

ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL



JOGOS E BRINCADEIRAS ATLETISMO E GINÁSTICA







GOVERNADOR DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Aécio Neves Cunha

Secretária de Estado de Educação

Vanessa Guimarães Pinto

Secretário Adjunto da Educação

João Antônio Filocre Saraiva

Subsecretária de Desenvolvimento da Educação Básica

Raquel Elizabete de Souza Santos

Superintendente de Educação Infantil e Fundamental

Maria das Graças Pedrosa Bittencourt

Gerente Executivo do Projeto Escola de Tempo Integral

Gustavo Nominato Marques



GOVERNADOR DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Aécio Neves Cunha

SECRETÁRIO DE ESTADO DE ESPORTES E DA JUVENTUDE

Deputado Gustavo Corrêa

SECRETÁRIO ADJUNTO DE ESPORTES E DA JUVENTUDE

Rogério Aoki Romero

EMPREENDEDOR PÚBLICO – GERENTE DO PROJETO ESTRUTURADOR MINAS OLÍMPICA

Alexandre Massura Neto

SUPERINTENDENTE DE ESPORTE EDUCACIONAL

Márcia Campos Ferreira

AUTORES

GINÁSTICA

Margareth de Paula Ambrosio

Mestranda em Educação (Unincor-Betim). Especialista em Educação Física Escolar (UFMG e PU-C Minas). Especialista em Metodologia de Ensino Fundamental e Médio (CEPEMG). Licenciada em Educação Física (UFMG).

Marcus Vinicius Bonfim Ambrosio

Mestre em Educação pela (UNINCOR-Betim). Licenciado em Educação Física (UFMG).

ATLETISMO

José Mauro Silva Vidigal

Mestre em Educação Física – Treinamento Esportivo. Especialista em Treinamento Esportivo (UFMG). Licenciatura em Educação Física (UFMG).

JOGOS E BRINCADEIRAS

Mauro da Costa Fernandes

Mestre em Educação (PUC Minas). Especialista em Ensino da Educação Física (PUC-Minas).
Licenciado em Educação Física (UFMG).

Co-Autoria

Admir Soares de Almeida Junior

Doutorando em Educação pela Faculdade de Educação (UNICAMP). Mestre em Educação (PUC-Minas). Licenciatura em Educação Física (UFMG).

Apresentação

Implantar nas escolas públicas de Minas Gerais uma Educação Física Escolar diferenciada e inovadora, atenta aos desafios da educação integral de crianças e jovens, é o principal objetivo da política atualmente em vigor, desenvolvida pela Secretaria de Estado da Educação (SEE) e contando com a parceria da Secretaria de Estado de Esportes e da Juventude (SEEJ), por intermédio do Programa Minas Olímpica.

Nessa Educação Física Escolar renovada, o esporte é entendido na sua concepção ampla, ou seja, como um conjunto de práticas corporais que se expressam sob a forma de jogos, lutas, ginástica, brinquedos e brincadeiras, danças e movimentos, que são os temas integrantes dos Conteúdos Básicos Comuns definidos pela SEE.

Os cadernos pedagógicos que ora entregamos às equipes de nossas escolas fazem parte dessa política mais ampla e compõem a proposta para a prática da Educação Física nas Escolas de Tempo Integral (ETI). Eles contemplam os seguintes conteúdos: atletismo, capoeira, brinquedo, dança, futebol, ginástica, peteca, jogos e brincadeiras.

Nossa expectativa é de que a distribuição desses materiais, aliada à capacitação dos professores, feita por instituições de ensino superior, em cursos regionais, venha proporcionar a segurança necessária à construção de uma escola com mais tempo para a efetiva aprendizagem e desenvolvimento das crianças e jovens.

Introdução

É com muita satisfação que apresentamos a coletânea ESPORTE NA ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL (ETI), com objetivo de subsidiar o (a) professor (a) no seu trabalho com a Educação Física. Essa é uma iniciativa da Secretaria de Esporte e da Juventude (SEEJ) em parceria com a Secretaria de Estado da Educação (SEE).

O esporte, nessa proposta, é entendido na sua concepção ampla, ou seja, como um conjunto de práticas corporais que se expressam na forma de: Jogos e brincadeiras, capoeira, ginásticas; brinquedos; futebol; atletismo; dança; e peteca.

Tais temas foram escolhidos e desenvolvidos com a intenção de contemplar as inúmeras possibilidades de práticas corporais presentes na história cultural da humanidade. Entendemos que outras tantas podem e devem ser trabalhadas nas escolas.

O esporte na ETI considera a corporeidade como elemento da formação humana, assegurando aos alunos (as) conhecimentos que possam garantir autonomia em relação ao seu corpo e aos seus processos de aprendizagem. Neste sentido, o esporte é uma rica possibilidade de ampliação do seu universo cultural, constituindo estratégia importante para incentivar o aluno na ampliação do seu tempo de permanência na escola.

Os (As) autores (as) dos cadernos são especialistas nos temas abordados e professores (as) com grande experiência no ensino da Educação Física na educação básica. Ainda assim, foi grande o desafio na produção de propostas que contemplassem o cotidiano escolar e que fossem significativas para as crianças e jovens de nossas escolas, a partir de uma perspectiva lúdica, inclusiva e interdisciplinar.

Propomos um ensino do esporte comprometido com a promoção de vivências lúdicas caracterizadas por interações compartilhadas, promotoras de curiosidade, autonomia e alegria dos educandos. Práticas corporais compreendidas como espaços de produção e vivência de valores, campo de atividade educativa e exercício da liberdade, da crítica e da criatividade. Essas são indispensáveis às descobertas sobre o corpo e a cultura corporal, ao exercício da participação, da cooperação e autogestão na organização e no usufruto das atividades.

A perspectiva inclusiva fundamenta-se na premissa de que o esporte na escola deve ser compreendido como uma prática pedagógica que garanta igualdade de oportunidades a todos os alunos (as), independentemente de idade, sexo, condição física, habilidades na prática corporais, dentre outros.

A coletânea prioriza as metodologias tendo como referência os conceitos e as diretrizes para o ensino da Educação Física que orientam a Proposta Curricular de Educação Física do Ensino Fundamental que vem sendo implantada nas escolas da Rede Estadual de Ensino de Minas Gerais desde 2005.

A idéia a ser preservada é a ampliação dos temas e a flexibilidade na organização dos projetos em função da proposta pedagógica da escola. Os princípios pedagógicos norteadores desse Programa de Esporte na Escola de Tempo Integral apontam para a necessidade de se pensar a avaliação em seu caráter processual e formativo, como parte inerente ao processo de ensinar e aprender. Assim, é fundamental que ela esteja presente ao longo de todo o processo educativo. Inicialmente para diagnosticar o que os alunos já sabem e o grau de construção do conhecimento em que o aluno se encontra. A partir daí, a avaliação deverá ser realizada de forma contínua, para acompanhar a trajetória de aprendizagem do aluno, ao longo de cada aula, tendo em vista as intencionalidades das ações pedagógicas estabelecidas em curto, médio e longo prazo. Nesse processo de avaliação, pode-se utilizar diversos instrumentos tais como: observações sistemáticas (registros, relatórios, fichas avaliativas), aulas dialogadas, questionários, auto-avaliação, dentre outros. Uma vez coletadas, as informações precisam ser organizadas, categorizadas e analisadas de forma tal que a escola possa fazer uma leitura crítica dos seus significados.

A análise dos dados deve ser feita à luz de referenciais, isto é, de critérios (padrões de desempenho, conduta, atitude) previamente estabelecidos em coerência com os objetivos e princípios norteadores da proposta pedagógica da escola. Esses critérios permitirão fazer um julgamento de valor (ótimo, bom, regular, insuficiente) sobre o nível de aprendizagem dos alunos. Esse conjunto de informações subsidiará a tomada de decisão do professor sobre a aprendizagem do aluno e do redimensionamento, ou não, de suas ações pedagógicas.

Se a leitura e o estudo dessa coletânea conseguir instigar você professor (a) a querer saber um pouco mais, a sistematizar suas experiências, que, com certeza, são muito ricas, e a despertar o gosto e a alegria da criança e do (a) jovem para conhecer mais sobre as práticas corporais, a experimentar novas formas de jogar e brincar com os seus colegas, ela cumpriu o seu objetivo.

Organizadoras

Aleluia Heringer Lisboa Teixeira

Eustáquia salvadora de Sousa



Jogos e Brincadeiras



Jogos e Brincadeiras

INTRODUÇÃO

Neste caderno o tema abordado será Jogos e Brincadeiras, práticas que se configuram pela sua diversidade tanto no ambiente escolar (recreio, entrada, saída, aula de educação física, etc...), quanto em outros espaços urbanos. Neste sentido, os jogos e brincadeiras nesses ambientes apresentam uma infinidade de sentidos e significados construídos/reconstruídos historicamente pelos sujeitos. O propósito deste caderno não é o de fazer uma discussão aprofundada sobre tais sentidos e significados presentes nos jogos e brincadeiras e sim de entendê-los e problematizá-los como conteúdos a serem trabalhados no ambiente escolar, mais especificamente no projeto de **Escola de Tempo Integral**, onde tais conteúdos possam ser vivenciados a partir de princípios educativos como: **o direito a aprendizagem; o aluno (a) como co-autor deste processo de aprendizagem; construção/reconstrução coletiva de regras; ludicidade**. Neste caderno os jogos e brincadeiras serão considerados como construções sócio-culturais, ou seja, como práticas constituídas de sentidos, significados, representações, construídas historicamente pelos sujeitos.

Nesta perspectiva cabe, também à escola, refletir e problematizar esses elementos presentes em tais práticas. Uma das possíveis representações construídas pode estar no fato de algumas brincadeiras serem entendidas como especificamente de meninos e de meninas; fato este considerado como uma construção e que, no nosso entendimento, merece ser refletido e problematizado no cotidiano escolar. Outra representação presente em algumas brincadeiras aponta para o fator de exclusão, onde aquele (a) que erra será ou punido e/ou excluído da prática.

Outra questão a ser considerada sobre os jogos e brincadeiras diz respeito à necessidade de se problematizar algumas concepções pedagógicas que abordam sobre esses conteúdos numa “perspectiva instrumental”, dentre as quais, aquelas que utilizam os jogos como importantes instrumentos de aprendizagem de conteúdos da matemática e outras disciplinas bem como, “válvula de escape” para recompor as “energias” das crianças e adolescentes para as atividades ditas como “mais sérias” no cotidiano escolar. Tais dimensões limitam e restringem um entendimento mais ampliado sobre os jogos e brincadeiras como conteúdos de ensino.

Em relação ao princípio do direito a aprendizagem consideraremos o conteúdo jogos e brincadeiras como conhecimentos produzidos historicamente pela humanidade. Neste processo entendemos que os alunos(as) são sujeitos de direito de se apropriarem criticamente de tais conhecimentos, independente de suas condições de gênero, classe social, habilidade, etnia, opção sexual, religiosa, dentre outras; onde a escola deve se configurar como um espaço-tempo onde tal aprendizado aconteça. Sabemos que tais conteúdos apresentam, em sua dinâmica, diferentes representações em relação às condições citadas anteriormente cabendo então a professores(as) e alunos(as), o desafio cotidiano de construir um entendimento crítico a essas representações no intuito de possibilitar que todos(as) tenham o direito ao aprendizado de tais práticas, mesmo que tal entendimento se dê a partir de conflitos em relação a tais representações. Não pretendemos atribuir aos jogos e brincadeiras um valor em si, pois tais práticas podem estar repletas de aspectos discriminatórios e excludentes em sua dinâmica/estrutura interna na forma de gênero, classe social, aptidão, dentre outros fatores que impregnaram/impregnam os jogos e brincadeiras como construção humana. (Fernandes, 2002)

O segundo princípio educativo a ser abordado irá considerar **o (a) aluno(a) como co-autor(a) de seu processo de aprendizagem**. Entendemos que o repertório cultural de jogos e brincadeiras tanto de professores (as) e alunos (as) quanto da comunidade escolar em geral, poderá se constituir como um elemento de significativa importância na construção do projeto jogos e brincadeiras nas diferentes escolas estaduais. Defendemos então o entendimento de se considerar professor(a) e aluno(a) como protagonistas do processo de aprendizagem podendo construir no tempo-espaço das aulas, uma interação dinâmica e dialógica no processo de

significação/re-significação de tais conteúdos. Em relação a este princípio temos vivenciado em nossa prática cotidiana como educadores experiências relevantes neste sentido. Em diversas oportunidades observamos que, quando os alunos(as) participam mais efetivamente do processo de construção/reconstrução das aulas essas passam a despertar mais o interesse e a participação nas ações-reflexões que surgem, principalmente quando reforçamos a idéia que eles possuem saberes e conhecimentos que possam ser compartilhados e discutidos coletivamente nas aulas. Tal perspectiva se refere também ao conteúdo jogos e brincadeiras.

O princípio educativo da **construção/reconstrução coletiva de regras** parte do pressuposto de que as regras são elementos essenciais para que o jogo, a brincadeira ou qualquer outra prática corporal aconteça, ou seja, não existe jogo sem regras. Concordamos com tal afirmação, entretanto defendemos a idéia de que as regras deverão se adequar aos sujeitos do jogo e não o contrário. Nesta perspectiva entendemos que as regras do jogo deverão ser discutidas e definidas pelos sujeitos participantes da prática. Neste processo de construção/reconstrução de regras os jogos e brincadeiras poderão ser analisados sobre vários aspectos: dinâmica, nível de dificuldade, estratégias, táticas, dentre outros aspectos pertencentes ao universo dessas práticas corporais. Outros jogos e brincadeiras poderão surgir a partir da construção/reconstrução coletiva de regras, oportunizando também, reflexões sobre diferentes maneiras de se jogar/brincar um determinado jogo ou brincadeira. Um outro aspecto a se considerar é a possibilidade de se construir outros sentidos (competitividade minimizada, prioridade do coletivo em detrimento do individual, respeito às diferenças, prioridade do processo em relação ao resultado, dentre outros), para os jogos e brincadeiras diferentes de seus possíveis sentidos “originais”.

O quarto princípio que discutiremos será a **ludicidade**. Partiremos do entendimento de que as práticas de jogos e brincadeiras como quaisquer outras práticas corporais não são lúdicas *a priori*. O lúdico¹ pode estar mais ou menos presente numa prática corporal dependendo das ações dos sujeitos que a praticam. Um autor clássico que discute sobre o lúdico é Johan Huizinga² (1993). Para esse autor “a realização do lúdico se dá no jogo, que tem sua essência no divertimento (prazer, agrado, alegria)”.

“... uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites temporais e espaciais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes” (p. 16).

Huizinga nos oferece ainda algumas reflexões sobre a dimensão estética presente nos jogos. Segundo ele:

“Há no jogo uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem, quase todas, à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia” (Huizinga, 1993, p. 13).

Percebemos então que o elemento lúdico que pode estar presente nos jogos e brincadeiras não está relacionado somente ao prazer e ao divertimento. Outros aspectos como o conflito, o desprendimento, dentre outros, dizem respeito ao lúdico.

Para considerar a ludicidade como um dos princípios norteadores do conteúdo jogos e brincadeiras num projeto de **Escola de Tempo Integral**, faz-se necessário estabelecer uma tensão com um outro princípio que também pode estar mais ou menos presente em algumas dessas práticas: o princípio do rendimento. Não

1 - O termo *lúdico* provém do latim *ludus*, remete às brincadeiras, aos jogos de regras, às competições, à recreação e às representações teatrais e litúrgicas, significando aquilo que se refere tanto ao brincar quanto ao jogar. (Antonio Geraldo Cunha, 1984).

2 - Apud Fernandes (2002).

se trata aqui de reproduzir o equívoco (Bracht, 2000), de que a presença de um anula a presença do outro, e sim de construir possibilidades para que o princípio lúdico tenha preponderância ao rendimento, reconhecendo que este outro também é um elemento que necessita ser problematizado – não negado - nas diferentes práticas de jogos e brincadeiras, dependendo, inclusive, do sentido que os sujeitos atribuem a ele em suas práticas.

Por fim, para que o conhecimento tratado nas aulas de educação física tenha sentido e significado para os estudantes, entendemos que é necessário uma organização do conhecimento a ser apresentado e construindo com os estudantes. **Os projetos de trabalho** têm se constituído numa interessante estratégia metodológica para o trato pedagógico dos conteúdos de ensino da educação física.

A seguir apresentamos, de forma sintética, alguns passos a serem percorridos na elaboração de projetos de trabalho no contexto das aulas de educação física:

a) Reconhecimento dos educandos quanto as suas ansiedades, desejos, representações e necessidades. Neste momento seria interessante um caderno de anotações para registrar as falas e os comportamentos. Algumas questões são fundamentais para serem levantadas, tais como: sobre os tipos mais comuns de brinquedos utilizados por eles, sobre quais as inovações sobre o tema eles (as) têm notícias, sobre quais os objetivos do projeto da Escola em Tempo Integral, sobre quais aprendizados eles gostariam de adquirir sobre o tema e outros tantos que o professor considerar conveniente.

b) Proposição de um tema para o projeto. Partindo do reconhecimento dos educandos, todo o grupo (estudantes e professor) irá discutir possibilidade de aprendizagem relevantes para os sujeitos, culminando com a escolha de um tema ou de uma pergunta orientadora do projeto. Nesse momento, o professor não é apenas mediador das falas e dos interesses dos alunos, mas também apresenta seus próprios pontos de vista, interesses e propostas. A sugestão de temas pode partir tanto do professor quanto dos alunos. Neste caderno, como ainda não temos contato com os alunos, serão apresentados projetos cujos temas seriam selecionados pelo professor.

c) Problemática: é o ponto de partida, o momento inicial em que vão ser observados os conhecimentos prévios em relação ao tema, vão ser relatadas as expectativas do grupo e realizada uma organização coletiva (inicial) do projeto. Para esta organização inicial, a pesquisa é muito importante.

d) Desenvolvimento: realização de diferentes vivências do tema proposto, de acordo com as estratégias e objetivos traçados pelo grupo. Novas pesquisas e novos debates. Possibilidade de realização de experiências fora da escola ou trazer convidados (pessoas para debater o tema e propor outras vivências). Durante o desenvolvimento do projeto, é importante confrontar os conhecimentos prévios e as hipóteses iniciais com o que está sendo vivenciado, com as novas aprendizagens.

e) Síntese: pode ser feita através de diferentes formas de registros (desenhos, livros de memórias, festas, festivais, exposições, etc.), indicando uma produção coletiva dos conceitos, práticas e valores construídos durante o projeto. A Síntese deve indicar novas possibilidades, novas aprendizagens e sugerir novos temas, novos projetos.

