Educação Física.....	15
2.5 Jogos e Brincadeiras na Educação Física.....	15
3 METODOLOGIA.....	18
4 PLANO DE AÇÃO.....	20
4.1 Plano de aula 1.....	20
4.2 Plano de aula 2.....	23
4.3 Plano de aula 3.....	26
4.4 Plano de aula 4.....	28
4.5 Plano de aula 5.....	30
4.6 Plano de aula 6.....	32
4.7 Plano de aula 7.....	33
4.8 Plano de aula 8.....	35
5 CONCLUSÃO.....	38
REFERÊNCIAS.....	39

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – A construção do conhecimento.....	9
Figura 2 – Aspectos relacionados ao papel da escola na sociedade.....	11
Figura 3 – A Educação Física e suas diversas atividades.....	14
Figura 4 – Pular-corda como atividade nas aulas de Educação Física.....	16
Figura 5 – Alunos na atividade de pular-corda, de acordo com as regras estabelecidas na 1ª aula.....	23
Figura 6 - Alunos na atividade de pular-corda, de acordo com as regras estabelecidas na 2ª aula.....	26
Figura 7 - O professor de Educação Física orientando os alunos quanto à atividade de pular-corda.....	27
Figura 8 – Alunos na atividade de pular-corda, de acordo com as regras estabelecidas na 4ª aula.....	29
Figura 9 - Alunos na atividade de pular-corda dupla, aprendida na 5ª aula..	31
Figura 10 - Alunos na brincadeira dos círculos, aprendida na 6ª aula.....	33
Figura 11 - Desenhos feitos pelos alunos na 7ª aula.....	34
Figura 12 – Desenhos feitos pelos alunos na 7ª aula.....	35
Figura 13 - O professor explicando como é feita a atividade de pular-corda	36
Figura 14 - Participação dos pais e da comunidade nas aulas de Educação Física.....	37

1 INTRODUÇÃO

No atual momento de transição pela qual passa a sociedade, muitas coisas vão se modificando, inclusive os hábitos e estilos de vida. Grandes prédios, inúmeros carros e uma avançada tecnologia em instrumentos de diversão como celulares, computadores e *videogames* vão tomando conta do cotidiano, perdendo-se espaços para atividades como as brincadeiras ou jogos de rua. Antigamente, brincava-se de rouba-bandeira, “bets”, queimada, pique-esconde, mamãe da rua e pulava-se corda com os vizinhos em ruas, terrenos baldios, campinhos, etc. Hoje, muitas dessas atividades são conhecidas somente no ambiente escolar. Incluir essas brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física, como fator cultural, para que os alunos possam conhecer sua história e sua importância na comunidade na qual vivem, é fundamental para que esses elementos não se percam no tempo e não deixem de ter significado no desenvolvimento de um grupo. Por isso, uma atividade simples, como o pular-corda, que exige pouco material e espaço, mas que em suas cantigas e gestos motores traz à tona diversas possibilidades de cultura e aprendizagem social é, na verdade, uma reconstrução pedagógica.

Nesse caso, o papel do professor de Educação Física é essencial, a partir do momento que ele estimula os estudantes a praticarem atividades que levam à competição saudável, respeitando e cooperando com o outro, sempre se atendo a tarefas que condizem com cada faixa etária e com o grau de desenvolvimento em cada etapa da vida escolar. São vários os benefícios para os alunos que se tornam mais interessados nas aulas e se voltam às práticas físicas como a preocupação com a saúde, o conhecimento cultural, a socialização, a troca de experiências dentre outras (BARBOSA, 2001).

Diante de tais elementos pergunta-se: qual a verdadeira importância de jogos e brincadeiras, enquanto prática social e como se dá o papel do educador físico nesse processo de aprendizagem e troca de experiências?

O principal objetivo, então, desse trabalho é o de avaliar os benefícios de atividades, como jogos e brincadeiras, em especial o pular-corda, como prática cultural e processo educativo. Além disso, pretende-se analisar a importância do educador físico e o verdadeiro papel da Educação Física na escola.

Para tanto, foi feita uma pesquisa bibliográfica abrangendo autores como Barbosa (2001), Libâneo (2004), Freire (2009), dentre outros. Também foram apresentadas oito aulas de Educação Física, ministradas pelo autor desse trabalho, com a atividade de pular-corda, na Escola Municipal João Narciso, localizada no município de Congonhas, em Minas Gerais, visando mostrar a importância das atividades recreativas como práticas cultural e social. A turma escolhida para o projeto foi a de segundo ano do ensino fundamental, composta por 15 alunos. A escolha dessa turma baseou-se no fato de os estudantes demonstrarem visão crítica sobre determinados conteúdos referentes à cultura corporal de movimento.

Esse estudo está dividido em seis seções:

- Introdução, que aborda os principais elementos abrangidos ao longo do trabalho;
- Revisão bibliográfica, dividida em: a busca do conhecimento; escola na sociedade; a Educação Física na escola; o papel do professor; os jogos e brincadeiras na Educação Física;
- Metodologia, dividida em revisão bibliográfica e uma pesquisa de campo;
- Plano de ação desenvolvido em oito aulas de Educação Física, voltadas para o pular-corda;
- Conclusão do trabalho;
- Referências, com os autores utilizados na pesquisa.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 A busca do conhecimento

Um questionamento tem se tornado cada vez mais presente nos meios educacionais e na sociedade em geral: o conhecimento será adquirido somente a partir da escola? A resposta mais condizente com o momento atual é que se aprende não somente dentro da escola, mas também fora dela, através das trocas de experiências entre os diversos setores e membros de uma sociedade; das vivências do cotidiano; da convivência com amigos, familiares, conhecidos, etc.

Porém, para Delors (2003) é no ambiente escolar que a educação sofre um processo formal de sistematização do conhecimento e que pretende que o indivíduo se apodere desse conhecimento, deixando de ser um mero espectador e se torne uma pessoa participante e ativa nos acontecimentos diversos do mundo em que está inserido. Para esse autor, ensinar é mais do que simplesmente reproduzir o que está estabelecido, mas agir de acordo com seus princípios e conhecimentos adquiridos se tornando um sujeito criador que dá forma, estilo ou alma aos seus pensamentos e opiniões. Esse é a verdadeira busca e construção do conhecimento. Na Figura 1, observa-se o ciclo e os atores na construção do conhecimento.



Figura 1 – A construção do conhecimento
Fonte: Adaptada de Delors (2003)

Para Cortella (2006), os conhecimentos devem servir de base para que o sujeito possa construir uma sociedade mais igualitária e justa onde a ação educativa se faça nas relações do homem com o mundo e, a partir dessas interações, avaliar possibilidades e planejar novas ações. Nos dias atuais, existem inúmeras formas de se obter conhecimento, seja por meio da comunicação verbal ou recursos tecnológicos e midiáticos, como a televisão e a *internet* (meio pelo qual se dispõe de inúmeras possibilidades de acesso a informações).

Entretanto, Cortella (2006) destaca que muitas vezes a escola ainda opta pelo tradicionalismo educacional em quase todos os educandários públicos, negando-se a modernizar e/ou informatizar os meios que utiliza para ensinar. É importante destacar que o papel da escola não deve ser o de repassar conhecimentos “prontos”, mas ensinar a aproveitar e ao mesmo tempo transformar o que já foi vivido, e preparar os alunos para o que ainda está por vir. Além disso, o ambiente escolar deve oferecer conhecimento suficiente para formar cidadãos voltados para a construção (ou mudança) de uma sociedade mais crítica, fraterna e igualitária.

A escola enquanto instituição social tem como principal finalidade formar e informar o aluno para que nela atue de forma crítica e participativa e que também possa se desenvolver enquanto profissional, tendo como função primordial propiciar ao estudante uma base de conhecimentos e experiências que farão avaliar, mudar e atuar na sociedade através de atitudes críticas e construtivas, para, a partir daí, poder usufruir de todo desenvolvimento advindo dessa maneira de enxergar a realidade.

2.2 A escola na sociedade

Pode-se dizer que a escola é uma das mais importantes instituições sociais. É através dela que o indivíduo pode desenvolver suas potencialidades, tanto humanas quanto as sociais, utilizando-se para isso uma série de conhecimentos acumulados culturalmente e que são organizados e estruturados didaticamente, para se adequarem a cada ano escolar, com o objetivo de que a assimilação destes conhecimentos culturais, possa torná-lo um ser social atuante em sua sociedade de uma forma crítica e participativa (LIBÂNEO, 2004).

Ainda para Libâneo (2004), se torna essencial o acesso das crianças à escola, porque é neste ambiente que elas têm contato com informações e vivências de uma determinada sociedade (e de outras, também), que contribuem didaticamente para adaptar-se ao seu desenvolvimento e socialização. Se estivessem fora do ambiente escolar, perderiam a oportunidade dessa troca de experiências. O conhecimento não é apenas informação acumulada, mas todo um processamento destas informações e elaboração dos novos conhecimentos, principalmente, a partir daquilo já se conhece.

Na Figura 2 têm-se os principais aspectos relacionados ao papel da escola na sociedade e como formadora de conhecimento.



Figura 2 – Aspectos relacionados ao papel da escola na sociedade
Fonte: Adaptada de Sacristán e Gomez (2000)

Para Sacristán e Gomez (2000), a elaboração e a organização de determinados dados de uma realidade são fundamentais para que se possa compreendê-los, registrá-los de diversos modos e, a partir daí, o indivíduo entenda o mundo em que vive. O resultado dessa elaboração é o conhecimento que vai ser construído, transmitido a várias pessoas, onde a escola tem papel primordial. A necessidade de criação de linguagens que deem conta das particularidades dos objetos sujeitos e situações, das diferenças de entendimento e modos de fazer, que ligados ao processamento crítico das informações são transformados em conhecimentos.

Mas para quem é essa escola? Que formação ela pretende dar aos seus alunos? São perguntas que, em um primeiro olhar, parecem fáceis de responder (de forma alienada), visto que se vive em uma sociedade capitalista, onde o poder da conquista e do ter, se sobrepõe ao ser, levando à falta de análise e de capacidade crítica. Diante de tal constatação, a resposta a essas perguntas seriam formar trabalhadores que ganhem o suficiente para se sustentar ou até um pouco mais. Não se pretende criticar essa maneira de se enxergar a realidade escolar, mas avaliar o papel da escola de uma maneira mais ampla como ferramenta de socialização, troca de vivências, respeito ao próximo, e formação de indivíduos capazes de se posicionarem diante da realidade em que vivem.

Pensar em uma escola do futuro se torna essencial, principalmente nesse momento atual de globalização e mudanças rápidas em que se vive, seja nos aspectos político, econômico e cultural, sempre voltados ao conhecimento e à democratização da educação. A reflexão sobre a prática da educação deve atuar sobre a vinculação sobre poder local e economia popular, atentando aos novos horizontes para educação pública popular. Para Gadotti (2000, p. 04):

A noção de aprender a partir do conhecimento do sujeito, a noção de ensinar a partir de palavras e temas geradores, a educação como ato de conhecimento e de transformação social e a politicidade da educação são apenas alguns dos legados da educação popular à pedagogia crítica universal.

A partir dessas constatações de Gadotti (2000), deve-se avaliar o verdadeiro papel da Educação Física na escola e como levar efetivamente essa importante vivência para a sala de aula, ou melhor dizendo, às aulas práticas.

2.3 A Educação Física na escola

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN), em seu artigo 26, destaca que: “a educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos” (BRASIL, 1996).

Diante o exposto na lei supracitada, pergunta-se qual é o principal papel da Educação Física na escola? É uma pergunta que as instituições de ensino, os educadores, os alunos, os pais, e a sociedade devem ter em mente, uma vez que a resposta esclarece o conceito e os objetivos dessa disciplina.

Segundo Bracht (2002) é preciso realizar um esforço no sentido de se estabelecer certa clareza terminológica quanto à expressão Educação Física, porque ela tem sido usada em dois sentidos: um amplo e outro restrito, o que dificulta a comunicação científica e a reflexão teórica. No sentido restrito, diz respeito às atividades pedagógicas, tendo como foco o movimento corporal e seu lugar na instituição escolar. Já no aspecto amplo, está ligada a todas as manifestações culturais relacionadas à cultura corporal de movimento. Esse movimento corporal humano tratado nos dois sentidos, não é a simples forma de se realizar ou fazer qualquer movimento, mas sim aquele com intencionalidade, com determinado significado histórico-cultural, que abarca um conjunto de códigos para quem o realiza e se incorporam a um contexto que lhe conferem sentido.

De acordo com Santos (2012), a Educação Física enfrenta uma dificuldade considerável: o entendimento de que o movimento é repleto de elementos múltiplos, conectado a uma realidade e provido de sentido. Além disso, o objetivo principal da Educação Física escolar abrange aspectos biológicos, pedagógicos, psicológicos, sociais e culturais. Não se tem a pretensão, com essa visão, de desconsiderar a dimensão biológica ou física, mas ampliar, compreender e analisar também a importância das ciências humanas e sociais para o desenvolvimento do jovem dentro do contexto social, antropológico e filosófico.