Os projetos que apresentamos a seguir são sugestões de intervenções pedagógicas que colocam estudantes e professores no centro da ação pedagógica, isto é; como protagonistas da construção de uma cultura escolar de práticas corporais. Outro ponto importante a destacar nesse momento é que alguns dos projetos são um exercício de registro e síntese reflexiva de nossa prática pedagógica em escolas públicas de ensino fundamental.



Peter Bruegel. Jogos e Brinquedos Infantis, 1560.

PROJETO JOGOS E BRINCADEIRAS COM BOLA

Conhecendo os(as) alunos(as).

O(A) professor(a) construirá um diálogo com a turma a partir da música “Canção das Brincadeiras II”, de Rubinho do Vale. Neste momento o(a) professor(a) sugere à turma que registrem o nome dos jogos e brincadeiras presentes na letra da música que eles conhecem bem como outros desconhecidos. Após este momento o professor(a) junto aos alunos(as) construirão um acervo “inicial” de jogos e brincadeiras.

Caso o professor não tenha acesso a esse CD ele poderá construir com os alunos um acervo de jogos e brincadeiras que fazem parte do cotidiano do grupo em questão, apontando, a princípio, aquelas práticas jogadas com bola.

Proposição do Tema

O(A) professor(a) irá retomar com a turma o conteúdo da música apresentada anteriormente dando ênfase à segunda estrofe: “Agora me diga quem foi que bolou o diabolô, biboquê e iô-iô. Tem cobra-cega e gata-pintada, forninho de bolo, futebol e queimada”. Em seguida pedirá à turma que construa desenhos em grupos representando práticas, a partir da estrofe sugerida, de jogos e brincadeiras que utilizam o material bola. Neste momento o (a) professor(a) irá apresentar algumas práticas de jogos e brincadeiras com bola, que não façam parte do universo dos esportes (handebol, futebol, voleibol, basquetebol, etc...), informando que o respectivo projeto será denominado de “Jogos e Brincadeiras com Bolas”, ou outro nome sugerido pelo grupo.

No caso dos adolescentes podemos construir uma conversa com o grupo onde este irá expor as práticas corporais que se apropriam no seu cotidiano, que não sejam esportes. Neste caso poderemos iniciar com

práticas que sejam jogadas com bola. Sugerimos também ao leitor buscar o seguinte endereço eletrônico³: www.educacao.mg.gov.br. A partir também desta referência o (a) professor(a) poderá construir subsídios para as oficinas curriculares.

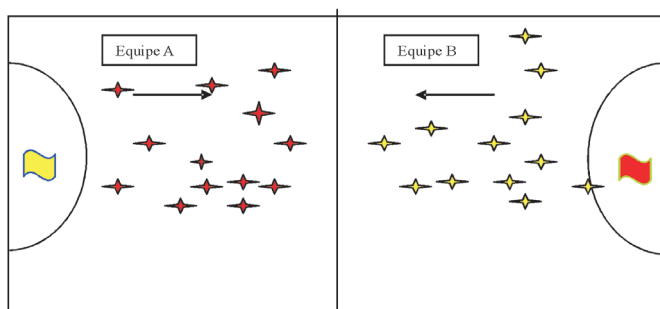
Problematização do Projeto

Este será um dos momentos em que o(a) professor(a) fará a proposição dos jogos e brincadeiras que farão parte do projeto: Rouba-Bandeira e suas variações, Queimada, Tico-Tico Fuzilado, Bente Altas. Algumas questões poderão ser abordadas neste momento: vocês conhecem a brincadeira de rouba bandeira?; como vocês jogam?; onde?; é possível jogá-la utilizando bolas?; como será?; e sobre o jogo de queimada?; como vocês jogam?; como podemos jogar de forma diferente daquela que vocês conhecem?; e sobre o tico-tico fuzilado e o bente altas, alguém já brincou?; dentre outras questões que poderão suscitar reflexões na turma acerca das práticas do projeto.

Desenvolvimento

O(A) professor(a) irá definir com a turma qual será a prática de jogos e brincadeiras que iniciará o projeto. Sugerimos que as “oficinas curriculares” sejam geminadas, isto é, de no mínimo 100 minutos, para que os estudantes possam vivenciar cada uma das práticas sugeridas e definir qual delas dará início ao projeto. Imaginemos que o rouba bandeira desencadeará o projeto. O professor(a) após discutir com a turma se conhece ou não está brincadeira irá propor-la no formato “clássico”. Partiremos do princípio que a turma é constituída de 30 alunos(as). Haverá então a divisão de dois ou três grupos, respectivamente, de quinze ou dez alunos. Se a formação for de três equipes uma delas fará a “de fora” e após um tempo aproximado de jogo de 08 a 10 minutos, entrará no lugar de uma outra equipe. Neste caso não sugerimos o princípio de “quem ganha fica” e sim um outro que pode ser definido pelo professor com a turma. Neste jogo cada uma das equipes fica responsável por um campo de jogo, onde em cada um deste campo haverá uma área reservada em que ficará a “bandeira” da outra equipe. O objetivo principal do jogo é pegar a bandeira e trazê-la para o seu campo de jogo. Vamos então imaginar duas equipes jogando: equipe A e equipe B. Quando um jogador da equipe A entra no campo de jogo da equipe B, poderá ser “colado” por um integrante desta equipe. Um outro integrante da equipe A poderá salva-lo tocando neste jogador. No local onde fica a bandeira nenhum jogador pode ser colado. Se o jogador da equipe B entrar no campo de jogo da equipe A, pegar a bandeira e conseguir levá-la para a equipe B, será considerado ponto da equipe B e o jogo inicia-se novamente com os jogadores em seus respectivos campos de jogo. No local onde fica a bandeira da equipe A somente poderão permanecer jogadores desta equipe e vice-versa. Se o jogador da equipe B for correndo com a bandeira em direção a seu campo e for colado, este permanecerá neste local e a bandeira retornará ao local inicial.

Exemplo das demarcações e “configuração inicial” do jogo de Rouba Bandeira a partir das descrições apresentadas acima:



Obs: as setas no desenho, indicam as trajetórias das equipes para buscarem suas bandeiras.

3 - Centro de Referência Virtual do Professor – Apoio a Atividade Docente - Orientação Pedagógica Ensino Fundamental - n. 15 – (Re) Criação de jogos e brincadeiras.

- a) trocar as bandeiras por bolas. Neste momento se altera somente o tipo de bandeira; o jogo continua com a mesma dinâmica.
- b) Nesta outra variação o jogo será realizado com bolas mas, com um enredo diferenciado.
 - b.1) Os jogadores poderão executar passes entre si no intuito de levar a bola para o seu respectivo campo de jogo;
 - b.2) A bola não poderá ser lançada de um campo de jogo a outro para se fazer o ponto.
 - b.3) Quando um jogador que estiver com a bola for colado este poderá passa-la a um outro de sua equipe que esteja livre;
- c) Quando um jogador que estiver com a bola for colado este poderá passa-la a um outro de sua equipe que esteja livre ou *para um colega que também esteja colado*;
- d) Inclua a figura do *curinga* no jogo. Este jogador possui uma “imunidade” ou seja, ele não pode ser colado. Além disto ele também poderá receber e passar a bola para seus colegas de equipe. Este jogador não poderá passar com a bandeira.
- e) Rouba Bandeira de três equipes. Nesta variação teremos três campos de jogo seguindo a dinâmica do jogo “original”, podendo-se construir variações similares às citadas anteriormente.

Observações Importantes

O professor(a) deverá ficar atento à dinâmica do jogo pois poderão surgir questões a serem discutidas e problematizadas com a turma, tais como:

- a) participação de meninos e meninas;
- b) preponderância de um grupo de alunos(as) participando mais das ações e decisões do jogo em relação a outros alunos(as);
- c) possíveis discriminações a alunos(as) menos habilidosos, tímidos, portadores de deficiência;
- d) atenção ao sentido que orienta a ação dos alunos(as) no jogo (tensão entre a dimensão do lúdico e do rendimento);
- e) peça aos alunos(as) que registrem as atividades desenvolvidas nas oficinas curriculares.

Outra prática corporal pertencente a este projeto é a **queimada**. Este jogo é bastante difundido na cultura escolar de grande parte das escolas em nosso estado, tendo também outras nomenclaturas em diferentes regiões como: *baleado*, *guerra*, *queimado*, dentre outros. A queimada se caracteriza num jogo com características “excludentes” em sua dinâmica mas, levando-se em consideração a sua marcante presença na cultura escolar faz-se necessário pensa-la enquanto um conteúdo de ensino escolar onde o intuito maior será o de construir estratégias que visem a “minimizar” tais características excludentes, ou seja: *é possível jogar a queimada de forma a minimizar suas características de eliminação?*. Iniciaremos então a explicação do jogo em sua forma “mais comum”³.

Imaginemos então um campo de jogo similar a uma quadra poliesportiva⁴; neste caso, somente para este exemplo, utilizaremos como referência as demarcações do futsal. Uma linha central dividindo o campo para as duas equipes⁵, onde os jogadores permanecerão em seus respectivos campos de jogo não podendo “invadir” o campo da outra equipe nem a área determinada onde ficam os jogadores(as) que foram

3 - Neste caso estamos tendo como referência nossa história de vida como alunos e professores de educação física em escolas públicas e particulares. Não se trata aqui de referências construídas através de pesquisas empíricas.

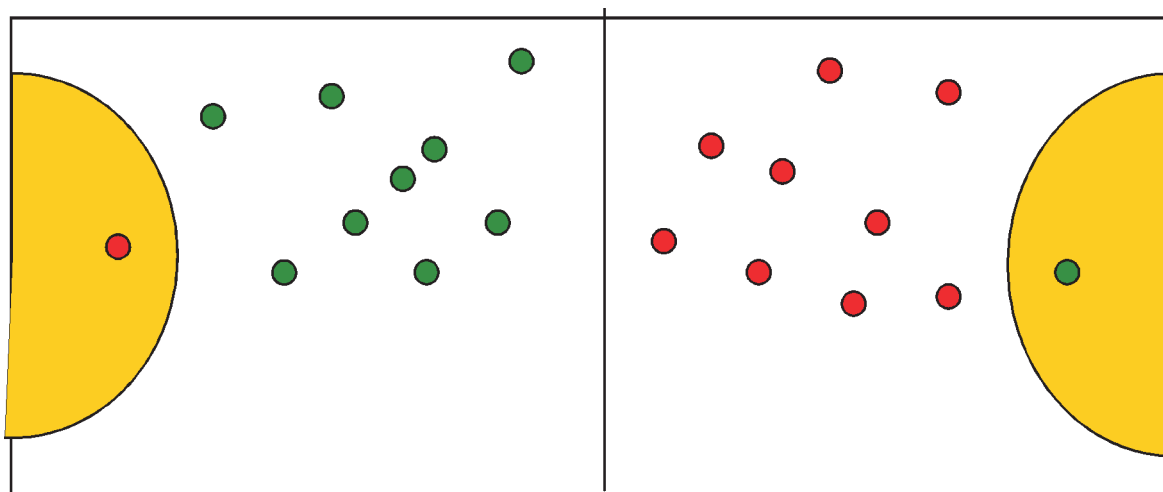
4 - Embora o local para a realização deste jogo possa também se dar em outros espaços distintos.

5 - Sugerimos seguir as instruções que foram feitas no exemplo do jogo de rouba bandeira na configuração/formação das equipes.

“queimados”; esta área dos queimados será a “área do goleiro” onde, os jogadores que permanecem nesta, também não poderão “invadir” o campo de jogo da outra equipe. O objetivo do jogo é “queimar” o jogador do outro time; isto acontece quando a bola lançada por um jogador(a) toca no outro(a) da outra equipe e cai no chão⁶. Quando o primeiro(a) jogador é queimado em ambas as equipes deverá ir para a área dos queimados onde substituirá o jogador que permanecera lá no início do jogo. O jogador que foi queimado irá para a área dos queimados com a bola e, em sua primeira participação (com a bola), deverá, obrigatoriamente, “cruza-la”⁷ para o seu campo de jogo. Nas próximas vezes em que este jogador estiver de posse da bola ele poderá também queimar os jogadores(as) da outra equipe. Dando seqüência ao jogo, todo jogador(a) que for queimado irá para o local onde ficam os jogadores queimados até que o jogo se encerre, sendo vencedora a equipe que queimar todos os jogadores da outra; lembrando que os jogadores que forem queimados também tem o direito de queimar.

Algumas curiosidades das regras deste jogo: a) não é válido queimar o jogador(a) quando a bola toca o chão antes de toca-lo; b) se um jogador(a) conseguir segurar a bola sem deixa-la cair no chão, após esta ser lançada contra ele(a), este não será queimado; c) se a bola lançada contra um jogador toca-lo e antes de cair no chão, um outro jogador da mesma equipe ou da equipe “adversária” segurar esta bola, ninguém fora queimado; d) se a bola tocar um jogador e em seguida tocar em outro da mesma equipe antes de cair no chão e em seguida a bola cair o chão, queimará o último jogador tocado.

Exemplo das demarcações e “configuração inicial” do jogo de Queimada a partir das descrições apresentadas acima:



Variações:

- a) Iniciar o jogo sem nenhum jogador na área dos queimados. Neste caso quando um for queimado este, imediatamente após se dirigir à respectiva área poderá queimar em sua primeira participação com a bola.
- b) Seguindo o exemplo anterior, possibilitar a todo(a) jogador(a) que for queimado, retornar a seu campo de jogo se este conseguir queimar um jogador da outra equipe.
- c) Queimada de duas bolas. Neste jogo cada equipe inicia a partida com uma bola e o jogo transcorre da mesma forma que nos exemplos anteriores, incluindo o exemplo inicial. Sugerimos colocar duas bolas ainda mais leves no intuito de minimizar as “boladas” e conseqüentemente, machucar os alunos(as).
- d) Queimada Real. Cada equipe escolherá um jogador(a) para ser o rei ou rainha, sem que a outra equipe saiba. O jogo poderá seguir o enredo das variações anteriores porém, quando o(a) rei/rainha for queimado, o jogo termina sendo vencedora a equipe que realizou tal objetivo.
- e) Queimada Sentada. Neste jogo não existe a área dos queimados(as). Porém quando um jogador for queimado escolherá um local no campo de jogo da outra equipe e ficará sentado, tendo o direito de levar a bola. Este jogador poderá receber passes dos outros(as) de sua equipe que não foram queimados e também tem o direito de queimar.

⁶ - Em algumas escolas existe uma regra na qual a bola quando toca a cabeça ou os pés do jogador o isenta de ser queimado.

⁷ - Este cruzar a bola é o mesmo que lança-la.

e.1) seguindo o exemplo anterior porém os jogadores que estiverem queimados (sentados), poderão, além de queimar, trocar passes entre si e com os outros de sua equipe que não forem queimados.

e.2) possibilitar aos jogadores sentados, retornar para o campo de jogo inicial após queimarem um jogador da outra equipe.

e.3) os jogadores(as) sentados poderão trocar de lugar para receber a bola, porém só poderão recebê-la se estiverem sentados(as).