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) a Educação Física é:

Uma disciplina que introduz e integra o aluno na cultura corporal de movimento, formando um cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando para usufruir dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (BRASIL, 1998, p.29).

A Educação Física se expressa através das inúmeras práticas corporais presentes nas mais diversas culturas. Baseando-se no fato de que a escola deva ser um espaço de socialização do conhecimento e troca de saberes, Jeber (2004) destaca que a finalidade da Educação Física, como componente curricular, é construir conhecimentos sistematizados sobre a cultura corporal e suas implicações

biológicas, psicológicas e sociais. Como exemplos, têm-se os jogos e brincadeiras, que foram praticados por muitos pais e avós, que ainda hoje mantêm certos elementos que explicam o porquê, como, onde foi inventado, qual o material utilizado, o lugar e a forma como são realizados e quais as mudanças ocorridas ao longo do tempo para se adequarem a determinadas realidades.

Conforme Medina (2002), as aulas de Educação Física devem também se configurar como meio de disseminação de cultura, na produção do conhecimento, onde há uma participação direta na interação entre o aprender e o fazer. As atividades devem apresentar várias transformações pedagógicas que refletem diretamente na aprendizagem e na resolução de situações-problemas que acabam se confrontando na vida social do educando.

Na Figura 3, pode-se notar os diversos atividades relacionadas à Educação Física



Figura 3 – A Educação Física e suas diversas atividades
Fonte: Santos (2012)

Pelos Conteúdos Básicos Comuns (CBC), produzidos pela Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais, a Educação Física, enquanto disciplina, deve visar, ao mesmo tempo, a formação estética, política, ética e sócio-afetiva do aluno. Enquanto componente curricular é voltada para os elementos da cultura corporal e produzida historicamente dentro de uma sociedade, a partir de seus interesses sociais. Por isso, a importância dos conteúdos, porque através deles pode-se problematizar certas tendências dentro de determinada cultura, como valores, modos de vida e vivência (MINAS GERAIS, 2008).

2.4 O papel do professor de Educação Física

O professor de Educação Física deve fazer do momento de suas aulas uma oportunidade de aprendizagem e conhecimento, problematizando a vivência corporal em todas as suas dimensões, relacionando-a não somente ao mundo de produção, mas imediatamente à mediação do lazer, para a educação do lazer como tarefa da escola, para que essa prática não seja vista somente como um momento de diversão, desprovida de intenção e significado educativo e social, concebendo o aluno como sujeito crítico e transformador de sua realidade. Considerando seus conteúdos, o educador físico deve proporcionar uma série de elementos produzidos culturalmente pela humanidade que são os jogos, brincadeiras, danças, ginástica, lutas, esportes e outros que fazem parte da chamada cultura corporal de movimento (CESÁRIO, 2008).

É fundamental que o professor de Educação Física entenda seu verdadeiro papel como educador e qual pode ser sua contribuição para na prática de sua matéria na vida do aluno. Para Picollo (2000, p. 13):

O principal papel do professor, através de suas propostas, é o de criar condições aos alunos para tornarem-se independentes, participativos e com autonomia de pensamento e ação. Assim, poderá se pensar numa Educação Física comprometida com a formação integral do indivíduo. Dessa forma, pode-se enfatizar o papel relevante que a Educação Física tem no processo educativo. O que, na verdade, ameaça a existência desta disciplina nas Escolas é a sua falta de identidade. Ela sofre conseqüências por não ter seu corpo teórico próprio, isso é, a informação acumulada é vasta e extremamente desintegrada por tratar-se de uma área multidisciplinar.

Ainda para Picollo (2000) observa-se que a formação em Educação Física sofre influências de diversas áreas como a histórica, pedagógica, cultural e social, por isso é considerada plural, pois engloba diversas questões que surgem do relacionamento entre homem, cultura, conhecimento e a sociedade.

2.5 Os jogos e brincadeiras na Educação Física

São inúmeras as possibilidades de aprendizagem dentro do contexto da Educação Física através dos jogos e brincadeiras. Na verdade, o jogo que pode ser sinônimo de brincadeira em diversas culturas e esse mesmo jogo é que satisfaz a

necessidade de ação da criança. Bracht *et al* (1992, p. 65) expõem a perspectiva de que o jogo é “uma invenção do homem, um ato que em sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo, para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente”.

Ainda para esses autores, o fato de o aluno poder interagir e transformar a realidade, já faz com que ele se aproprie do jogo ou brinquedo como elemento pedagógico, diante dos aspectos inerentes à sua natureza e da troca de experiências e conhecimentos didáticos, corporais, sociais e culturais.

Na Figura 4, pode-se observar a atividade pular-corda na aula de Educação Física, desenvolvendo a agilidade, coordenação, relaxamento, resistência, velocidade e força.



Figura 4 – Pular-corda como atividade nas aulas de Educação Física
Fonte: Castro (2012)

Conforme Rangel-Betti (2001), o papel fundamental dos jogos e brincadeiras na Educação Física é dotar os alunos de visões mais amplas da realidade cultural em que estão inseridos, para que, a partir daí, possam exercer sua cidadania política, embasados no conceito de sujeitos conhecedores de seus limites e possibilidades enquanto “corpo e sujeito”. Através das experiências é que os sujeitos se apoderam do conhecimento, pois o mesmo só se constrói por meio da interação, isto é, por meio da ação do sujeito sobre o objeto a ser conhecido.

Para Freire (2009), a brincadeira é de grande importância no processo de desenvolvimento e socialização dos alunos, despertando a necessidade de novas descobertas, levando à reflexão sobre o contexto social onde estão inseridos. Atualmente, em que muito se valorizam as avançadas tecnologias eletrônicas, o resgate de brinquedos e brincadeiras tradicionais afeta diretamente a vida do jovem, influenciando diretamente na qualidade da atividade lúdica infanto-juvenil.

Freire (2009) ainda afirma que os jogos são atividades física e mental organizadas a partir de um conjunto de regras. É um momento lúdico que se busca o prazer em desenvolver uma atividade e sua contribuição para a formação de cidadãos responsáveis, conhecedores das regras sociais, com respeito e dignidade ao próximo, solidários e cooperativos é inquestionável. Além de trabalhar a concentração, atenção, conhecimento, desafiando a criatividade e testando os limites, oferecendo modelos de convivência grupal, sem falar do trabalho da competência de lidar com o emocional.