Observações Importantes

O(A) professor(a) deverá ficar atento à dinâmica do jogo pois poderão surgir questões a serem discutidas e problematizadas com a turma, tais como:

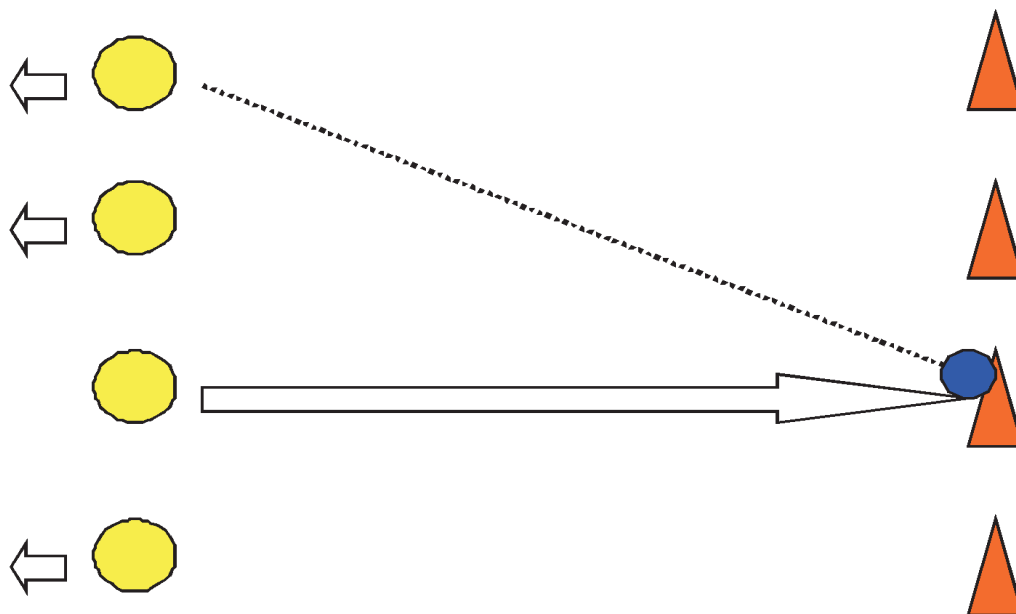
- a) participação de meninos e meninas;
- b) preponderância de um grupo de alunos(as) participando mais das ações e decisões do jogo em relação a outros alunos(as);
- c) discriminações a alunos(as) menos habilidosos, tímidos, portadores de deficiência;
- d) atenção ao sentido que orienta a ação dos alunos(as) no jogo (tensão entre a dimensão do lúdico e do rendimento);
- e) debata com a turma sobre as diferentes maneiras de se jogar e faça uma avaliação com os mesmos discutindo o enredo dos jogos de queimada;
- f) peça aos alunos(as) que registrem as atividades desenvolvidas nas oficinas curriculares;

Tico-Tico Fuzilado

Esse é um jogo de rua muito praticado no sul de Minas. A formação inicial consiste em uma fileira de jogadores/as de frente a uma fileira de seus respectivos cones⁸. O jogo começa com um aluno/a lançando uma bola (pode ser de maia) e tentando acertar um dos cones. Caso não acerte o jogo continua com uma nova tentativa por um outro jogador. Se for atingido um dos cones, o dono deste deverá correr em direção a bola tentar acertar um dos colegas. Se o jogador acertar um colega, um ponto para quem foi atingido, se errar um ponto para quem errou. Quem completar 03 pontos primeiro vai para o paredão⁹. A figura abaixo procura ilustrar as situações de jogo:

8 - Quando jogado nas ruas de terra os cones são na verdade pequenos buracos feitos no chão, muito parecido com o "pipoto" do jogo de bolinhas de gude.

9 - No enredo original, esse é o momento do "fuzilamento" do tico-tico. Cada participante tem o direito de arremessar uma vez a bola em direção às costas do colega que se encontra no paredão.



Bente- Altas

Esse é um jogo muito conhecido de meninos e meninas e praticado, geralmente, como brincadeira de rua. Recebe também os nomes de: taco, betes ou bets. Geralmente é jogado com 04 alunos/as. Cada dupla compõe uma equipe. Cadê equipe precisa de um taco (pode ser um pedaço de madeira, um pedaço de cabo de vassoura, etc.), e uma casinha/marco, que pode ser feita de garra PET com um pouco de água ou areia. Além disso, será preciso ter uma bola. Pode ser uma bola pequena de borracha ou de tênis.

O campo de jogo pode ocupar todo o espaço da quadra ou do pátio. Marque duas linhas no fundo da quadra ou do pátio. Os marcos devem ficar sobre elas.

São dois times. Um time é o da bola, o outro é o do taco. Em cada campo fica um jogador de taco e um de bola (ao fundo).

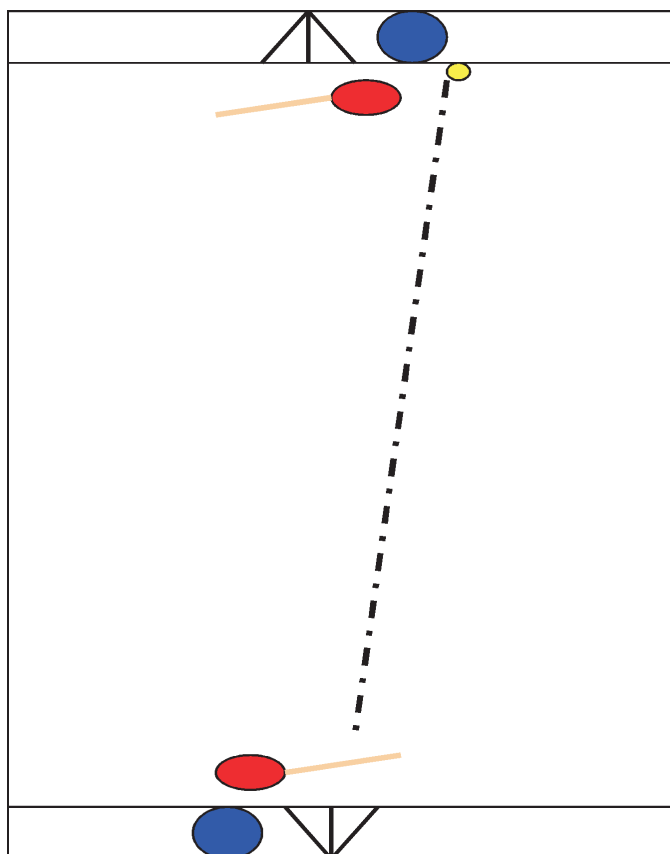
O time da bola joga primeiro, tentando acertar o marco, que é defendido pelo jogador do taco.

O jogador do taco tem que rebater a bola o mais longe possível, para que o jogador da bola demore quando for buscá-la. Assim, os jogadores de taco têm tempo para fazer ponto.

Enquanto o time corre para buscar a bola, os jogadores do taco vêm correndo para se encontrar no meio do campo. Quando se encontram, cruzam os tacos, batendo-os um contra o outro. Cada cruzada de tacos vale dois pontos.

Eles podem fazer isso quantas vezes forem possíveis até os jogadores da bola voltarem. Se conseguirem marcar 10 pontos vencem a rodada. Eles devem então contar até dez, bem alto e depois derrubar seus marcos.

Depois de uma rodada as equipes podem troca de papel.



Síntese

Algumas sugestões poderão ser bem vindas no intuito de suscitar nos alunos(as) a possibilidade de construção de novos jogos e brincadeiras a partir desses que foram vivenciados. Peça à turma para se organizarem em grupos onde, cada grupo construirá um jogo a partir do que foi vivenciado nas oficinas curriculares. Nesta dinâmica os componentes do grupo serão responsáveis por ensinar a brincadeira à turma. Dê sugestões de construir os jogos em espaços diferenciados, com materiais construídos, dentre outras questões que farão com o que a turma se torne, ainda mais, co-autora do processo. Além disto, reforce a produção do caderno de jogos e brincadeiras incluindo neste, as práticas construídas nos pequenos grupos e vivenciadas nas oficinas curriculares. Sugira também aos alunos(as) realizarem entrevistas com parentes e amigos sobre as brincadeiras em questão: *se conheciam os jogos; como brincavam; onde; com quem;* dentre outras que possam ampliar o conhecimento do aluno acerca do conteúdo em questão. No final de cada oficina curricular faça uma avaliação com a turma sobre as dificuldades, estratégias, táticas, regras modificadas, combinados, dentre outros elementos dos jogos em questão.

Material para o Projeto Jogos e Brincadeiras com Bola

- a) Bolas de borracha da marca Mercur ou similar da circunferência de uma “bola de tênis” – Número 10.
- b) Bolas de borracha da marca Mercur ou similar da circunferência de uma “bola de futsal” – Bola Iniciação.
- c) Coletes de cores variadas
- d) Bolas de queimada de pano
- e) Bolões de plástico coloridos
- f) Bolas de voleibol de EVA (mais leves)
- g) Cones

Conhecendo os Alunos/as

O professor/a construirá um diálogo com a turma a partir da música “*Canção das Brincadeiras II*” de Rubinho do Vale. Nesse momento o professor solicita aos alunos que identifiquem na letra da música jogos e brincadeiras que eles conhecem, bem como aqueles que eles desconhecem. A partir das indicações dos alunos/as o professor/as poderá elaborar uma lista inicial de jogos e brincadeiras a serem trabalhados nas oficinas curriculares.

Caso não se tenha o CD, construir com a turma um acervo de práticas de pega-pega em que o grupo tenha o costume de brincar. Depois sugerir as práticas que se seguem e suas respectivas transformações.

Em relação aos adolescentes podemos sugerir, a princípio, a mesma metodologia citada anteriormente, dando-se ênfase em práticas em que os mesmos têm o costume de brincar (relacionadas ao pega-pega).

Proposição de um tema

O professor/a retoma a música “*Canção das Brincadeiras II*” dando ênfase à 1ª estrofe:

*Quem quer brincar de roda,
jogar peteca ou dançar quadrilha,
Brincar de pique, pega-pega, esconde-esconde,
Amarelinha é uma maravilha.*

Nesse momento, o professor/a solicita aos alunos/as que, em grupo, produzam desenhos que indiquem quais das brincadeiras de pegador presentes nessa parte da música.

A partir desse registro o professor/a pode propor um projeto com o tema *Brincadeiras de Pega-Pega*.

Problematização do projeto

Nesse momento do projeto o professor/a apresenta para a turma os desenhos produzidos e procura criar uma pequena lista de brincadeiras de pega-pega conhecidas pelos alunos/as.

O professor/a poderá formular algumas questões relativas às brincadeiras de pega-pega: *o que é uma brincadeira de pega-pega? Quantos tipos de pega-pega existem? Onde se pode brincar de pega-pega? Com quem vocês brincam?*

A idéia é que o professor/a possa levar os estudantes ao entendimento de que existem diferentes maneiras de se brincar de pega-pega. Além disso, é importante que os alunos/as percebam a possibilidade de alteração das regras, bem como a construção de novas brincadeiras.

A partir daí, o professor/a pode sugerir à turma a vivência de alguns tipos pega-pega.

Desenvolvimento

1. Gavião e os Pintinhos

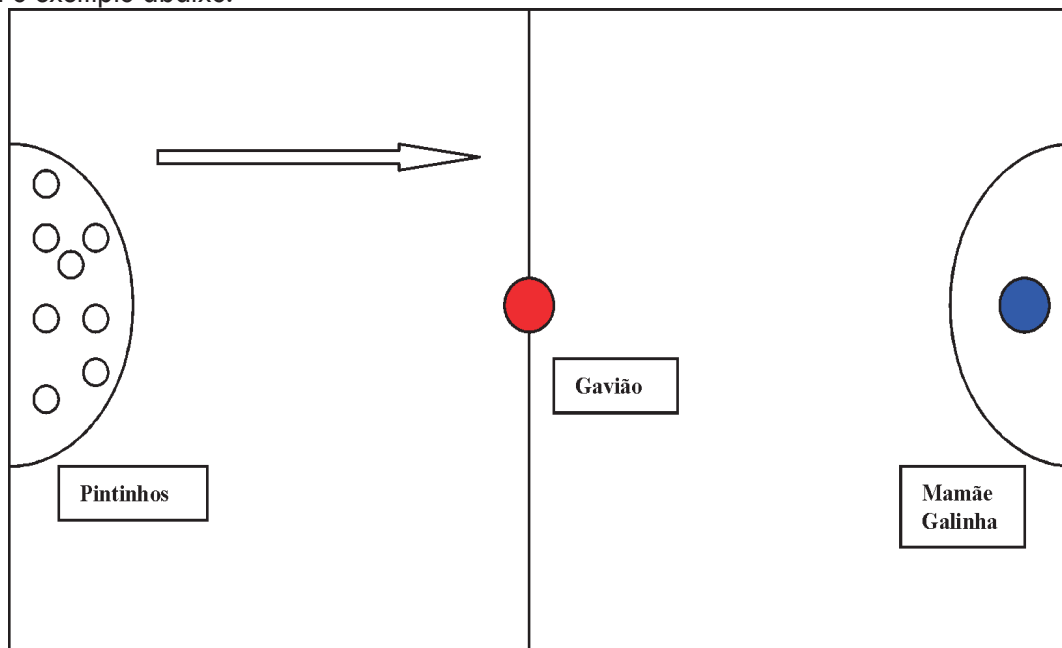
Nessa brincadeira existem 03 personagens: **o gavião** (pegador- um aluno/a), **os pintinhos** (alunos/as) e **a mamãe galinha** (professor/a). O enredo da brincadeira é o seguinte: numa das extremidades da quadra ficarão todos os pintinhos, na extremidade oposta ficara a mamãe galinha; o gavião ficará parado no centro da quadra. A brincadeira em início com a mamãe galinha chamando seus filhotes para perto dela: “*Oh meu filhinhos venham cá!*” Os pintinhos respondem: “*Eu não vou não! O Gavião quer me pegar!*” Ao final da terceira chamada da mamãe galinhas os pintinhos deverão sair correndo e tentar atravessar a quadra em direção ao outro lado. Nesse momento o gavião se desloca e tentar pegar os pintinhos.

Esse é um pega-pega de ajuda. Assim, cada pintinho que for pego se transforma em um novo gavião.

No caso dos adolescentes não há necessidade em se mencionar “gavião e pintinhos” e sim que o propósito do jogo; que é o de atravessar sem ser pego. Tal prática pode se constituir num desafio para o grupo e ser também, bastante significativa para eles(as).

Os deslocamentos só acontecem depois da chamada da mamãe galinha que alterna sua posição nas duas extremidades da quadra.

Veja o exemplo abaixo:



Variações:

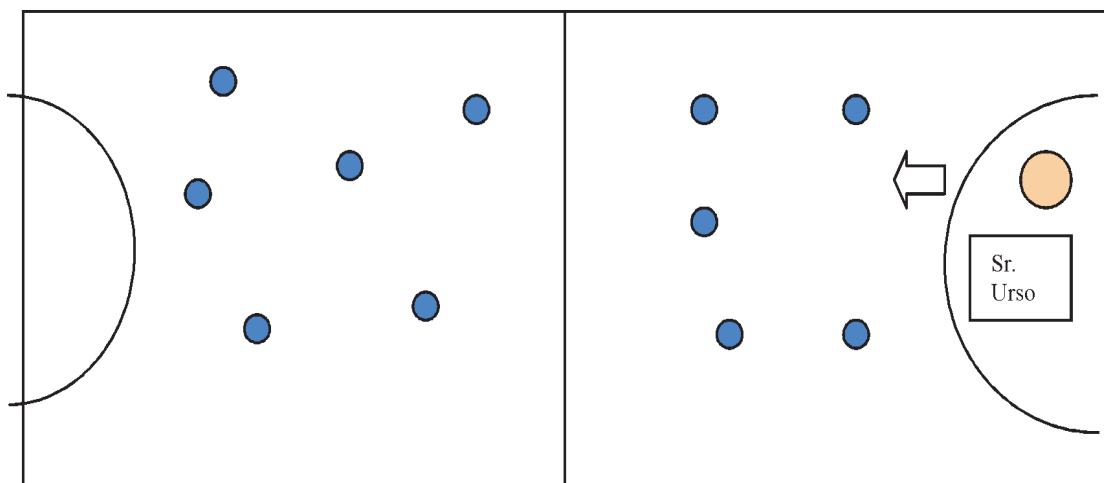
- a) Dê um arco (bambolê) de plástico para o gavião. Ele só poderá pegar os pintinhos lançando o arco sobre um deles.
- b) Distribua o grupo de pintinhos nas duas linhas de fundo da quadra.

2. Acorda Sr. Urso! ¹

Este também é um tipo de pega-pega que trabalha com a imaginação e dramatização. Temos dois personagens: o Sr. Urso (pegador – um aluno) e os/as pessoas que estão a passeio na floresta (demais alunos da turma). O enredo da brincadeira é o seguinte:

O Sr. Urso deverá estar dormindo dentro de sua caverna (pode ser em uma das extremidades da quadra ou do pátio). Do outro lado estarão todos os alunos que dramatizarão um passeio por uma floresta. De repente, o professor/a alerta para a presença do urso e desafia os alunos e acordá-lo. Quando o Sr. Urso é tocado por um ou vários alunos ele acorda e corre na direção ao grupo de crianças. Ele deve tentar pegar o maior número possível de colegas e aprisioná-los em sua caverna. Os colegas que não foram pegos pelo Sr. Urso podem tentar salvar os outros que estão presos. Não existe pique.

¹ - Sugerimos esta brincadeira para as crianças que freqüentam os anos iniciais do Ensino Fundamental.



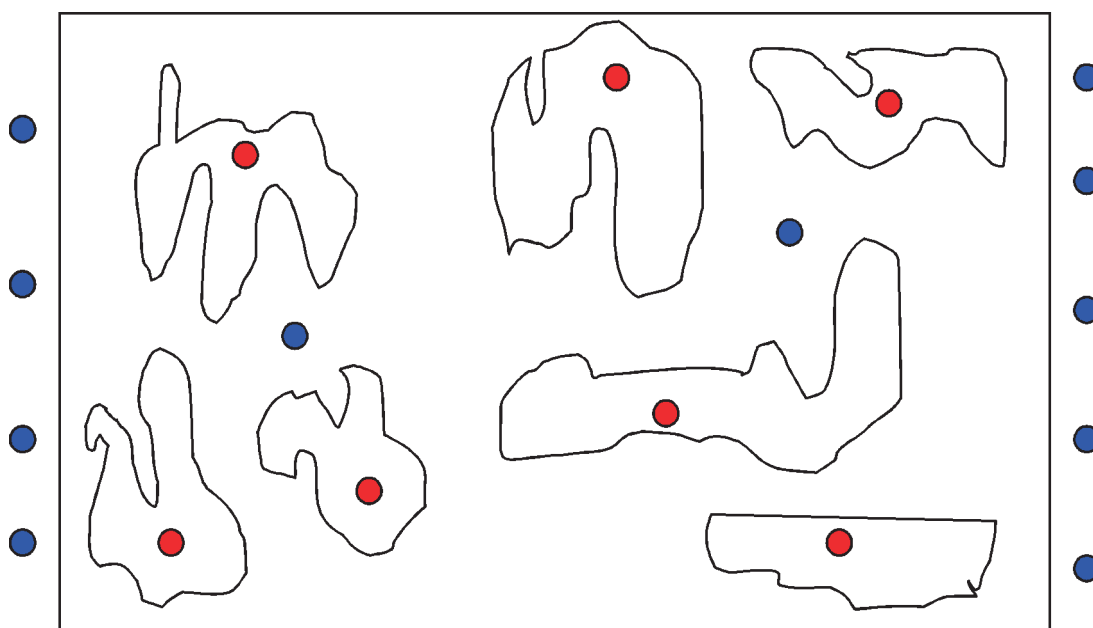
Variação:

- Podem existir dois ou mais ursos, que podem descansar em uma ou mais cavernas.

3. Labirinto da Geléia²

Essa brincadeira tem uma dinâmica parecida com o pegador do *Gavião* e os *Pintinhos*, entretanto demandará um número maior de pegadores e uma disposição espacial diferenciada. Seu enredo é o seguinte:

O professor/a ou os alunos desenharam várias geléias no chão da quadra ou pátio. As geléias podem ter tamanhos e formas diferenciadas. Para cada geléia haverá um pegador que ficará dentro da mesma. O jogo começa com os demais alunos localizados atrás das linhas de fundo da quadra ou do pátio. Ao sinal do professor(as) alunos(as) devem tentar chegar ao lado oposto sem deixar que os pegadores que estão dentro das geléias os toquem. Os alunos que forem tocados pelos pegadores, trocarão de lugar com os mesmos e assumirão o papel de pegador. É importante combinar com os alunos(as) que estão como pegadores que eles só poderão se movimentar dentro dos limites das geléias.



² - Esta prática poderá ser substituída pela brincadeira de "polícia e ladrão" para os adolescentes.

Variações:

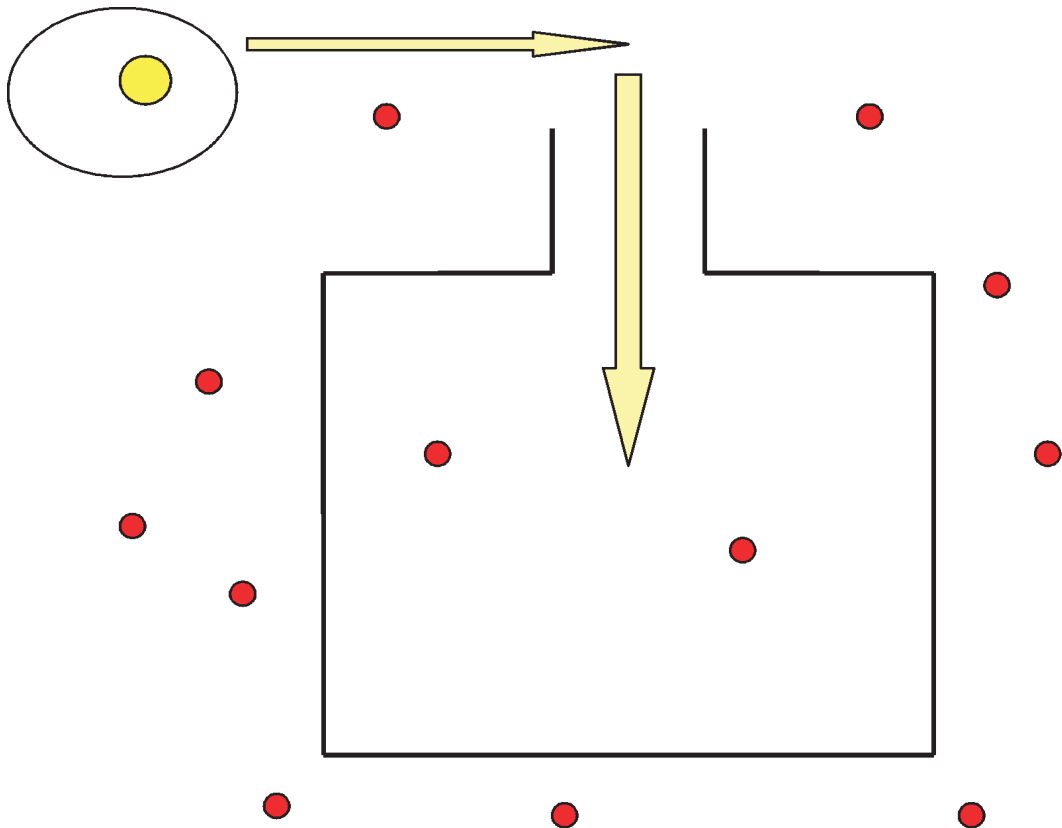
- a) Aumente o tamanho das geléias.
- b) Coloque mais de um pegador em cada geléia.
- c) Modifique o formato das geléias e utilize, por exemplo, figuras geométricas diversas.
- d) Inclua um pegador que poderá correr fora das geléias e trocar de lugar com os demais pegadores.
- e) Faça o pegador de ajuda. Dessa forma, não haverá troca de papéis e o número de pegadores irá aumentando gradativamente.
- f) Sugira aos pegadores que estão nas geléias que troquem de lugar (geléia) entre si.

4. Garrafão

Esse pegador, diferente dos demais apresentados até agora, é um pega-pega muito presente nas brincadeiras de rua. Existem muitos tipos de garrafão. Vamos descrever uma forma mais conhecida e depois sugerimos algumas variações.

O enredo da brincadeira é o seguinte:

Desenhe uma garrafa/garrafão no piso da quadra ou pátio. A alguns metros de distância do garrafão desenhe um círculo (céu). Os alunos escolhem ou sorteiam que irá ficar no céu e ser o pegador. Ao sinal do professor/a o pegador corre e tenta pegar os colegas que estão próximos ao garrafão. Na tentativa de se protegerem os alunos/as pode entrar no garrafão pulando suas linhas, entretanto, enquanto permanecerem dentro dele só podem se deslocar pulando apoiado em apenas um dos pés. Já o pegador só poderá entrar no garrafão pela sua boca.



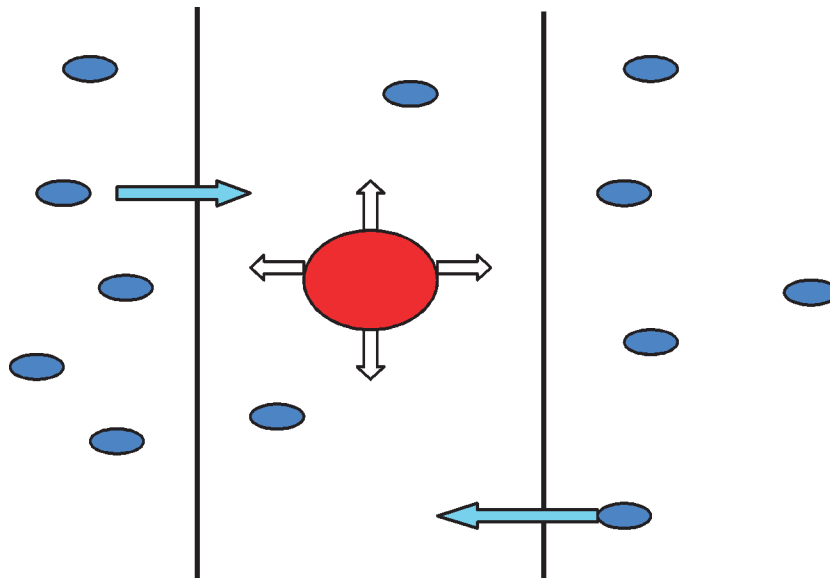
Variações:

- a) O formato do garrafão pode ser alterado. Desenhe um garrafão com duas ou mais bocas.
- b) Experimente desenhar um “labirinto” de garrafões, isto é: faça um grande garrafão e desenhe outros menores dentro dele.
- c) Aumente o número de pegadores.
- d) Peça aos seus aluno/as que criem novas regras para o jogo.

5. Mãe da Rua

Este também é um tipo de pegador muito conhecido pelas crianças e, geralmente, muito praticado nas brincadeiras de rua. A maneira de jogar é um poço parecida com a do Garrafão. Vamos ao seu enredo:

Os alunos desenham duas linhas paralelas (distância variável) no chão da quadra ou do pátio. Essas linhas delimitarão a rua. Os alunos/as escolherão ou sortearão um/a colega que será a “*mãe da rua*” o pegador. Os demais alunos tentarão atravessar a rua sem que a “*mãe da rua*” os pegue. O aluno/a que for tocado/a pela “*mãe da rua*” troca de lugar com ela e passa a ser o novo pegador. Veja o desenho abaixo:



Variações:

- a) Desafie seus alunos a atravessarem a rua de formas diferentes: pulando em um só pé, em duplas de mãos dadas, etc.
- b) Aumente o número de pegadores.
- c) Faça com que a brincadeira vire um pega-pega de ajuda. Cada aluno que for tocado pela “*mãe da rua*” vira um novo pegador.

6. Outras práticas de pega-pega sugeridas.

Esconde-Esconde

Pique Alturinha

Pique Cola Americano

Pique Estátua

Pique “Sardinha” : uma só criança esconde e o restante sai a sua procura. Quem encontrar esconde junto. As pessoas vão desaparecendo até ficar apenas uma procurando. As pessoas não devem andar em grupos. A procura é individual.

Pique Lata ou Pique Balde: um pegador(a) colocará uma lata ou um pequeno balde no “centro” do espaço para destinado à brincadeira. Os outros alunos irão esconder sem que o pegador os veja. Após um determinado tempo o pegador sai à procura dos colegas para captura-los. Existem duas maneiras de pegar as pessoas: tocando a pessoa ou se dirigindo até o balde/lata e bate-lo três vezes no chão “um, dois, três, fulano de tal”. O alunos(a) que for pego deverá ir para um local próximo ao balde/lata e ficar sentado. Os colegas que não forem pegos poderão salva-os, se dirigindo até o balde e “chutando-o”; quando isto acontecer, todos estarão salvos e o pegador deverá colocar o balde novamente no espaço pré-determinado e reiniciar a busca.

Variações:

- a) colocar uma dupla de pagadores sendo que um dos componentes da dupla não poderá ficar próximo ao balde, e sim numa distância equivalente a uns três metros de raio;
- b) Utilizar bola ao invés de balde/lata.

Pegador de Bola:

O pegador de posse de uma bola sai à procura dos demais, tentando acertá-la nos colegas. Quando o pegador acerta a bola em um dos colegas, este passa então a ser o pegador.

Variações:

- a) Quando um jogador for pego ficar agachado ou sentado, no local em que foi pego esperando que os colegas o salvem. Para salva-lo basta toca-lo;
- b) Os colegas que forem pegos passam então a ser, também, os pegadores;
- c) Se o pegador jogar a bola para pegar o colega e este conseguir segurar a bola, não será considerado pegador;
- d) Utilizar as variações anteriores com bolas de tamanhos diferentes, tomando alguns cuidados em relação à força que se joga a bola para pegar o colega e o local do corpo onde se joga.

Pique corrente:

O espaço que sugerimos para esta prática será o de uma quadra de futsal ou similar. O pegador fica ao centro da quadra e aguarda os colegas correrem de um lado a outro. Nas extremidades da quadra serão os piques. Quando o pegador pegar alguém este o ajudará, fazendo parte da “corrente”, dando-se as mãos. À medida que outros forem pegos farão parte da corrente, até que peguem todos(as).

Variações:

- a) A partir um número determinado de alunos(as) na corrente, “esta” poderá se separar para pegar os demais colegas, mas nunca de forma individual, no mínimo em duplas;
- b) Iniciar a brincadeira com uma dupla de pegadores(as).

Síntese

Como momento de síntese parcial desse projeto, sugerimos que os alunos/as iniciem a produção de um caderno de registro das brincadeiras de pega-pega.. Esse caderno pode conter uma descrição de cada pega-pega realizado ao longo da oficinas curriculares, bem como o registro de outras brincadeiras do conhecimento dos alunos/as, ou até mesmo sugestões de alteração e reconstrução das brincadeiras..

É muito importante também discutir e refletir com os alunos que muitas brincadeiras possuem uma forte representação de gênero, sendo identificadas como brincadeiras de “menino” ou de “menina”. É preciso que os alunos percebam que essas representações foram construídas na sociedade, e como tal, podem ser reconstruídas. Nesse caso, é importante que os professores/as possibilitem esse processo.

PROJETO JOGOS DE TABULEIRO

Conhecendo os(as) alunos(as).

O(A) professor(a) neste primeiro encontro que desencadeará o início deste projeto levará para a oficina curricular, diferentes jogos de tabuleiro: dama, xadrez, dominó, xadrez chinês, dentre outros; perguntando ao grupo de alunos(as) se os mesmos(as) conhecem tais jogos ou não; permitindo então que vivenciem e conheçam os jogos e seus respectivos materiais. No final do encontro pedirá ao grupo para pesquisar junto a colegas, familiares e demais pessoas da comunidade sobre os “Jogos de Tabuleiro” e/ou o nome propriamente dito dos jogos apresentados na oficina curricular.

Proposição do Tema

O(A) professor(a) irá retomar com a turma, no início desta oficina curricular, a pesquisa realizada no encontro anterior onde fará a discussão com o grupo em relação ao conteúdo das entrevistas apresentados pelos alunos(as). Após este momento irá anunciar ao grupo os jogos de tabuleiro que irão ser abordados neste projeto: Dominó, Damas, Xadrez e Jogo da Velha.

Este será um dos momentos em que o(a) professor(a) fará uma exposição dos jogos de tabuleiro que farão parte do projeto. Em seguida distribuirá os jogos, em forma de “circuito”, para que a turma

Problematização do Projeto toda se aproprie de todos os jogos, no espaço onde a oficina curricular irá acontecer, auxiliando os alunos a jogarem. Se houver aluno(a) que saiba jogar um ou mais jogos, este irá também ajudar aos outros(as) que ainda não sabem. Após esta vivência nos diferentes jogos o professor “provocará” a turma com algumas questões: *é possível construirmos esses jogos com outros materiais?; podemos vivencia-los como se fossemos nós, as peças do jogo?; em que espaço esta prática seria possível?; podemos mudar as regras desses jogos inventando outros diferentes?; dentre outras questões que porventura irão surgir na oficina curricular.*

Desenvolvimento

Neste encontro o professor(a) irá definir com a turma qual o jogo de tabuleiro será abordado primeiramente. Sugerimos o **jogo de dominó**. Seguiremos inicialmente o exemplo do dominó em sua forma “tradicional”, que contém 28 peças que poderá ser jogado em grupos de 2, 3, 4 ou ainda por duas duplas. As 28 peças serão divididas em número equivalente para os jogadores(as). Se não der o mesmo número de peças para cada jogador(a), as que sobraem ficaram na mesa para quando os jogadores não tiverem as peças para completar a sequência pedirem da mesa. Cada peça contém dois números de 0 a 6; podendo ter números repetidos em uma peça.

Em relação às peças são essas as suas configurações: 21 peças correspondem a cada combinação de números que pode ser conseguida com dois lados (como exemplo as peças do centro e a da direita); 6 têm um dos lados em branco (peça da esquerda do desenho) e 1 peça cujos dois lados são em branco. O objetivo do jogo é livrar-se de suas peças antes dos demais e na sequência do jogo.

Neste primeiro momento propomos o jogo propriamente dito, onde o professor(a) identificará os alunos(as) que ainda não sabem jogar o jogo. Caso existam alunos(as) que não saibam jogar, o professor irá ensina-los com a ajuda daqueles(as) alunos que já “dominem” tal prática.

Variações:

- a) Construa com a turma as peças do dominó e execute o jogo.
- b) Dominó Gigante: Neste jogo as peças serão construídas com papelão, onde as peças serão pintadas com tinta guache. Este jogo poderá ser realizado no pátio ou outro espaço mais ampliado na escola.
- c) A partir do exemplo anterior construa um dominó com mais peças, havendo a repetição de algumas no intuito de se fazer um jogo onde um número maior de alunos(as) participem.
- d) Construa grupos de jogos de dominó onde deverá haver o rodízio entre os integrantes do grupo para todos jogarem com todos.

Observações Importantes

- a) Neste projeto vários jogos de dominó deverão ser utilizados nas primeiras oficinas curriculares no sentido de que todos(as) os alunos se apropriem do jogo.
- b) Ficar atento à participação do grupo na confecção dos materiais no intuito de não haver discriminações em relação aos alunos(as) que apresentem dificuldades nesta atividade.
- c) Escolha um local na escola mais espaçoso, se possível, onde os alunos(as) poderão confeccionar as peças mais livremente.
- d) Convide alguns alunos(as) que tenham mais facilidade na confecção das peças para auxiliar os outros(as).
- e) Debata com a turma sobre as diferentes maneiras de se jogar e faça uma avaliação dessas formas;
- f) Peça aos alunos(as) que registrem as atividades desenvolvidas nas oficinas curriculares ampliando o conteúdo do “caderno de jogos e brincadeiras”.
- g) Experimente confeccionar as peças de dominó com materiais recicláveis, use sua criatividade.