Diante dessas afirmações, o presente trabalho se direcionou para o resgate cultural dos jogos e brincadeiras, mais especificamente o do pular-corda, visando incentivar os alunos a conhecerem a história e a cultura dos jogos na família e comunidade, a vivência e suas formas e realizar atividade e a transformação cultural proposta como interação entre escola e educando, no qual ele se apropria e transforma o conhecimento.

3 Metodologia

Para a realização deste trabalho foi utilizada, em um primeiro momento, a revisão bibliográfica em relação ao tema proposto, para dar embasamento científico à pesquisa. O estudo de cunho bibliográfico é o passo inicial na construção efetiva em um processo de investigação, ou seja, após a escolha de um determinado tema é necessário que se faça uma revisão bibliográfica do assunto abrangido. De acordo com Silva e Schappo (2002) essa busca é essencial na escolha de um método mais apropriado, assim como em um conhecimento das variáveis e na autenticidade da pesquisa. Ainda de acordo com as autoras, visa detalhar, desenvolver, esclarecer e relacionar considerações e ideias acerca de estudos já existentes sobre o assunto:

A pesquisa bibliográfica é o primeiro passo de todo o trabalho científico. Este tipo de pesquisa tem por finalidade oferecer maiores informações sobre determinado assunto, facilitar a delimitação de uma temática de estudo, definir os objetivos ou formular as hipóteses de uma pesquisa ou, ainda, descobrir um novo enfoque para o estudo que se pretende realizar (SILVA; SCHAPPO, 2002, p. 54).

A pesquisa bibliográfica utilizada no presente estudo pode ser entendida como de natureza exploratória, descritiva e qualitativa.

Exploratória, uma vez que oferece maior familiaridade com o problema, objetivando torná-lo mais explícito, com o aprimoramento de ideias. Segundo Mattos (2004, p. 15) pretende: "familiarizar-se com o fenômeno e obter uma nova percepção ao seu respeito, descobrindo assim novas ideias em relação ao objeto de estudo".

É descritiva já que apresenta as características fundamentais ligadas à realidade de determinada população, estabelecendo relações entre variáveis. Na pesquisa descritiva a finalidade é observar, registrar e analisar os fenômenos sem alterar ou questionar seu conteúdo. Não acontece a interferência do investigador, que apenas procura perceber, com o necessário cuidado, a frequência com que o fenômeno acontece (GIL, 2007).

E, por fim, é considerada qualitativa, pois se volta para a existência de uma relação dinâmica entre mundo real e sujeito. Para Gil (2007), considera o processo e seu significado como enfoques principais de abordagem, ou seja, o objetivo maior está na compreensão dos fatos e não na sua mensuração. Os dados identificados são avaliados analiticamente, sem a aplicação de métodos estatísticos.

Na segunda parte do trabalho, foi realizada uma pesquisa de campo, que para Vergara (2003) está focada no estudo indivíduos, grupos, comunidades, sociedades, organizações, etc. Os principais objetivos desse tipo de pesquisa são: compreender os diversos aspectos da sociedade; alcançar informações e conhecimentos sobre de um problema; explorar situações da vida real, cujos limites não estão claramente definidos; e analisar novos fenômenos e suas relações.

O plano de ação foi realizado na Escola Municipal João Narciso, no Bairro Joaquim Murtinho, localizada no município de Congonhas, em Minas Gerais, através do acompanhamento de oito aulas de Educação Física, voltadas para a atividade de pular-corda. A turma escolhida para a aplicação do projeto foi a do segundo ano do ensino fundamental, composta por 15 alunos. Através dessas aulas ministradas pelo autor desse trabalho, buscou-se diagnosticar o conhecimento dos alunos sobre atividades e brincadeiras, enquanto prática social.

4 Plano de Ação

O plano de ação foi realizado na Escola Municipal João Narciso, localizada no município de Congonhas, Minas Gerais. A turma escolhida para participar do projeto foi a do segundo ano do ensino fundamental, composta por 15 alunos. A escolha dessa turma deveu-se ao fato de os alunos serem interessados pelo tema e possuírem visão crítica sobre determinados conteúdos referentes à cultura corporal de movimento.

4.1 Plano de Aula 1

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Brincadeiras com corda

Objetivo: Diagnosticar o conhecimento dos alunos sobre atividades e brincadeiras ligadas ao elemento corda, enfatizando o pular como atividade prioritária e identificar quais são os alunos com dificuldades e facilidades de executarem a tarefa estabelecida.

Justificativa: Sensibilizar os alunos acerca da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como patrimônio cultural, promovendo vivências em diversas atividades com o elemento corda, para que possam adquirir um maior repertório motor.

Metodologia

Recursos Materiais: Corda e giz

1º parte: Diálogo - Conversa com os alunos sobre o conhecimento deles acerca do pular-corda: quem pula, como pula, onde se pratica.

2º parte: Experimentação - Propor e deixar que os alunos façam o pular-corda da forma como conhecem, com suas facilidades e dificuldades.

3º parte: Interseção - Conversa com os alunos sobre as maiores dificuldades encontradas na atividade estabelecida e propor algumas formas que facilitem a prática daqueles que apresentarem dificuldade, inclusive com a ajuda dos “mais habilidosos”.

4º parte: Debate sobre o que os alunos aprenderam sobre o pular-corda e pedir que tragam na próxima aula um questionário preenchido que será endereçado aos pais e familiares, que deverão responder se quando eram crianças brincavam de pular-corda, como, onde e com quem.

Descrição da aula

1ª Parte: O professor chegou com o modelo de aula pronto para os alunos e comentou que já conhecia superficialmente o modo como alguns executavam a brincadeira de pular-corda, mas nunca se preocupara realmente com o porquê e para que eles o faziam, visto que era uma atividade rotineira para os alunos, e recreativa, para o professor (a princípio, dentro de suas aulas esta atividade era bem solicitada pelos alunos). Dentro dessa perspectiva, resolveu sugerir este projeto para mostrar aos alunos que poderiam diversificar qualquer atividade dentro da cultura corporal de movimento. Neste primeiro momento, o da conversa, correu tudo tranquilo. A ansiedade dos estudantes para expressarem seus conhecimentos e experiências tomou conta da aula e o que era para ser um simples diálogo se tornou uma grande roda de conversa (fato que raramente era feito nas aulas de Educação Física). O modo de se pular-corda mais citado foi o que abrangia a contagem de pulos e o de cantar uma música enquanto se pulava. Somente três alunos disseram que não brincavam de pular-corda fora da escola e não conseguiam “pular direito”. Então, foi argumentado pelo professor que a partir daquela aula todos iriam aprender a pular-corda de modos diferentes.

2ª Parte: A segunda parte foi feita em partes pelo professor que já conhecia o modo como a maioria dos alunos pulava. Eram quatorze alunos, ainda restavam 40 minutos de aula e cada aluno tentou pular-corda uma vez, para que fossem diagnosticadas as maiores dificuldades encontradas: os que sabiam, os que tinham pequenas dificuldades e os que não sabiam. Optou-se pelo modelo de pular-corda contando quantos pulos cada um dava, a seu modo. Inicialmente, o professor ficou surpreendido, pois a grande maioria da turma em termos práticos, ainda possuía dificuldades motoras em relação ao pular-corda. A atividade durou cerca de dez

minutos, então se formou novamente a roda de conversa para passar para a terceira parte da aula.

3ª Parte: O professor questionou qual a maior dificuldade encontrada por eles no pular-corda e a resposta foi que não conseguiam pular tão rápido quando a corda girava. Então, presumiu-se que a maior dificuldade não era o pulo, mas sim a relação de tempo do giro da corda e o próximo pulo, pois ficavam parados esperando a corda chegar novamente (outro fato importante encontrado foi o “marcar- passo”, que seria o pulo pequeno entre os pulos maiores que é usado para marcar o tempo do giro da corda e assim acertar o momento do pulo). Para ficar mais fácil de visualizar o aprendizado e expor a forma de explicação visualmente, foi pedido a um aluno que pulasse, e enquanto isso foi explicado pelo professor, passo a passo o tempo que a corda girava (quase 3 segundos) e também o marcar-passo. A atividade durou cerca de cinco minutos.

4ª parte: A mesma atividade de contar pulos se repetiu e, ao contrário da primeira parte em que eles ficaram em filas, foi sugerido que fizessem um grande círculo, pois assim a visualização da atividade ficaria melhor. Os que tinham dificuldade de pular, usavam o “comando de três”, que era contar três tempos no giro da corda e no “três” eles pulavam. A grande maioria não conseguiu, em um primeiro momento. Alguns ainda não faziam o marcar-passo, mas era um fato para uma aprendizagem posterior. Somente dois alunos não conseguiram manter uma sequência acima de cinco pulos. Então, foi permitido que pudessem repetir a brincadeira, a pedido dos próprios alunos. Através do pulo dos alunos mais habilidosos, foi explicado que, ao giro de três tempos, o aluno podia dar um pulo maior para passar a corda e outro pulo menor para se marcar o tempo em que a corda girasse. Cada aluno pulou duas vezes seguidas, e os que conseguiam realizar a atividade ajudavam os que ainda tinham alguma dificuldade. Foi observado que alguns já não precisavam mais do comando para pular e outros já conseguiam pular marcando o pulo. A atividade durou quase vinte minutos.

5ª parte: Com pouco tempo para finalizar a aula, o professor explanou o que eles tinham aprendido, e foi sugerido que pesquisassem e trouxessem por escrito as formas que eles conheciam de pular-corda e também pesquisassem junto aos pais e familiares a forma que esses vivenciaram essa brincadeira.

Na Figura 5, pode-se observar os alunos participando da atividade de pular-corda, de acordo com as regras estabelecidas na aula de Educação Física



Figura 5 – Alunos na atividade de pular-corda, de acordo com as regras estabelecidas na 1ª aula
Fonte: o autor

4.2 Plano de Aula 2

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Brincadeiras com corda

Objetivo: Conhecer o modo como os familiares vivenciaram essa atividade, e reconhecer novas maneiras ligadas ao “brincar de pular-corda”.

Justificativa: Sensibilizar os alunos acerca da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como patrimônio cultural, promovendo vivências em diversas atividades com o elemento corda e para que possam adquirir um maior repertório motor.

Metodologia

Recursos Materiais: Corda e giz

1º parte: Diálogo - Recolher o material, conversar com os alunos sobre o trabalho que foi pedido na aula anterior, saber qual foi a maior dificuldade encontrada e como os pais participaram da atividade. O professor fez a exposição sobre o conteúdo que tinham aprendido na aula 1. Os alunos relataram a facilidade de poder agora pular “mais vezes” e de forma diferente da que pulavam antes. Foi questionado, então, se tinham feito o trabalho solicitado. Nem todos os alunos cumpriram a tarefa, mas os que fizeram trouxeram desenhos ou somente o relato do modo como os pais e familiares brincavam de pular-corda. A forma mais citada foi a cantada, onde se pôde evidenciar três modos:

1º- Um homem bateu em minha porta e eu abri;

Senhoras e senhores põe a mão no chão;

Senhoras e senhores pulem de um pé só;

Senhoras e senhores dêem uma rodadinha;

E vá pro olho da rua.

Nesta atividade, enquanto pulam, os alunos tinham de obedecer aos comandos, até saírem da corda, quando terminasse a música.

2º- Qual é a letra do seu(sua) Namorado(a)? A,B,C,D... e assim vai até que a pessoa erre e consiga falar o nome de uma pessoa com a letra da qual parou.

3º- Quantos anos você tem? 1,2,3,4,5... semelhante à brincadeira citada anteriormente, a diferença é que se sabe a idade da pessoa de acordo com os pulos que ela dá.

2º parte: Experimentação- Foi proposto aos alunos que praticassem o mesmo modo como seus pais e familiares praticavam o pular-corda. O modo como pulavam, na sua grande maioria, foi a forma simples de contar quantos pulos se conseguia executar (igual à aula anterior), sem grandes surpresas. Também não tiveram grandes problemas em fazer as 2ª e 3ª formas. Em relação a 1ª forma tiveram mais dificuldade, pois ela oferecia novos esquemas: pular, executar movimentos complexos (por a mão no chão, pular de um pé só). A atividade foi realizada em círculo, onde todos pulavam 3 vezes cada, podendo experimentar os três tipos da atividade.

3º parte: Interseção - Conversa com os alunos sobre as maiores dificuldades encontradas na atividade e propor algumas formas a facilitar a prática daqueles com maior dificuldade, inclusive com a ajuda dos “mais habilidosos”. A grande dificuldade relacionada por eles foi a de obedecer ao comando da música e manter o ritmo do pulo ao mesmo tempo, onde a grande maioria não obteve êxito e somente três alunos é que tiveram mais sucesso no fazer. Então, foi proposto que eles separassem os elementos da música e fizessem individualmente cada parte, como entrar com a corda em movimento; depois pular de um pé só; pular rodando; por a mão no chão pulando e, por fim, sair com a corda em movimento, fato que gerou a maior dificuldade encontrada, pois não conseguiam assimilar o tempo do giro da corda para saírem. Fazer com a música inteira para conhecer qual o nível de aprendizagem e assimilação por parte dos alunos sobre a experimentação e tentativa, foi surpreendente, pois a maioria conseguirá executar a maior parte da música. Para os que tinham dificuldade foi permitido que pulassem em duplas para que também houvesse cooperação entre eles, fato que também foi de muito sucesso onde a grande maioria conseguiu sanar várias dificuldades.