Outra prática de jogos de tabuleiro que estamos indicando é o **Jogo de Xadrez**. Este é um jogo complexo em relação a seus movimentos mas com estratégias significativas que poderão suscitar o interesse no grupo de alunos(as). O jogo se apresenta no tabuleiro quadriculado onde as peças de cada jogador são as seguintes: 8 peões, 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, rei e rainha. Joga-se somente dois jogadores por tabuleiro, onde jogador cada jogador movimenta uma peça por vez. O objetivo do jogo é capturar/eliminar o rei do outro jogador. A partir do entendimento dos movimentos das peças, que são múltiplos e distintos, o jogo começa a ficar mais dinâmico e interessante. O jogador vai capturando as peças do outro e quando este conseguir capturar/eliminar o rei, o jogo acaba. Durante o jogo se o rei for ameaçado de ser eliminado/capturado o jogador que está realizando esta jogada deverá dizer Xeque. Isto indica que o jogador que tem o rei ameaçado possa construir uma jogada no intuito de evitar a perda do jogo. Em relação às outras peças não é necessário nenhum aviso prévio. Quando então o jogador realizar uma jogada para capturar o rei, dizendo mesmo assim a palavra “xeque” e não houver mais alternativas para o outro jogador salvar o rei, o xeque vira “Xeque Mate”. O jogo só termina quando o jogador que está correndo o risco de perder o rei não encontrar mais nenhuma alternativa para evitar que isto aconteça. Segue abaixo algumas figuras sobre o tabuleiro e as peças do jogo de xadrez.

Em relação às regras do jogo de xadrez sugerimos que o (a) professor ensine o jogo seguindo os movimentos básicos das respectivas peças, onde o objetivo maior será eliminar o rei da outra equipe. As estratégias serão construídas a partir do momento em que os alunos(as) irão se apropriar cada vez mais do jogo. Indicamos o seguinte endereço eletrônico onde constam as regras – movimentos básicos das peças – do xadrez: <http://www.web-donkey.com/regrasxadrez>.

Variações

- g) Realizar o jogo em equipes (duplas, trios), onde os integrantes poderão discutir na elaboração das jogadas.
- h) Xadrez Gigante. Construir com a turma as peças do jogo, desenhar um tabuleiro no espaço do pátio (ou outro espaço) e realizar o jogo;

i) Xadrez Humano. Neste jogo o propósito maior será o de “encenar” os movimentos das peças e ao mesmo tempo o jogo propriamente dito.

b.1) Desenhar no pátio (ou outro espaço) um tabuleiro ainda maior, onde os alunos(as) serão as peças do jogo.

b.2) Não é necessário ter o mesmo número de peças no jogo em relação ao “jogo original”; podemos combinar com os alunos(as) quais serão as peças de cada equipe. b.3) Podemos definir também quem será o responsável por elaborar as jogadas.

b.4) Sugerimos a confecção das roupas e demais ornamentos para as personagens; tais “roupas” poderão ser construídos com sucatas e demais materiais reciclados.

A figura a seguir retrata o jogo proposto neste exemplo:



Observações Importantes

a) Neste projeto vários jogos de xadrez deverão ser utilizados nas primeiras oficinas curriculares no sentido de que todos(as) os alunos se apropriem do jogo.

b) Ficar atento à participação do grupo na confecção dos materiais no intuito de não haver discriminações em relação aos alunos(as) que apresentem dificuldades nesta atividade.

c) Escolha um local mais espaçoso na escola, se possível, onde os alunos(as) poderão confeccionar as peças mais liberdade.

d) Convide alguns alunos(as) que tenham mais facilidade na confecção das peças para auxiliar os outros(as).

e) Debata com a turma sobre as diferentes maneiras de se jogar e faça uma avaliação dessas formas;

f) Peça aos alunos(as) que registrem as atividades desenvolvidas nas oficinas curriculares ampliando o conteúdo do “caderno de jogos e brincadeiras”.

O próximo jogo abordado no projeto será **Damas**. Neste primeiro momento propomos o jogo propriamente dito, onde o professor(a) identificará os alunos(as) que ainda não sabem jogar o jogo. Caso existam alunos(as) que não saibam jogar, o professor irá ensiná-los com a ajuda daqueles(as) alunos que já “dominam” tal prática.

Variações

a) Realizar o jogo em equipes (duplas, trios), onde os integrantes poderão discutir na elaboração das jogadas.

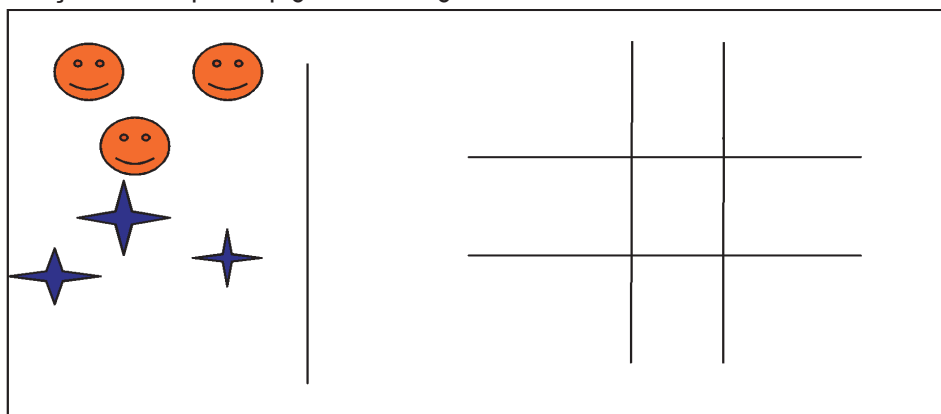
- b) Damas Inversa. Neste jogo a lógica do ganhador(a) se inverte. Ganhará o jogo o jogador em que todas as suas peças forem capturadas pelo “adversário”.
- c) Damas Gigante. Construir com a turma as peças do jogo, desenhar um tabuleiro no espaço do pátio (ou outro espaço) e realizar o jogo;
- d) Damas Humano. Neste jogo o propósito maior será o de “encenar” os movimentos das peças e ao mesmo tempo o jogo propriamente dito.
 - d.1) Desenhar no pátio (ou outro espaço) um tabuleiro “gigante”, onde os alunos(as) serão as peças do jogo.
 - d.2) Não é necessário ter o mesmo número de peças no jogo em relação ao “jogo original”, podemos fazer uma adequação em função do número de alunos(as) do projeto.
 - d.3) Definir com o grupo quem será o responsável por elaborar as jogadas, onde deverá haver alternância nesta função.
- e) Damas Humano Inversa. Seguir a mesma dinâmica do exemplo nas letras C e D.

Observações Importantes

- a) Neste projeto vários jogos de damas deverão ser utilizados nas primeiras oficinas curriculares no sentido de que todos(as) os alunos se apropriem do jogo.
- b) Ficar atento à participação do grupo na confecção dos materiais no intuito de não haver discriminações em relação aos alunos(as) que apresentem dificuldades nesta atividade.
- c) Escolha um local mais espaçoso na escola, se possível, onde os alunos(as) poderão confeccionar as peças com mais liberdade.
- d) Convide alguns alunos(as) que tenham facilidade na confecção das peças para auxiliar os outros(as) que apresentem dificuldades.
- e) Debata com a turma sobre as diferentes maneiras de se jogar e faça uma avaliação dessas formas;
- f) Peça aos alunos(as) que registrem as atividades desenvolvidas nas oficinas curriculares ampliando o conteúdo do “caderno de jogos e brincadeiras”.

Encerrando o projeto de Jogos de Tabuleiro, faremos uma apropriação de um jogo que, não necessariamente utiliza um “tabuleiro” mas que utiliza como materiais, basicamente, papel e lápis ou caneta. Em algumas escolas às vezes nos deparamos com alunos(as) jogando o **Jogo da Velha** no quadro negro (lousa) com giz durante alguns intervalos. No entanto não iremos nos apropriar da forma “tradicional” do jogo da velha e sim de uma encenação que utilizará o espaço do pátio, quadra ou similar e os alunos(as) serão os protagonistas “reais” desta encenação.. Nesta prática o professor(a) dividirá a turma em alguns grupos de 6 integrantes. Em cada grupo será realizado um jogo. Dos seis componentes três serão da equipe de “cruzinha” e três da equipe de “bolinha”. As respectivas equipes deverão ficar após uma linha demarcatória, onde nenhum aluno(a) deverá transpor este limite. Quando o professor ou um aluno(a) der o sinal os alunos(as) correm para o campo de jogo demarcado e tentam formar a sequência do jogo da velha, ocupando, cada aluno(a), uma casinha do jogo. A equipe que conseguir cumprir este objetivo será a vencedora.

A demarcação do campo de jogo será a seguinte de acordo com o desenho:



Variações

- a) Não ter o sinal de “largada” para o grupo correr e sim cada grupo construir suas táticas sendo que um aluno(a), de cada vez, por grupo, ocupará um dos espaços com o intuito de se cumprir o objetivo do jogo. Similar ao jogo “tradicional”.
- b) Ampliar o número de jogadores nas equipes, bem como o número de casinhas. Desta forma construir outras maneiras de se fazer o ponto, tais como: formação de triângulo; quadrado; retângulo, dentre outras.
- c) Ampliar o número de jogadores e considerar que em cada casinha poderão ficar no máximo dois jogadores, sendo um de cada equipe tentando cumprir o objetivo a partir do jogo “tradicional”.
- d) Realizar o jogo utilizando os exemplos das letras B e D.
- e) Desenhar vários campos de jogo no espaço do pátio e dividir a turma em dois grupos (cruzinha e bolinha). Após o sinal todos(As) irão correr tentando formar as linhas em qualquer campo de jogo, sem local pré-determinado.

Observações Importantes

- a) Sugerir aos alunos(as) que construam os campos de jogo em diferentes locais onde a oficina curricular será realizada.
- b) Alterar os grupos sempre que possível, mesclando meninos junto com meninas nas equipes.
- c) Ficar atento(a) às possíveis discriminações a alunos(as) menos habilidosos, tímidos, portadores de deficiência, que possam surgir no decorrer das oficinas curriculares.
- d) Peça aos alunos(as) que registrem as atividades desenvolvidas nas oficinas curriculares na elaboração do caderno de jogos e brincadeiras.

Síntese

Algumas sugestões poderão ser bem vindas no intuito de suscitar nos alunos(as) a possibilidade de construção de novos jogos de tabuleiros a partir desses que foram vivenciados. Peça à turma para se organizarem em grupos onde, cada grupo construirá um jogo de tabuleiro a partir do que foi vivenciado nas oficinas curriculares. Nesta dinâmica os componentes do grupo serão responsáveis por ensinar a brincadeira à turma. Dê sugestões de construir os jogos em espaços diferenciados, com materiais confeccionados pelos alunos(as), dentre outras questões que farão com o que a turma se torne, ainda mais, co-autora do processo. Além disto, reforce a produção do caderno de jogos e brincadeiras incluindo neste, as práticas construídas nos pequenos grupos e vivenciadas nas oficinas curriculares. Sugira também aos alunos(as) realizarem entrevistas com parentes e amigos sobre os jogos em questão: *se conheciam os jogos; como brincavam; onde; com quem*; dentre outras que possam ampliar o conhecimento do aluno acerca do conteúdo em questão. No final de cada oficina curricular faça uma avaliação com a turma sobre as dificuldades, estratégias, táticas, regras modificadas, combinados, dentre outros elementos dos jogos em questão.

Material para o Projeto Jogos e Brincadeiras com Bola

- a) Jogos de Xadrez
- b) Jogos de Damas
- c) Cartolinas de cores diferenciadas
- d) Tinta Guache de cores diferenciadas
- e) Folhas de papel crepon
- f) Folhas de papelão
- g) Pincel Atômico

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRACHT, Valter. *Esporte na Escola e Esporte de Rendimento*. Revista Movimento, Porto Alegre, Ano 6, n, p. 14 a 21, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 2. ed. São Paulo: Cortez: Coleção Questões de Nossa Época, 1997.

_____. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 2002.

CUNHA, Antônio Geraldo. *Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FERNANDES, Mauro da Costa. *Procurando um lugar para o brincar na educação física na educação infantil: reflexões a partir da análise de uma turma de terceiro período*. Belo Horizonte: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. 2002. (Dissertação – Mestrado em Educação).

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993 (1. edição de 1938).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.



Atletismo



INTRODUÇÃO

Esse caderno tem como objetivo apresentar algumas possibilidades de trabalhos orientados para proporcionar a vivência e o aprendizado do Atletismo por crianças e adolescentes na Escola de Tempo Integral. Entende-se que estas vivências e experiências são complementares à Educação Física escolar regular, e têm como princípios a inclusão, a experimentação da diversidade de movimentos que integram o Atletismo e a ludicidade. O caderno deve ser entendido como uma proposta em constante construção a partir de sugestões apresentadas pelos docentes, alunos e alunas considerando seus conhecimentos, experiências, demandas e realidades locais.

O Atletismo comporta uma variedade de práticas – corridas, saltos, arremessos e lançamentos. Este aspecto, ao mesmo tempo em que pode ser visto como um elemento dificultador, em função da necessidade de diferentes recursos físicos e materiais, pode ser entendido como um elemento favorável devido à sua variedade de práticas. Essa riqueza possibilita a integração de crianças e adolescentes com os mais diferentes interesses e aptidões.

Ao longo do texto será utilizado, na grande maioria das vezes, o termo “atividades” em substituição ao termo “provas” do Atletismo e ao conjunto destas (provas combinadas). Decidimos pela utilização dessa palavra como um incentivo ao rompimento com a formatação convencional desta modalidade esportiva e à sua (re)construção no ambiente da escola. A palavra “prática”, por sua vez, refere-se às ações (movimentos e exercícios educativos) a serem executados no desenvolvimento dos conteúdos.

Três aspectos centrais irão fundamentar as propostas apresentadas neste caderno:

(1) as atividades deverão ser desenvolvidas conforme os interesses e possibilidades dos participantes envolvidos no processo, e conforme as condições existentes nas escolas em relação aos espaços e materiais disponíveis;

(2) os conteúdos a serem trabalhados nas oficinas curriculares estão orientados para dois níveis básicos: estágio inicial e estágio avançado. Será possível perceber que chamamos de avançado propostas que ainda se distanciam consideravelmente do formato do Atletismo convencional, contudo, pensamos ser esta uma denominação adequada considerando os propósitos da Escola de Tempo Integral;

(3) as oficinas serão orientadas combinando, sempre que possível, diferentes práticas. Em um módulo (conjunto de encontros), procurar-se-á desenvolver um determinado grupo de atividades que, pelas suas especificidades, serão complementares no que diz respeito às exigências. Para exemplificar, é possível uma combinação de atividades constituídas por uma corrida de maior velocidade e menor distância, uma corrida de menor velocidade e maior distância, um salto horizontal e um lançamento. Além disso, alguns dos conteúdos a serem abordados nos encontros poderão ser desenvolvidos conjuntamente, como por exemplo, propor um exercício no qual os participantes deverão combinar uma situação de corrida, com uma de salto e/ou uma de lançamento.

O Atletismo associa na sua prática a busca constante pelo melhor desempenho. Tradicionalmente, inspira-se nos princípios de correr mais rápido, saltar mais longe e mais alto, e de ser mais forte. Soares (1996) destaca que os atos da vida diária como o andar, o correr e o saltar foram codificados ao longo da história do homem em função de aspectos técnicos, científicos e culturais. Ou seja, o correr pode transformar-se numa corrida de 100 metros ou de resistência e o salto pode ser um salto triplo ou com vara. São esses os temas de ensino da Educação Física. Contudo, não deve ser apresentado visando a superação do colega e sim, a superação de desempenhos pessoais. O aspecto a ser destacado nesta proposta é que a progressão do desempe-

nho poderá ser objetivada, sendo, tal condição, o resultado do desenvolvimento pessoal conseguido.

Na perspectiva de verificar desempenhos, nossas referências são as metas individuais e coletivas definidas para cada turma constituída. Assim, a partir de referenciais pré-estabelecidos, professores, alunos e alunas poderão verificar os avanços conseguidos. Dentro desse contexto, inserimos a trena, o cronômetro e as tabelas de pontuação correspondentes aos desempenhos alcançados. Esses instrumentos, indispensáveis dentro de uma proposta tradicional do Atletismo, revestem-se de outro sentido nesse caderno, o qual será melhor esclarecido no decorrer dos itens a serem apresentados.

A idéia é que o desenvolvimento do desempenho seja o resultado da transcendência dos limites através da realização de movimentos vivenciados nas diversas práticas, como também, a partir dos conhecimentos teóricos apreendidos, conforme propõe Kunz (1994).

Optamos por apresentar algumas possibilidades de projetos no formato de 8, 16, 24 e 32 encontros. Consideramos que assim, o(a) professor(a) terá autonomia para organizar o seu trabalho de acordo com as necessidades e possibilidades. Os projetos apresentam como elementos básicos de sustentação o estágio (inicial ou avançado) e as atividades combinadas que aqui serão denominadas de triatlo (3 atividades), tetratlo (4 atividades) e hexatlo (6 atividades de Atletismo).

Na organização das oficinas curriculares, é muito importante que cada professor(a) busque a integração com outras áreas do conhecimento, com as características da comunidade onde a escola está inserida, com a proposta pedagógica da escola e com os espaços disponíveis no seu entorno. Esse esforço visa relacionar as vivências do Atletismo ao cotidiano dos participantes, como também proporcionar abordagens interdisciplinares integrando o tema Atletismo a outros conhecimentos do currículo.