4º parte: Debate e comparação sobre as formas em que os pais brincavam de corda e como eles brincam hoje. Se houve muitas mudanças, o que mudou e porque eles acham que existiram essas mudanças na maneira de se brincar de corda. O relato foi que quase não houve mudanças na forma como os pais brincavam e como os filhos brincam hoje, somente o espaço físico, que antes se aprendia na rua e hoje a grande maioria aprende na escola. Grande parte da turma ainda não conhecia essas brincadeiras, fato que se destacou e gerou grande satisfação com a nova possibilidade. Pediram que repetisse essas atividades na próxima aula, fato acertado com o professor com a seguinte condição: que fizessem com os pais ou familiares essas atividades em casa e “treinassem” para a próxima aula.

A Figura 6 mostra os alunos pulando corda, de acordo com a orientação da segunda aula.



Figura 6 – Alunos na atividade de pular-corda, de acordo com as regras estabelecidas na 2ª aula
Fonte: o autor

4.3 Plano de Aula 3

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Brincadeiras de corda

Objetivo: Verificar junto aos alunos quais as formas que eles conhecem de pular-corda cantada e propor que inventem uma nova música dentro do repertório que possuem.

Justificativa: Sensibilizar os alunos sobre a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como patrimônio cultural, promovendo vivências em diversas atividades com o elemento corda para que possam adquirir um maior repertório motor.

Metodologia

Recursos Materiais: Corda e giz

1º parte: Diálogo - Conversa com os alunos sobre a aula anterior e qual a forma predominante no pular-corda de seus pais. A forma mais relatada por eles foi a cantada, onde se utiliza músicas para cadenciar o ritmo e o modo como pulam a corda.

2º parte: Experimentação - Propor que os alunos façam o pular-corda da forma como conhecem, com suas facilidades e dificuldades. Foram repetidas algumas músicas experimentadas na aula dois, onde se ficou evidenciado que a maioria conseguia sucesso na atividade e nos comandos.

3º parte: Interseção- O professor então questionou os alunos sobre como a música interferiu no modo de pular. Foi respondido que tinham que pular e prestar atenção ao mesmo tempo no que a música iria “dizer”. Foi feita a sugestão que fizessem a música (“senhoras e senhores”) por partes, para que se juntassem novamente e fizessem juntos. Ficou evidente o sucesso de todos, pois compreenderam cada parte e, assim, unificaram os conhecimentos. A Figura 7 demonstra o professor de Educação Física orientando os alunos quanto à atividade de pular-corda.



Figura 7 – O professor de Educação Física orientando os alunos quanto à atividade de pular-corda.
Fonte: o autor

4.4 Plano de Aula 4

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Brincadeiras de corda

Objetivo: Vivenciar o pular-corda cantado, de forma que todos possam sanar suas dificuldades e trabalhar juntos.

Justificativa: Sensibilizar os alunos acerca da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como patrimônio cultural, promovendo vivências em diversas atividades com o elemento corda para que possam adquirir um maior repertório motor.

Metodologia

Recursos Materiais: Corda e giz

1º parte: Diálogo - Conversa com os alunos sobre a aula anterior (a cantada), para a exposição de dúvidas e dificuldades encontradas. A conversa inicial indicou possíveis transformações e pontos importantes sobre o que os alunos já sabiam e tinham aprendido e que queriam aprender. A motivação em continuarem a aprender sobre o tema foi o ponto forte nesse momento.

2º parte: Experimentação - Propor a criação de uma nova música, mesclada àquelas já existentes ao público infantil e ligada ao pular-corda. Foi criada uma nova música, combinando elementos da cultura infantil (cantigas de roda) com alguma forma de pular-corda. Ficou combinada a música da “borboletinha da madrinha”.

“Borboletinha, tá na cozinha

Fazendo chocolate para a madrinha..”

Faltava, entretanto, juntá-la a alguma atividade própria do pular-corda. Depois de algumas tentativas, escolheram a forma de entrar e sair, de modo que a música utilizasse o comando de entrar, sair e chamar outro colega. Depois de várias tentativas, chegou-se a um consenso da modificação da música para que ela pudesse ter os comandos necessários da brincadeira, ficando assim:

“Borboletinha; pulando cordinha;
Mas nunca sozinha; ela chama sua vizinha”.

Neste sentido, a criança está pulando e quando recebe o comando de “ela chama sua vizinha”, ele sai e chamava outro colega pelo nome. O colega chamado deve entrar com a corda em movimento e repetir o mesmo processo do primeiro colega. Eles tiveram sucesso na segunda tentativa, pois já dominavam o entrar e sair com a corda em movimento.

3º parte: Interseção - Conversa com os alunos sobre as maiores dificuldades encontradas, e foram sugeridas algumas formas de facilitar a prática daqueles que estavam com maior dificuldade, inclusive com a ajuda dos “mais habilidosos”. Eles sugeriram que a corda fosse batida “mais devagar” e que também fosse dado o comando de entrar, utilizando-se para isso um sinal auditivo que foi o “Já”.

4º parte: Debate sobre o que eles aprenderam, sobre a música que criaram e se ela pode fazer parte de suas brincadeiras extraturno. Alguns relataram que quando chegassem em casa iriam brincar com os irmãos e coleguinhas de rua, e que gostaram da forma como a música foi criada, principalmente porque eles participaram de sua. Na Figura 8, tem-se a nova forma de pular-corda, estabelecida na aula 4.



Figura 8 – Alunos na atividade de pular-corda, de acordo com as regras estabelecidas na 4ª aula
Fonte: o autor

4.5 Plano de Aula 5

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Brincadeiras de corda

Objetivo: Verificar junto aos alunos se conhecem a forma de pular-corda “duas cordas” e, se quem não conhecem, se gostariam de aprender.

Justificativa: Sensibilizar os alunos acerca da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como patrimônio cultural, promovendo vivências em diversas atividades com o elemento corda para que possam adquirir um maior repertório motor.