Sobre as atividades, é importante considerar a verticalização, ou seja, elas devem ser desenvolvidas de forma gradual e adaptadas à evolução dos participantes, evitando, assim, a iniciação permanente dos conteúdos, o que pode acontecer ao longo dos semestres e anos letivos. Este aspecto deve ser considerado mesmo diante do fato de não se tratar, na Escola de Tempo Integral, de turmas regulares. Isto porque a repetição do processo de iniciação poderá interferir na motivação para as práticas, por não apresentar novos desafios.

Uma proposta que deverá contribuir para a verticalização das práticas é o uso do “caderno de anotações”, no qual poderão ser registrados os dados pessoais, as metas estabelecidas e os resultados conseguidos. Neste mesmo caderno poderão ser incluídas pesquisas e curiosidades sobre o Atletismo e outros itens de interesse.

A iniciação ao Atletismo não deve priorizar as formas evoluídas das técnicas específicas das “provas”. Estas podem ser apresentadas, primeiramente, de forma elementar e global, procurando ser aprimorada como resultado da descoberta (transcendência de limites pela experimentação) e/ou através de orientações que possibilitam o entendimento dos gestos e técnicas (transcendência de limites pela compreensão de informações) (KUNZ, 1994).

Sobre a especificidade, a abrangência e o aprofundamento das abordagens dos conteúdos a serem trabalhados, cabe ressaltar que o(a) professor(a) deve levar em conta os inúmeros fatores que interferem no interesse e disposição dos alunos e alunas. Partindo de uma verificação diagnóstica dos integrantes do grupo, será possível modificar ou adaptar regras, equipamentos, implementos e espaços de modo a tornar o desenvolvimento dos trabalhos mais apropriados aos praticantes.

É imprescindível o entendimento de que a prática do movimento por parte da criança deve ser diferente da prática do jovem e, principalmente, do adulto. As atividades devem ser realizadas, preferencialmente, na forma de brincadeiras e jogos, sem imposições, oferecendo estímulos e desafios que favoreçam as suas necessidades de movimento e os seus interesses.

No presente caderno, as práticas serão apresentadas, principalmente, na forma de brincadeiras e jogos, combinando diferentes tipos de movimentos, apresentando desafios e indicando possibilidades. Aspectos como estes irão assegurar o dinamismo das oficinas e o interesse pelas atividades. Esta proposta deverá

fazer-se presente nas oficinas, considerando suas diferentes organizações: “arenas” ou “circuitos” de Atletismo, tarefas/problemas e processos de ensino-aprendizagem. Estas possibilidades serão exemplificadas ao longo dos itens.

Diante desta formatação (e de outras experiências), somos levados a acreditar que as crianças e adolescentes participantes das oficinas irão conseguir, dentro de suas possibilidades, um determinado desenvolvimento em seus desempenhos. Este aspecto, somado à adequada integração entre os participantes do grupo, provavelmente, irá ocasionar um grande interesse e satisfação em participar das oficinas curriculares. Numa outra instância, poderá ser constatado o maior vínculo dos mesmos com a escola e suas atividades regulares.

O Atletismo possui como característica marcante o fato de ser um esporte convencionalmente individual. É importante mostrar aos integrantes das turmas que a evolução em relação às atividades irá ser conseguida, principalmente, em função do esforço e dedicação pessoal. Professores e colegas poderão ajudar muito pouco se a criança e o adolescente não tiverem reais interesses em participar das atividades propostas. Os professores devem ficar muito atentos no sentido de evitar que esta situação ocorra. Acreditamos que o caderno de anotações com o registro de dados e, principalmente, dos resultados pessoais deverá ajudar muito, pois este poderá mostrar as conquistas conseguidas no decorrer das oficinas.

Por outro lado, é necessário ter também um olhar sobre o caráter coletivo do trabalho. Para Kunz e Souza (1998), o professor deve desenvolver uma proposta que considere e valorize as capacidades cooperativas e interativas dos alunos e alunas. Talvez, um primeiro passo nesta direção seja a construção coletiva do planejamento inicial das etapas, da duração, dos aprofundamentos e da forma de encerramento do módulo. Deve-se ainda, decidir juntos, estratégias de desenvolvimento dos trabalhos, incluindo as questões relativas aos locais e materiais, e os diferentes papéis que cada participante poderá assumir.

Um último item que pensamos ser importante destacar é o significado da competição que de certa forma encontra-se entranhado no contexto do Atletismo convencional. Sabemos que existe um interesse muito grande por parte das crianças e adolescentes por eventos competitivos nos quais são destacadas as competências individuais em relação às conquistas com desempenhos cada vez mais elevados. Diante deste quadro, é necessário fazer o “trato pedagógico das competições” no sentido de atender aos objetivos da Escola de Tempo Integral. Com isto, propomos que seja aproveitada a motivação das crianças e adolescentes para a realização de competições, oferecendo opções igualmente sedutoras, porém, em um formato que contribua para o desenvolvimento de aspectos sociais, de interação e comunicação.

Uma competição de Atletismo dentro de nossa proposta e de acordo com Kunz e Souza (1998), não deve ter a função de comparar resultados um contra o outro ou de grupos contra grupos, mas, sim, de estimular mais os alunos e alunas na participação, na confirmação de suas aprendizagens, na evolução de seus desempenhos e nas possibilidades do trabalho cooperativo.

A identificação de desempenhos individuais e/ou coletivos conseguidos em atividades combinadas deverá possibilitar resultados mais homogêneos. Isto porque o resultado final corresponde ao somatório dos pontos conseguidos em cada uma das atividades. Estas, por sua vez, poderão ser escolhidas considerando diferentes exigências, evitando que um grupo reduzido de alunos e alunas esteja em destaque por conseguirem sempre os melhores resultados. Diante desta proposta, portanto, é interessante construir tabelas de pontuação para os desempenhos. Como forma de contribuir nesta questão, são apresentadas no Anexo 3, formas alternativas para a realização de competições na Escola de Tempo Integral e exemplos de tabelas de pontuação.

ESTÁGIOS

1. Estágio Inicial

Este primeiro estágio pretende que os alunos e alunas conheçam possibilidades de movimentos, ou seja, variadas formas do andar, correr, saltar, lançar e arremessar, e reconheçam as suas próprias possibilidades.

São relacionadas a seguir várias atividades básicas orientadoras das práticas do Atletismo. Muitos dos itens contemplam integralmente este estágio inicial.

ATIVIDADES BÁSICAS ORIENTADORAS DAS PRÁTICAS DO ATLETISMO

- Caminhadas com variações dos gestos em diferentes direções e velocidades, em retas e curvas, em diferentes ambientes.
- Caminhadas e corridas curtas em tempos possíveis pré-estabelecidos – precisão da velocidade/ritmo em relação à distância.
- Caminhadas e corridas em maiores distâncias com tempos parciais fixos ou modificados para percursos pré-estabelecidos – regularidade da velocidade/ritmo do deslocamento.
- Saídas de formas variadas – de pé, meio-agachado, agachado, sentado etc.
- Corridas com velocidade máxima – em espaços livres e definidos (raias).
- Corridas com revezamento no cumprimento da tarefa – estafetas variadas.
- Corridas com transposição de diferentes obstáculos e de variadas formas.
- Corridas com transposição de obstáculos com velocidades elevadas.
- Saltos em situações diversas com meios auxiliares para ampliação do tempo de voo.
- Saltos horizontais e verticais – impulsão com uma e duas pernas – a partir da posição parada e com deslocamento preparatório.
- Saltos em distância com queda em espaços/setores definidos.
- Saltos com corridas preparatórias realizadas em diferentes distâncias.
- Saltos em diferentes ângulos e velocidades.
- Saltos horizontais – únicos, duplos, triplos etc. – a partir da posição parada ou com deslocamento preparatório.
- Saltos múltiplos realizando os impulsos com pernas alternadas, com a mesma perna, com alternância da perna a cada dois impulsos, entre outras variações.
- Saltos adotando posturas grupadas, estendidas, arqueadas e com continuidade de passos no ar durante a fase aérea.
- Saltos com distanciamento do ponto de impulsão – queda sobre colchões, caixa de areia etc.
- Saltos horizontais objetivando as maiores distâncias.
- Saltos verticais a partir da posição parada, com deslocamento preparatório e impulsionando com uma e duas pernas.
- Saltos verticais transpondo a barra (elástico ou outro material) com movimento de “tesoura”, de frente, de lado, de costas etc.
- Saltos em profundidade com diferentes movimentos e formas de queda.
- Saltos com vara em profundidade com variações nos movimentos durante a queda.
- Saltos com vara visando deslocamentos horizontais e verticais.
- Lançamentos/arremessos de diferentes objetos (bolas em geral, bolas de meia, arcos, argolas, bastões, bolas medicinais, discos de borracha, mini-dardos etc.) em condições variadas – variação de gestos em função das constituições dos objetos, de limitações nas possibilidades de movimentos e da conformação dos espaços para o lançamento/arremesso propriamente dito e para a queda.
- Lançamentos/arremessos com uma ou duas mãos, de frente, de lado e de costas.
- Lançamentos/arremessos em trajetória oblíqua (visando deslocamento horizontal) e vertical (visando deslocamento vertical).
- Lançamentos/arremessos em diferentes ângulos e velocidades.
- Lançamentos/arremessos em diferentes posições corporais (sentado, agachado, ajoelhado e de pé) com uma ou duas mãos.
- Lançamentos/arremessos com deslocamentos lineares e circulares.
- Lançamentos/arremessos em diferentes alvos e distâncias.
- Lançamentos/arremessos com trajetória orientada.
- Lançamentos/arremessos em espaços (alvos) fixos modificando o local de execução do lançamento/arremesso propriamente dito.
- Lançamentos/arremessos objetivando as maiores distâncias.

Observações:

(1) as atividades indicadas devem ser entendidas como conteúdos básicos a partir dos quais poderão ser construídas as práticas a serem realizadas, preferencialmente, na forma de jogos coletivos (dois a dois ou em pequenos grupos) – aqui está o grande desafio proposto aos professores;

(2) entende-se que as corridas (rasas curtas e longas, com obstáculos/barreiras e de revezamento), os saltos horizontais e verticais e os lançamentos/arremessos quando trabalhados em grande proximidade com as suas formas convencionais do Atletismo serão indicadas para o estágio “avançado” das oficinas.

Estas atividades, por sua vez, devem ser desenvolvidas de maneira lúdica, em vivências de exploração e/ou jogos. O Anexo 1 exemplifica algumas atividades.

Neste estágio, é interessante priorizar as diversas formas de revezamento que aqui poderão apresentar uma grande proximidade das brincadeiras de “estafetas”. Nas tarefas a serem executadas poderão ser combinadas caminhadas, corridas sem ou com transposição de obstáculos, formas variadas de saltos e lançamentos/arremessos.

Para reflexão

Chamamos a atenção dos professores em relação ao fato de que essas atividades – estafetas – ao mesmo tempo em que são muito atraentes, trazem em si a possibilidade de expor ou constranger os participantes mais lentos ou com alguma dificuldade. O professor deve estar bem atento a esse aspecto. Esse é um exemplo de que o Atletismo tem a sua dimensão coletiva, o que deve ser bem explorado com os integrantes do grupo.

Para as atividades nas quais serão registrados os desempenhos globais individuais e/ou coletivos é necessário que se definam referências para a avaliação dos resultados alcançados. Estas referências devem ser construídas juntamente com os alunos e alunas. Contudo, indicamos um caminho para ajudar neste processo: é interessante que o critério a ser adotado esteja de acordo com a formatação sugerida para as atividades, no caso deste estágio inicial, situações nas quais não será enfatizada a maximização dos desempenhos, mas a execução de tarefas; sendo assim, a referência poderá ser, por exemplo, a precisão dos resultados, ou seja, a proximidade e o distanciamento do objetivo proposto. O Anexo 3 apresenta alguns exemplos de critérios para a construção de tabelas de pontuação.

2. Estágio avançado

Este estágio deve proporcionar novos desafios aos alunos e alunas. Sendo assim, a caminhada, as corridas rasas, com obstáculos e de revezamento, os saltos horizontais e verticais, os lançamentos/arremessos poderão ser trabalhados acrescentando-se gradativamente elementos – regras específicas e orientações técnicas – que justificarão o emprego de formas mais elaboradas de gestos na solução das tarefas/problemas. O Anexo um apresenta sugestões de atividades individuais e coletivas adequadas para este estágio avançado.

Dessa forma, estaremos caminhando no sentido de buscar a melhora dos desempenhos individuais e coletivos em relação à execução das técnicas e aos tempos e distâncias visados, o que deverá possibilitar a solução mais satisfatória das tarefas propostas. Obviamente, estamos nos referindo aqui aos objetivos específicos que se encontram no contexto da competência do saber fazer. Porém, é fundamental que avanços por parte dos participantes relativos à capacidade de idealização, interação, comunicação, entre outros aspectos, sejam objetivados com o mesmo nível de importância.

Neste estágio poderão ser apresentadas tarefas/problemas mais complexas. Além disso, serão realizados processos de ensino-aprendizagem que possibilitem a compreensão e execução de algumas técnicas básicas. É interessante continuar desenvolvendo as práticas, combinando diferentes formas de “se movimentar”, bem como, explorar ainda mais os eventos competitivos-recreativos realizados, preferencialmente, com atividades combinadas e em equipes.

As atividades apresentarão uma formatação um pouco mais próxima do Atletismo convencional. Como forma de apresentar outras possibilidades de organização dos eventos competitivos, apresentamos algumas maneiras de avaliar os desempenhos individuais e coletivos. Basicamente, a idéia é fazer o somatório de resultados individuais (ou coletivos no caso dos revezamentos). Portanto, temos:

- para as atividades em que o tempo é a referência – a equipe que totalizar o menor tempo obterá a melhor pontuação;
- para as atividades em que a distância é a referência – a equipe que totalizar a maior distância obterá a melhor pontuação;
- a pontuação poderá corresponder à classificação conseguida, de tal forma que será atribuído 1 ponto ao primeiro classificado, 2 pontos ao segundo e assim sucessivamente, obtendo o melhor resultado a equipe que alcançar o menor somatório de pontos;
- a pontuação poderá ser obtida através da ordem final dos participantes nas atividades, atribuindo ao primeiro classificado tantos pontos quantos os participantes, ao segundo, o número de participantes menos 1 e assim, sucessivamente, até o último classificado que fará 1 ponto – será melhor classificada a equipe que obtiver o maior somatório de pontos;
- a pontuação poderá ser definida tomando-se como referência o desempenho obtido em cada atividade específica – neste caso deverá ser usada uma tabela de pontuação, que deverá ser construída de acordo com as condições estruturais locais e com as possibilidades de desempenho dos participantes. A proposta é que as tabelas em questão sejam construídas apresentando uma pontuação crescente de acordo com os desempenhos. Neste caso, obterá a melhor classificação a equipe que conseguir o maior somatório de pontos.

Os itens apresentados acima correspondem a algumas possibilidades de avaliação do desempenho.

Para reflexão

Podemos ter como um ideal pedagógico que cada desafio, vivência ou tarefa tenha um fim em si mesmo e não exija, necessariamente, a expressão de uma classificação. Podemos problematizar com nossos alunos e alunas de onde vem essa idéia que temos que trabalhar com 1º, 2º e 3º lugares! Seriam eles capazes de realizar as mesmas atividades pelo simples prazer de correr com o outro?

Essa proposta é altamente desafiadora. A mesma pode estar distante do real em relação ao contexto – ambiente, interesses, motivações de alunos e alunas, crianças e, principalmente, adolescentes de nossas escolas. Sabemos que para manter o vínculo (frequência) com as “oficinas” tem-se, muitas das vezes, que oferecer um algo mais, por exemplo, lanche e/ou situações competitivas. Precisamos propor mudanças! Estas podem ser buscadas lentamente.

Pensar sobre elas já é um grande passo.

Desta forma, talvez seja necessário apresentarmos outras possibilidades sem excluir integralmente formas de desenvolvimento das atividades que, inicialmente, são de interesse de uma grande maioria. É necessário que os professores sensibilizem-se para este ideal pedagógico e que, em sua prática pedagógica, dêem visibilidade a esses princípios.

Objetivamos que estas idéias estimulem os professores e professoras a construírem com seus alunos e alunas os critérios específicos a serem considerados nos diversos eventos.

Constituição de Equipes

Normalmente, os eventos competitivos no Atletismo privilegiam os desempenhos individuais. Uma forma mais interessante de desenvolver os trabalhos é priorizar a formação de equipes, o que fará destacar o grupo e não somente os vencedores individualmente.

As equipes poderão ser constituídas por crianças e adolescentes, meninas e meninos, ou seja, pessoas de diferentes sexos e idades. Poderão ser considerados também aspectos como as experiências anteriores, o tempo de prática (a duração das experiências) e a própria capacidade de desempenho. Estes critérios para organização dos grupos deverão intensificar a interação entre os seus integrantes, além de proporcionar óti-

mas vivências. O incentivo de colegas, quase sempre existente nos eventos entre equipes, cria um ambiente propício para que se consigam melhores desempenhos.

PROJETOS

Os projetos apresentados a seguir estão organizados da seguinte maneira:

- módulo de 8 encontros – está proposto como atividade de referência o triatlo direcionado para o estágio avançado de desempenho;
- módulo de 16 encontros – está proposto o tetratlo direcionado para o estágio inicial;
- módulo de 24 encontros – está proposto o hexatlo direcionado para o estágio avançado; e
- módulo de 32 encontros – está proposto a realização do tetratlo para o estágio inicial e o hexatlo para o estágio avançado de desempenho.

Especificamente em relação ao módulo de 32 encontros, este foi denominado de “grande projeto de Atletismo” em função de sua maior possibilidade de abrangência e aprofundamento. Como conteúdos do tetratlo e hexatlo sugeridos para este módulo, poderão ser considerados os conteúdos indicados nos módulos de 16 e 24 encontros, respectivamente, na íntegra ou em parte.

Os módulos foram estruturados com alguns pontos específicos, com o intuito de apresentar mais alternativas de formatação dos trabalhos, sendo assim, um novo conjunto de encontros (módulo) poderá ser organizado a partir dos modelos disponibilizados.

É importante ficar claro que a indicação destes grupos de atividades combinadas são apenas exemplos. Os professores deverão construir ou fazer adequações no número e na definição das atividades, considerando aspectos específicos de sua realidade de trabalho.

OFICINA CURRICULAR – Módulo de 8 Encontros – “Projeto Triatlo de Atletismo” – Estágio <u>Avançado</u>						
Atividade	Conteúdos	Encontros	Local	Materiais	Observações	
Apresentação de propostas e planejamento conjunto.		1	#			
Corrida de velocidade	Partida – comandos.	1	Quadra, pátio ou campo.	Bloco (apoios) e sinalizador de partida; cones; cronômetro.	Orientar comandos na saída e procedimentos na chegada. Objetivo de realizar o percurso no menor tempo.	
	Corrida.					
	Chegada.					
Lançamento da pelota	Deslocamento preparatório, preparação para o lançamento e lançamento propriamente dito.	1	Quadra, pátio, campo ou outro espaço aberto e amplo.	Bola (de meia com areia) com 150 e 250 g	Regras abordadas juntamente com demais conteúdos. Objetivo de alcançar o maior deslocamento horizontal. Pode-se utilizar um “paredão” para o lançamento, sendo verificado a distância de retorno da bola até o contato com o chão.	
Corrida de média distância	Velocidade de saída e ritmo de corrida.	1	Quadra, pátio, campo ou área externa da escola.	Cronômetro;cones.	Objetivo de realizar o percurso no menor tempo.	
Festival de Atletismo	Triatlo de Atletismo em equipe.	3	#	#	O evento pode ser realizado em um ou dois dias e ter um caráter competitivo ou de demonstração.	
Avaliação dos trabalhos		1	#			

OFICINA CURRICULAR – Módulo de 16 Encontros – “Projeto Tetratlo de Atletismo” – Estágio Inicial						
Atividade	Conteúdos	Oficinas	Local	Materiais	Observações	
Apresentação de propostas e planejamento conjunto.		1	#			
Arenas de Atletismo	Atividades básicas variadas.	2	Espaço adaptado.	Diversos.	#	
Corrida de velocidade de pequena e média distância	Ritmo de corrida.	1	Quadra, pátio ou campo.	Cronômetro; cones.	Objetivo de fazer o percurso no tempo proposto.	
	Saltos em altura	Impulsão vertical – parado e com deslocamento.	Pátio e parede ou coluna com trena.	Fita métrica; fita crepe.	Todos os participantes realizam as tentativas. Objetivo de verificar a impulsão vertical.	
Impulsão vertical – com deslocamento – com uma ou duas pernas.						
Lançamentos em alvos	Lançamentos livres.	2	Quadra, pátio, campo ou outro espaço aberto e amplo.	Bola (de meia com areia ou de borracha), bastões, mini-dardo ou outro objeto; cones; arcos; mangueira; fita crepe.	Os alvos podem ser círculos concêntricos ou setores/zonas. Objetivo de acertar os alvos suspensos e no solo.	
	Corrida e lançamento.					
Corrida de média distância	Velocidade de saída e ritmo de corrida.	1	Quadra, pátio, campo ou área externa da escola.	Cronômetro; cones.	Objetivo de fazer o percurso no tempo proposto e/ou de cumprir as parciais apresentadas para trechos definidos.	
Festival de Atletismo	Tetratlo de Atletismo em equipe.	6	#	#	Evento pode ser realizado em dois ou mais dias.	
Avaliação dos trabalhos		1	#			

OFICINA CURRICULAR – Módulo de 24 Encontros – “Projeto Hexatlo de Atletismo” – Estágio Avançado					
Atividade	Conteúdos	Oficinas	Local	Materiais	Observações
Apresentação de propostas e planejamento conjunto.					
Arenas de Atletismo	Movimentos básicos variados.	1		#	
Trabalhos integrados		2	Espaço adaptado.	Diversos.	#
		2		#	
		2		#	
Corrida de velocidade	Partida – comandos.	1	Quadra, pátio ou campo.	Bloco (apoios) e sinalizador de partida; cones; cronômetro.	Orientar comandos na saída e procedimentos na chegada. Realizar percurso no menor tempo.
	Corrida.				
	Chegada.				
Salto em altura	Técnica “tesoura” ou outras.	2	Quadra, pátio ou campo.	Saltômetros (postes ou suportes); sarrafo (elástico); colchões.	Regras abordadas juntamente com demais conteúdos. Transpor a maior altura ou utilizar técnicas específicas.
Arremesso do peso	Parado (empunhadura e posição para o arremesso). Técnica ortodoxa.	3	Caixa de areia ou outro espaço livre; quadra ou pátio.	Cones; mangueira para setor; pesos ou bola medicinal; pregos e senhas.	Regras abordadas juntamente com demais conteúdos. Alcançar a maior distância.
Salto em distância	Corrida.	2	Espaço com caixa de areia; quadra com uso de colchões.	Tábua para impulsão; fita crepe para marcações; trena.	Regras abordadas juntamente com demais conteúdos. Alcançar a maior distância.
	Impulsão.				
	Vôo e queda.				
Lançamento da pelota	Deslocamento preparatório, preparação para o lançamento e lançamento propriamente dito.	1	Quadra, pátio, campo ou outro espaço aberto e amplo.	Bola (de meia com areia) com 150 a 250 g.	Regras abordadas juntamente com demais conteúdos. Alcançar a maior distância.
Corrida de média distância	Velocidade de saída e ritmo de corrida.	1	Quadra, pátio, campo ou área externa da escola.	Cronômetro; cones.	Orientar o ritmo de corrida. Percurso no menor tempo.
Circuitos de Atletismo	Atividades básicas direcionadas.	2	Espaço adaptado.	Diversos.	Práticas direcionadas.
Festival de Atletismo	Hexatlo de Atletismo.	6	#	#	Evento em dois ou três dias; com caráter competitivo ou de demonstração.

Avaliação dos trabalhos		1	#
OFICINA CURRICULAR – Módulo de 32 Encontros – “Grande Projeto de Atletismo” – Estágio Inicial e Avançado			
Atividade	Conteúdos	Oficinas	
Apresentação de propostas e planejamento conjunto.			1
Arenas de Atletismo.	Movimentos básicos variados.		2
Atividades do tetratlo – estágio inicial.	Atividades escolhidas para o tetratlo.		4
Festival de Atletismo.	Tetratlo de Atletismo – estágio inicial.		4
Avaliação da 1ª. etapa e planejamento da 2ª. etapa.			1
Trabalhos integrados.			2
Circuitos de Atletismo.	Atividades básicas direcionadas.		2
Processos de ensino-aprendizagem específicos.	Processos educativos específicos complementares para as atividades escolhidas.		3
Rústica da Escola de Tempo Integral.			2
Atividades do hexatlo – estágio avançado.	Atividades complementares para o hexatlo.		4
Festival de Atletismo.	Hexatlo de Atletismo – estágio avançado.		6
Avaliação global dos trabalhos.			1

CONSIDERAÇÕES SOBRE OS MÓDULOS

1. Projetos triatlo, tetratlo e hexatlo de Atletismo

Estes projetos constituem-se da combinação de diferentes atividades do Atletismo que serão enfatizadas ao longo das oficinas e que na fase final dos módulos poderão ser executadas pelos participantes em forma de um “Festival de Atletismo”. A idéia central é que as atividades sejam apresentadas, experimentadas, analisadas, aprimoradas considerando os interesses e possibilidades, e realizadas de forma conjunta em um único evento.

Especificamente em relação aos festivais de Atletismo direcionados para o estágio avançado dos trabalhos, estes podem ser estruturados considerando os seguintes passos:

- definir as atividades que serão praticadas nos encontros;
- registrar os resultados conseguidos pelas crianças e adolescentes, meninos e meninas, no decorrer das práticas (oficinas) – estes registros serão as referências relativas às condições dos participantes;
- definir faixas de idade que constituirão as categorias para serem construídas tabelas de pontuação;
- elaborar as tabelas de pontuação com valores inferiores e superiores aos esperados – conforme exemplos apresentados no Anexo 3. Estas são tabelas ilustrativas, a partir delas e de resultados dos alunos e alunas, poderão ser construídas novas tabelas.
- realização do evento com as atividades combinadas – registro dos resultados conseguidos pelos participantes;
- conversão dos resultados em pontos (ou não).

Tabelas de Pontuação

O uso de tabelas de pontuação será mais um elemento mensurador do desempenho conseguido pelos participantes individualmente e/ou em grupos. Contudo, a pontuação a ser destacada deve ser aquela que representará o resultado global do desempenho. Este aspecto deverá contribuir para o envolvimento das crianças e adolescentes com o conjunto das atividades e não somente com aquela em que consegue as melhores performances, ocasionando, assim, experiências mais diversificadas e ricas.

As tabelas de pontuação deverão ser construídas considerando o estágio para o qual as atividades estão sendo direcionadas, as condições existentes e os resultados conseguidos pelas crianças e adolescentes, meninos e meninas. Talvez seja interessante elaborá-las tendo como referência faixas etárias; ex.: 7 a 9 anos, 10 a 12 anos, 13 a 15 anos e 16 e 17 anos.

2. Arena de Atletismo

Arena, segundo Dicionário Aurélio, refere-se ao espaço central do circo, onde se exibem os artistas, ao palco nos teatros de arena, ao lugar de debate, campo de discussão. A “arena de Atletismo”, portanto, corresponderá ao espaço central da atenção do professor, principalmente na etapa inicial dos trabalhos, em que as crianças e os adolescentes irão demonstrar suas experiências, habilidades e conhecimentos. Ao mesmo tempo em que poderá ser um lugar de análises e conversas sobre as possibilidades de criação e construção de gestos.

A arena de Atletismo refere-se a um recurso didático-pedagógico para a organização e desenvolvimento de conteúdos do Atletismo de forma livre e descontraída. Imagine um pequeno “playground” com os equipamentos e espaços organizados e direcionados para as vivências do Atletismo – esta é a idéia! Inclusive, podendo ser constituída por equipamentos fixos (permanentes) e alguns móveis. A arena deve estar ou ser montada com propostas de movimentos e desafios adequados e interessantes para os participantes.

A proposta da arena não corresponde a uma estrutura espacial específica e, sim, a um conceito, uma idéia que poderá ser desenvolvida nos mais diversos espaços e com inúmeras formas de organização. Não se propõe, também, uma seqüência definida para a participação nas atividades, podendo, inclusive, ser destinado maior tempo e realizado maior número de repetições nas práticas de maior interesse do participante.

O ideal é analisar criteriosamente todos os espaços acessíveis e disponíveis dentro e/ou próximos da Escola que possibilitem a sua utilização como arenas. Para tal, é necessário que se tenha um “olhar” sensível às possibilidades de transferência de práticas do Atletismo.

O emprego das arenas atende a alguns aspectos importantes:

- permite um maior número de praticantes ao mesmo tempo;
- possibilita um ótimo controle espacial e acompanhamento visual;
- sendo constituída por estruturas permanentes, podem ser utilizadas durante todo o período escolar, contemplando diferentes interesses e conteúdos;
- permite a execução simultânea de muitas práticas;
- possibilita a realização de diferentes formas de “se movimentar”, induzindo, inclusive, a diversas combinações de movimentos, de forma espontânea;
- apresenta ao professor um referencial das experiências motoras e interesses dos integrantes da turma – ao observar os movimentos realizados de forma espontânea e aqueles que não são realizados, em função de dificuldades, é possível ter um referencial sobre as experiências motoras de alunos(as) e da turma de forma geral;
- apresenta um ambiente propício para a criação de outros movimentos e atividades por parte de todos os participantes;
- no caso de decidir direcionar para itens específicos das práticas do Atletismo, poderá facilitar o trabalho de aspectos técnicos.

O Anexo 2 mostra figuras ilustrativas referentes a uma “arena de saltos” e o Anexo 4 exemplifica também uma “arena de lançamentos”. Algumas fotos constantes no Anexo 5 sugerem a transformação de uma quadra esportiva numa grande arena de Atletismo, na qual são organizadas atividades diversas orientadas para corridas com obstáculos, saltos e lançamentos.

3. Circuito de Atletismo

O “circuito” aqui mencionado refere-se, em parte, ao modelo convencional muito usado no contexto do treinamento esportivo. Contudo, o que é visado, não são seus objetivos em relação ao aprimoramento físico e sim, sua organização, dinamismo e a possibilidade da diversidade de atividades. Inclusive, podendo ser usado os mesmos espaços e materiais da arena, e até mesmo, as mesmas atividades.

Nos módulos de 24 e 32 encontros, foram sugeridas atividades básicas direcionadas, realizadas na forma de circuitos, neste caso, a idéia é oferecer práticas que proporcionarão a experimentação de gestos que possam possibilitar melhores desempenhos em atividades específicas.

Os circuitos, diferentemente da proposta apresentada para as arenas de Atletismo, apresentam, normalmente, uma forma lógico-didática de execução, portanto, a sua seqüência de execução torna-se orientada. Os professores poderão propor circuitos com as mais diversas práticas e organizações espaciais, aproveitando diversos recursos físicos disponíveis, tudo isto, de acordo com os objetivos definidos.

4. Trabalho Integrado

A proposta do trabalho integrado é fazer abordagens interdisciplinares de conteúdos, associando experiências presentes no ambiente e momento escolar, com o intuito de ampliar conceitos e visões sobre diferentes temas. Em nosso caso específico, integrar conhecimentos da Educação Física e em especial do Atletismo a outros conteúdos do currículo, ao mesmo tempo em que é uma oportunidade de envolver outras disciplinas escolares com a Educação Física.

Especialmente em relação ao Atletismo, devido a pouca atenção recebida normalmente no ambiente escolar, os trabalhos integrados poderão fazer surgir o interesse de alunos e alunas em função de suas diferentes abordagens.

Um aspecto central a ser considerado em relação ao trabalho integrado na Escola de Tempo Integral é ficar atento aos interesses dos participantes relacionados ao tema central e incluí-los nas abordagens a serem feitas nas práticas esportivas. Esses interesses podem ser levantados e registrados, vindo a compor um arquivo de temas.

O Atletismo, mesmo de maneira muito limitada, é divulgado pelos meios de comunicação, de forma que isto pode ser explorado em projetos pedagógicos com objetivos variados, tais como: analisar como o Atletismo é mostrado pela mídia escrita e televisiva – o que freqüentemente é relatado, qual abordagem da modalidade é feita, qual referencial/imagem de atleta é transmitido, quais momentos dos eventos são mostrados com maior freqüência e destaque, e quais provas, normalmente, são comentadas. Outras sugestões de temas são o “doping” entre os atletas e quando o Atletismo é saúde ou é uma violência contra o corpo.

Podem-se formar grupos e pesquisar sobre o Atletismo na própria Escola, no município ou em locais que possibilitem a coleta de dados, ou mesmo, procurar pessoas da comunidade que tiveram algum contato com a modalidade esportiva.

Através de vídeos pode-se propor que seja observada a velocidade desenvolvida em corridas de diferentes distâncias, a altura e a distância dos saltos e a distância dos lançamentos, como também, as diferentes técnicas utilizadas.

São inúmeras as possibilidades de temas que podem ser abordados de forma interdisciplinar na escola.

CADERNO DE ANOTAÇÕES – FICHA DE REGISTRO DE DADOS E RESULTADOS

O caderno, ou caderneta de anotações, aqui proposto pode ser utilizado na totalidade dos projetos desenvolvidos na Escola de Tempo Integral, sendo registrado, no mesmo todo o histórico do aluno ou aluna. Portanto, poderão ser registrados: o cronograma de atividades, as expectativas gerais e específicas, como também as individuais e coletivas, as metas a serem alcançadas, conhecimentos sobre os esportes, pesquisas, notas e reflexões sobre algum tema jornalístico, pontos relacionando o Atletismo à saúde, cultura ou história, entre outros. Será mais interessante se estas anotações forem construídas conjuntamente pelo professor e participantes. Essa caderneta poderá ser utilizada para a anotação de dados individuais como peso, estatura, IMC e os resultados conseguidos ao longo das oficinas. Estes dados servirão como um histórico mostrando as conquistas ao longo dos trabalhos.

IMPLEMENTOS

Segundo o dicionário Aurélio, implemento é aquilo que é indispensável para executar alguma coisa. Realmente, muitos dos materiais do Atletismo são indispensáveis para a realização das atividades. Contudo, é perfeitamente possível a utilização de recursos alternativos.

No Atletismo, a palavra implemento refere-se, normalmente, aos materiais utilizados nos lançamentos – dardo, disco, martelo e peso. No entanto, serão apresentados neste tópico, modelos de materiais alternativos a serem utilizados também nas corridas e saltos. Apresentaremos algumas possibilidades de construção de arranjos materiais considerados fundamentais para a vivência das atividades. Estes equipamentos poderão ser confeccionados na escola e serão muito úteis na prática dos conteúdos. De forma alguma, pretendemos esgotar as possibilidades, mas sim, estimular professores, alunos e alunas que com alguma dedicação poderão melhorar as sugestões indicadas, ou mesmo, construir novos recursos.