Metodologia

Recursos Materiais: Corda e giz

1º parte: Diálogo - Conversa com os alunos sobre a forma como o pular-corda dupla é realizado, se eles conhecem e se algum deles saberia pular. Alguns disseram que já conheciam e ou tinham visto, mas só dois alunos disseram saber pular. O professor questionou como era que se pulava e eles responderam que teriam que pular duas cordas batidas consecutivamente para lados opostos.

2º parte: Experimentação - Propor que os alunos façam o pular-corda dupla da forma como conhecem, com suas facilidades e dificuldades. Foi sugerido que fizessem o pular-corda dupla, e foi constatada grande dificuldade na atividade pela maioria. Somente um aluno conseguiu pular, consecutivamente. Então, o professor utilizou-se deste aluno para destacar as principais características dessa maneira de pular-corda, de modo que se pudesse realizar a atividade.

3º parte: Interseção- Conversa com os alunos sobre as maiores dificuldades encontradas nessa modalidade de pular-corda e foram propostas algumas formas de facilitar a prática para aqueles que demonstraram maior dificuldade. O professor realizou uma roda de conversa e procurou destacar os principais pontos de dificuldade para se realizar a atividade. A grande maioria falou que mantinha o ritmo,

ou seja, pulava as duas cordas consecutivamente. Foi questionado se o pular-corda dupla era igual ao modo de pular uma corda só. A turma relatou uma característica importante, que era o marcar o pulo onde se faz uma paradinha ou pequena flexão de joelho para se marcar o tempo do giro da corda, para se pular novamente. O professor sugeriu que não se utilizasse mais o “marca-pulo” e que pulassem direto sem parar com os dois pés juntos. Assim, alguns começaram a demonstrar algum desenvolvimento e conseguiram executar alguns pulos em sequência. Foram dadas três chances não consecutivas para cada um, para que pudessem perceber, através do pulo dos colegas, características do modo de fazer. No final, quatro alunos conseguiam dominar o pular-corda dupla e outros já apresentavam sucesso em manter uma sequência menor.

4º parte: Debate sobre o que eles aprenderam sobre o pular-corda dupla e foi pedido que treinassem em casa ou assistissem algum parente ou amigo que pulasse e o ajudasse também. Em grande euforia, eles pediram para continuar pulando, pois já tinham aprendido essa modalidade de pular-corda. O professor respondeu que iriam continuar na próxima aula, pois o tempo já estava acabando. A Figura 9 mostra o pular-corda dupla, modalidade aprendida na aula 5.



Figura 9 – Alunos na atividade de pular-corda dupla, aprendida na 5ª aula
Fonte: o autor

4.6 Plano de Aula 6

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Brincadeiras de corda

Objetivo: Possibilitar aos alunos a aprendizagem por etapas, no processo de pular-corda dupla, já que a grande maioria não conseguiu realizar a atividade, na aula anterior, apesar de demonstrarem bastante interesse.

Justificativa: Sensibilizar os alunos acerca da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como patrimônio cultural, promovendo vivências em diversas atividades com o elemento corda para que possam adquirir um maior repertório motor.

Metodologia

Recursos Materiais: Cordas e giz

1º parte: Diálogo - O professor começou a aula com um diálogo com os alunos sobre a aula anterior para saber se tinham realizado a tarefa de casa solicitada, o que eles aprenderam e quem participou da atividade com eles. Só uma aluna conseguiu brincar fora da escola, pois a maioria relatou que não tinham corda ou não tinha ninguém para bater a corda.

2º parte: Experimentação - Foi proposto aos alunos que pulassem corda dupla da mesma forma da aula passada. Percebeu-se certo “esquecimento” da parte daqueles tinham conseguido, anteriormente. O professor sugeriu que pulassem corda em vários círculos duplos paralelos, em fileiras, primeiro com uma perna de cada lado e depois com as duas em cada círculo.

3º parte: Interseção - Conversa com os alunos sobre a maneira como o pular-corda dupla é realizada e como associar à atividade anterior, visto que a forma de pular é a mesma. Também foram propostas maneiras de melhorar e conseguir pular mais vezes. Alguns alunos entenderam a forma como o pular-corda dupla é

realizada: uma ou duas pernas não poderiam marcar mais o passo e esperar parado a corda enquanto girava.

4º parte: Debate sobre o que eles aprenderam sobre o pular-corda dupla e foi pedido que os alunos treinassem em casa a brincadeira dos círculos e depois tentassem conseguir alguém para bater corda, executando os mesmos elementos. A Figura 10 mostra a brincadeira dos círculos executada na aula 6.



Figura 10 – Alunos na brincadeira dos círculos, aprendida na 6ª aula
Fonte: o autor

4.7 Plano de Aula 7

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Brincadeiras de corda

Objetivo: Possibilitar aos alunos a avaliação de sua aprendizagem de forma significativa e contextualizada.

Justificativa: Sensibilizar os alunos acerca da importância dos jogos e brincadeiras tradicionais como patrimônio cultural, e como eles podem estar inseridas no seu cotidiano e de sua comunidade.

Metodologia

Recursos Materiais: Papel e lápis

1º parte: Diálogo - O professor começou a aula com um diálogo sobre todas as etapas e aprendizagens diferentes do modo de pular-corda. Os alunos citaram as diferentes maneiras que fizeram a brincadeira e as que mais gostaram foram as cantigas de corda e a corda dupla.

2º parte: Aplicação – Foram distribuídas folhas em branco e pedido que os alunos desenhassem as maneiras como eles pulavam corda, as que mais gostaram e que estivessem inseridas em espaços físicos possíveis de se realizar a brincadeira. A maioria desenhou o espaço da escola e maneira que mais gostaram foi a da música que criaram.

3º Parte: Diálogo - O professor de posse dos desenhos conversou com os alunos sobre as características dos jogos e brincadeiras de rua, onde aconteciam antigamente e questionou sobre como e onde eles podiam vivenciar essas práticas. O desenvolvimento do tema foi bem compreendido pelos alunos. O professor pediu aos alunos que convidassem os pais para a próxima aula. As Figuras 11 e 12 mostram os desenhos feitos pelos alunos na aula 7



Figura 11 – Desenhos feitos pelos alunos na 7ª aula
Fonte: o autor



Figura 12 – Desenhos feitos pelos alunos na 7ª aula
Fonte: o autor

4.8 Plano de Aula 8

Disciplina: Educação Física

Professor: Marcos Aparecido Bruno Clemente

Turma /ano: 2º ano do ensino fundamental

Tema: Jogos e Brincadeiras

Conteúdo: Encerramento do projeto

Objetivo: Possibilitar aos pais e à comunidade a oportunidade de vivenciarem com os filhos atividades culturais ligadas ao seu passado, visando uma aprendizagem significativa na interação com comunidade-escola.

Justificativa: Sensibilizar os pais, sobre a importância da disciplina Educação Física na aprendizagem de seus filhos.

Metodologia

Recursos Materiais: Cordas, giz, data-show, sala de informática.

1º parte: Explicação do projeto - O professor convidou os pais, outros professores, funcionários e os alunos para a explicação do projeto. Para isso foram utilizados *slides* que exibiram todo o processo do plano de ação com objetivos, justificativas e imagens, explicitando a importância de cada passagem.

2º parte: Experimentação - O professor convidou os presentes para a quadra, onde os alunos, de forma prática, iriam expor as fases de aprendizagem do projeto. Os pais foram convidados a participar, mas talvez por timidez, nenhum deles quis tomar parte na hora de pular-corda.

3º parte: Encerramento - O professor então encerrou o projeto agradecendo aos pais presentes e à escola pelo apoio no projeto e lembrando a questão histórica e cultural de costumes ligadas à comunidade e da importância de participarem da vida escolar e lúdica de seus filhos. A Figura 13 mostra o professor explicando como é feita a atividade de pular-corda. Na Figura 14 observa-se e a participação de pais e da comunidade no projeto de jogos e brincadeiras, mais especificamente pular-corda, nas aulas de Educação Física.



Figura 13 – O professor explicando como é feita a atividade de pular-corda
Fonte: o autor



Figura 14 – Participação dos pais e da comunidade nas aulas de Educação Física
Fonte: o autor

5 CONCLUSÃO

Incluir brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física, além de promover prazer, desenvolvimento e aprendizado pedagógico é importante como fator cultural, para que os alunos possam conhecer sua história e sua importância na comunidade na qual estão inseridos e também para que esses elementos não se percam no tempo e não deixem de ter significado no desenvolvimento de um grupo. Atividades simples, como pular-corda, por exemplo, traz à tona diversas possibilidades de cultura e socialização.

Através desse trabalho, concluiu-se que esses jogos e brincadeiras apresentam um conteúdo de grande importância no processo de desenvolvimento e formação crítica dos alunos, pois proporcionam descobertas, trocas de experiências, vivências e contribuem na concentração, atenção, conhecimento, desafiando a criatividade e testando os limites, oferecendo modelos de convivência em grupo e de como lidar com o emocional.

Foi possível também perceber como o papel do professor de Educação Física é essencial nos processos de construção de conhecimento e na formação de indivíduos que sejam capazes de debates, escolhas, aceitação (quando necessária) e decisões conscientes.

Os resultados alcançados, com as aulas ministradas pelo autor dessa monografia (que é professor de Educação Física), foram positivos e levaram à percepção de que os alunos participantes do projeto desenvolveram bastante a autonomia, a aceitação e reconhecimento do outro, respeitando as diferenças e aumentando consideravelmente a autoestima.

Por fim, como sugestão, propõe-se que novas atividades sejam propostas para que o trabalho com jogos e brincadeiras continue contribuindo para o desenvolvimento pedagógico, social e cultural dos alunos. E que os professores de Educação Física prossigam sempre planejando, organizando e propondo atividades que proporcionem a participação efetiva dos alunos em atividades que busquem constantemente a reflexão sobre a realidade em que vivem. Com esse estudo não se pretendeu esgotar o assunto, mas sim abrir caminhos para outras pesquisas de professores de Educação Física e/ou interessados no assunto, a fim de aprofundar e agregar valor sobre o tema.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Cláudio de Alvarenga. **Educação física escolar da alienação à libertação**. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

BRACHT, Valter *et al.* **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

BRACHT, Valter. **Educação Física e Aprendizagem Social**. Porto Alegre: Magister, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física (5ª a 8ª Séries)**. Ministério da Educação. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Senado Federal. **Lei nº 9394/96** de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <<http://www6.senado.gov.br/legislacao/ListaTextoIntegral.action?id=75723>>. Acesso em: 15 jul. 2012.

CESÁRIO, Marilene. **Formação de professores de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina**: tradução do projeto curricular pelos professores. 2008. Tese (doutorado) Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2008.

CORTELLA, Mário Sergio. **A Escola e o Conhecimento**: fundamentos epistemológicos e políticos. 10. ed. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2006.

DELORS, Jacques. **Educação**: um tesouro a descobrir. São Paulo, Cortez, 2003.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 2009

GADOTTI, Moacir. Perspectivas Atuais da Educação. **São Paulo Perspec.**, São Paulo, v. 14, n. 2, abr./jun. 2000.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

JEBER, Leonardo José. Plano de ensino em educação física escolar: um projeto políticopedagógico em ação. In: SOUSA, Eustáquia Salvadora de; VAGO, Tarcísio Mauro (Orgs). **Trilhas e partilhas: educação física na cultura escolar e nas práticas sociais**. Belo Horizonte: Cultura, 2004.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. 5 ed. Goiânia: Alternativa, 2004.

MATTOS, Ronaldo. **Análise Crítica de uma Metodologia de Solução de Problemas na Prestação de Serviços**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC, 2004.

MEDINA, João Paulo Subirá. **A Educação Física cuida do corpo... e “mente”**: bases para a renovação e transformação da educação física. Campinas: Papirus. 2002.

MINAS GERAIS. Secretaria do Estado de Educação. **Proposta Curricular, conteúdos básicos Comuns. Educação Física- Ensino Fundamental e Médio**. Belo Horizonte: MEC/SEE, 2008

PICCOLO, Vilma Nista. **Educação física escolar: ser___ ou não ter?**. Campinas: Ed. da UNICAMP, 2000.

RANGEL-BETTI, Irene: Jogos: possibilidades e adequações. **Perspectivas em educação física escolar**, Niterói, v. 2, n.1, 2001.

SACRISTÁN, José Gimeno; GOMEZ, Angel Pérez. **Compreender e transformar o ensino**. Porto Alegre: Artmed, 2000

SANTOS, Fernando Assis dos. **Educação Física Escolar**. 2012. Disponível em: <<http://blog.educacaoadventista.org.br/FernandoAssis/index.php?op=post&idpost=8&titulo=EDUCACAO+FISICA+ESCOLAR>>. Acesso em: 28 jul. 2012.

SILVA, Marise Borba da; SCHAPPO, Vera Lúcia. **Introdução à Pesquisa em Educação**. Florianópolis: UDESC, 2002. (Caderno Pedagógico; 1).

VERGARA, S. C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2003.