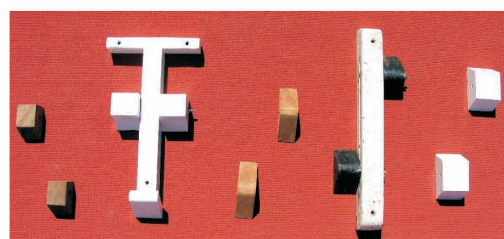
Os equipamentos e implementos poderão ser adquiridos e/ou construídos de forma articulada com outros “projetos” existentes na escola, podendo ser proposto como um trabalho integrado. Uma proposta é de se criar o projeto que poderá ser chamado, por exemplo, “construa seu próprio equipamento” ou “implementos de sua fabricação”. Experiências no trabalho com o Atletismo têm indicado que tais materiais alternativos funcionam muito bem, proporcionando por longo período de formação boa qualidade no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, são apresentadas a seguir figuras relativas a alguns materiais alternativos. Entendemos que as imagens são suficientes para mostrar a proposta. Quando considerado necessário, são dadas algumas orientações relativas à construção. O Anexo 5 complementa este item mostrando algumas formas alternativas de outros recursos necessários para o melhor desenvolvimento das atividades.

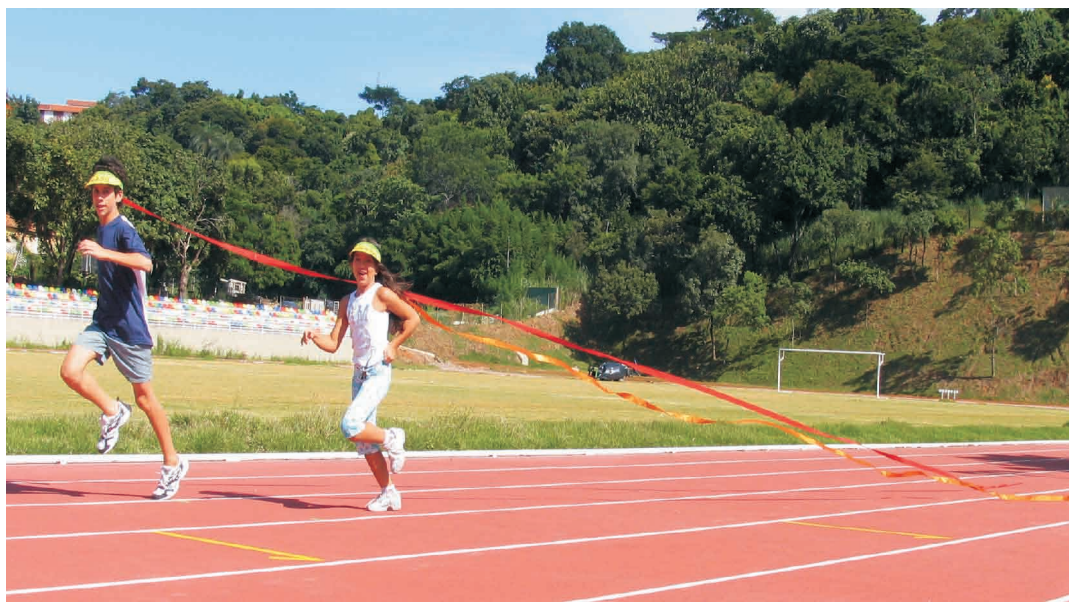
1. Sinalizadores de partida



2. Apoios e blocos de partida



3. Bonés com fita



Corrida de velocidade com o boné com fita. Vide descrição da atividade no Anexo 1.

4. Bola de meia – pelota

Bolas de meia com 150 a 250 g de areia.



Bolas de tênis com pequeno corte para colocação de areia no seu interior.

5. Pelota com fita



Pelota com fita para lançamento.

6. Mini-dardo de madeira

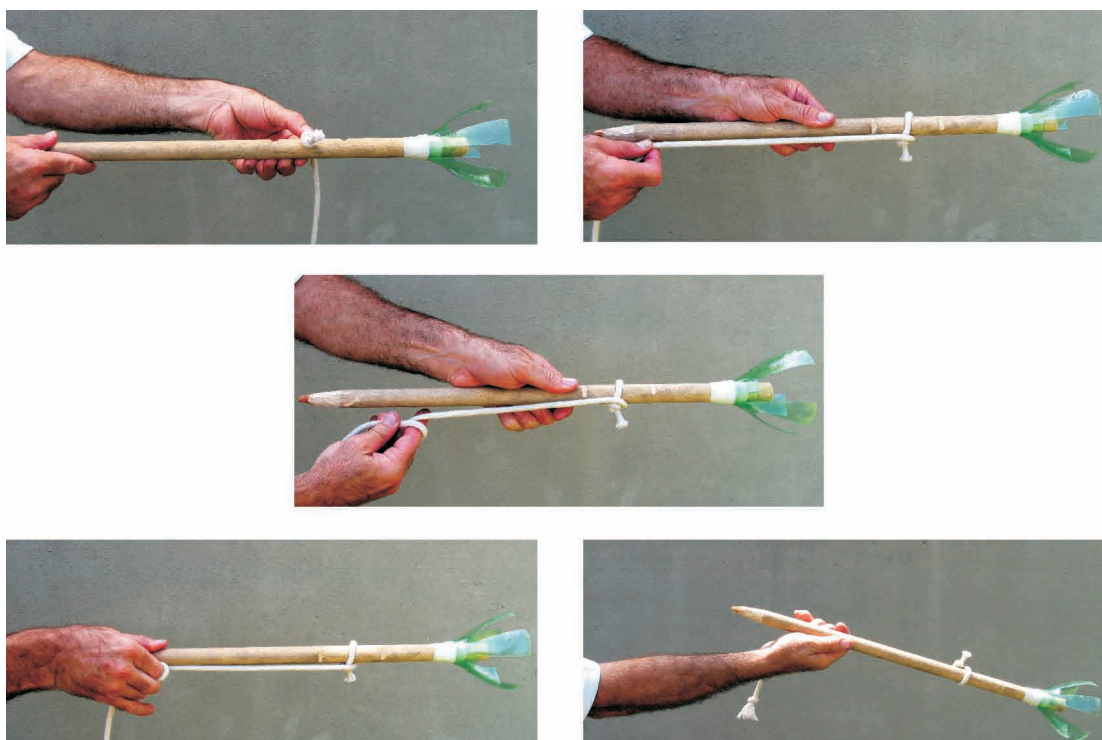


Constituição

Bastão de madeira (pedaço de cabo de vassoura) com aproximadamente 60 cm de comprimento, no qual deverão ser feitas ranhuras na parte de trás. Na frente é feita a ponta e na extremidade de trás deverão ser fixadas bordas que poderão ser confeccionadas com a porção superior de uma garrafa pet.

Complementa o dispositivo um cordel também com aproximadamente 60 cm de comprimento.

Empunhadura



Lançamento



7. Disco de papelão



Orientações para construção

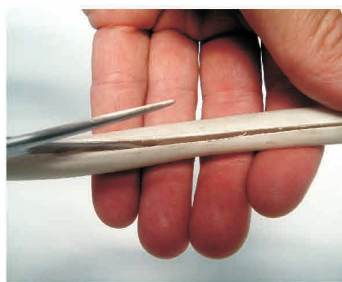
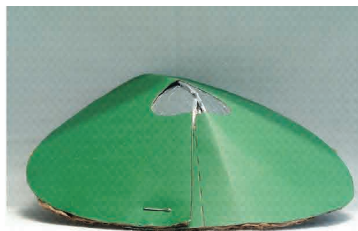
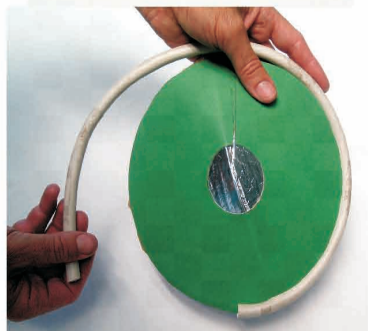
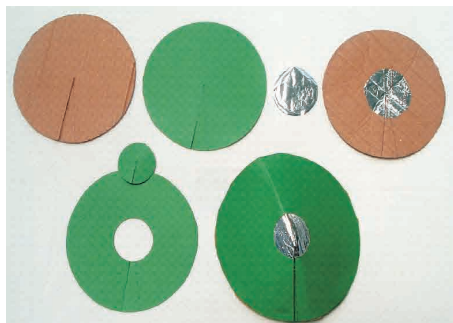
Figura 1 – Materiais necessários.



• A Figura 1 identifica os materiais necessários para a confecção do disco.

• Passos:

- 1) preparar os papelões (capas laterais) em função do tamanho escolhido para o disco – o disco oficial feminino possui 18 cm e o masculino aproximadamente 20 cm de diâmetro – preparar também os pequenos círculos de papel alumínio (com aproximadamente 6 cm de diâmetro) e as coberturas (ex.: cartolina verde) para cobrir as capas de papelão;
- 2) nas coberturas de cartolina que servirão para fazer o acabamento do disco, deverão ser cortados círculos centrais em dimensões correspondentes ao círculo de papel alumínio;
- 3) colar os círculos de papel alumínio no centro do papelão e, em seguida, os círculos de cartolina;



- 4) fazer duas linhas correspondentes ao raio no conjunto papelão-papel alumínio-cartolina iniciando no centro círculo e finalizando na borda com uma distância de aproximadamente 2 cm; em uma destas linhas fazer um corte retilíneo;

- 5) unir de forma sobreposta as duas extremidades, de forma que uma das extremidades coincida com a marcação da linha – pode-se colar e/ou grampear as duas partes; a sobreposição das extremidades irá fazer com que a capa adquira a forma de “concha”;

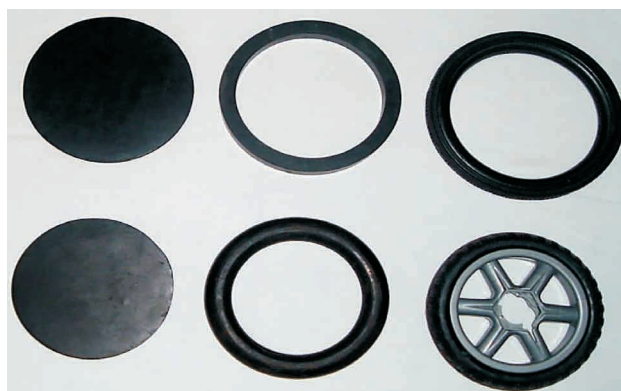
- 6) unir as duas capas laterais, no entanto, neste momento deve-se colocar o(s) rolinho(s) de papelão na parte central do “disco” e papel amassado em seu entorno para preencher o espaço livre e dar consistência ao disco; as duas capas laterais deverão ser coladas e/ou grampeadas;

- 7) cortar um pedaço de mangueira com comprimento correspondente ao perímetro ($2\pi r$) do disco; a mangueira deverá ser cortada em linha reta em seu comprimento;

- 8) introduzir o “disco” de papelão no interior da mangueira; na finalização desta tarefa será necessário cortar mais um pequeno pedaço da mangueira que estará sobrando;

- 9) cobrir o disco já pronto com plástico adesivo (transparente); outra opção é dar várias voltas no disco com fita “durex” de maior largura.

Outros modelos de discos



Discos de borracha fechados, anéis e rodinhas.

8. “Sacabol”



O comprimento total do saco junto com a corda (cabo) poderá ser de aproximadamente 1 m.

9. Encaixe para vara



ESPAÇOS

Se forem demandados os espaços convencionais estabelecidos para a prática do Atletismo, o desenvolvimento dos trabalhos ficará quase inviabilizado. Considerando-se o propósito de apresentação, experimentação, iniciação e, aprofundando um pouco mais na abordagem, a realização das técnicas de forma elementar, passa a não ser necessário a existência de espaços específicos. Nessa perspectiva, pode-se pensar o desenvolvimento das atividades a partir de algumas propostas:

- adequação da prática para pequenos espaços – no caso de ter disponível somente pátios ou quadras;
- uso de quadras fazendo as adaptações possíveis – corridas de maior duração/distância ao redor da quadra, partida e aceleração inicial na diagonal da quadra, corrida com transposição de “barreiras” (a quantidade possível), arremesso da bola medicinal por cima da rede de vôlei ou na cesta de basquete, entre outras alternativas;
- utilização de campos ou mesmo lotes vagos planos – sendo esta condição bastante propícia para o desenvolvimento de diversas atividades;
- improvisação de setores através de recursos materiais – faixas, cones ou cordéis (ou barbante) demarcando raias, colchões no lugar da caixa de areia, mangueiras demarcando o setor do arremesso e lançamentos, entre outras possíveis alternativas.

Os Anexos 4 e 5 apresentam algumas sugestões de adaptações de espaços, para o desenvolvimento das atividades das oficinas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

São apresentadas a seguir, algumas considerações adicionais sobre aspectos didático-pedagógicos que deverão auxiliar no desenvolvimento dos trabalhos.

Sobre o desenvolvimento das atividades combinadas, a progressão dos conteúdos poderá ocorrer a partir:

- do estágio inicial para o avançado;
- da evolução na quantidade de atividades a serem combinadas; ex.: a indicação do triatlo e tetraatlo para crianças e do pentatlo e hexatlo para jovens;
- da complexidade das atividades a serem combinadas;
- dos resultados a serem alcançados;
- das diferentes formas de execução dos movimentos, considerando os itens regulamentares e visando a melhora do desempenho através do emprego de técnicas mais evoluídas.

Em relação aos módulos apresentados como sugestão, pode-se decidir por trabalhar com menor combinação de atividades optando, por exemplo, por um duatlo. Isto irá possibilitar a liberação de encontros para desenvolver outras ações, como os planejamentos e avaliações, e os trabalhos integrados, o que pode ser verificado nos modelos estruturados para 24 e 32 encontros. Na outra direção, pode-se optar por trabalhar com formas mais complexas, combinando maior número de atividades, como é o caso do pentatlo, heptatlo, octatlo e do decatlo.

Sobre a complexidade das atividades, talvez seja interessante, mesmo na iniciação, após a experimentação de movimentos diante do maior número de situações possíveis, serem apresentadas alternativas de gestos que auxiliem na solução das tarefas motoras propostas, caminhando desta forma para algumas técnicas já estabelecidas.

BIBLIOGRAFIA

- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ATLETISMO. **Atletismo regras oficiais 2002-2003**. São Paulo: Phorte, 2002.
- FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ATLETISMO. **Atletismo para benjamins**. Caderno de apoio, p. 22-87, s.d.
- FERREIRA, A.B.H. **Novo dicionário da língua portuguesa**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira S.A., 1986.
- FONTAINE, J.L. Un ejemplo de evaluación motriz complementaria. In: **Revista Stadium**, 102, año 17, diciembre, 1983, p.11-16.
- FURET, P.J. Fleche polynésienne – lancer un engin de sa fabrication. In: **Revue Education Physique et Sport**, no. 290, juillet-aout, 2001.
- JORGENSEN, E. El fosso de arena: um oceano de possibilidades. In: **Revista Stadium**, 143, año 24, octubre, 1990, p.29-32.
- KIRSCH, A.; KOCH, K.; ORO, U. **Antologia do atletismo – metodologia para iniciação em escolas e clubes**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1983.
- KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1994.
- KUNZ, E.; SOUZA, M. Unidade didática 1 Atletismo. In: CARDOSO, C.L.; KUNZ, E. (org.); FALCÃO, J.L.C.; FIA-MONCINI, L.; SARAIVA, M.C.; SOUZA, M. **Didática da Educação Física 1**. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1998.
- MATTHIESEN, S.Q. **Atletismo: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007.
- ROLIM, R.; GARCIA, R. **O atletismo em idades pré-pubertárias**. Universidade do Porto, Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física. S.d.
- SOARES, C. L. Educação física escolar: conhecimento e especificidade. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo, supl. 2, p. 6-12, 1996.

ANEXO 1
ATIVIDADES INDIVIDUAIS E COLETIVAS

Atividade	Tarefa/Problema	Observação
Caminhada x corrida.	Analisar diferenças entre a caminhada e a corrida. Analisar diferenças entre as corridas de velocidade moderada, rápida/muito rápida e máxima.	#
Deslocamentos realizados com diferentes meios adicionais.	Experimentar diferentes formas de deslocamento: caminhar e/ou correr usando patins, pernas de pau, pés de lata, skates, patinete, bola pula-pula, entre outras opções sugeridas pelos próprios participantes.	#
Corridas “malucas” em equipes.	Os grupos percorrem o mesmo trajeto realizando as tarefas apresentadas.	Definem-se as tarefas em função dos recursos disponíveis e das características da turma – interesses e possibilidades.
Correr distâncias em tempos definidos.	Experimentar ritmos de corrida correspondentes às distâncias a percorrer.	Orientar a velocidade (ritmo) de corrida.
Caminhada ou corrida de precisão em equipe.	O grupo deverá percorrer a distância definida em tempos estipulados (ou não) sem que aconteça a dispersão dos integrantes.	#
Corrida em velocidade máxima.	Fazer experiências com o correr em velocidades máximas.	Tentar alcançar a máxima velocidade nos espaços disponíveis. Importante definir o espaço (setor) para desaceleração – “área de escape”.
Correr em velocidade transportando uma fita fixada na altura da cabeça. (KUNZ e SOUZA, 1998)	Correr em velocidade impedindo que a fita toque no chão.	Podem-se usar bonés do tipo soleira de praia para a fixação da fita. Poderão ser disponibilizadas fitas com diferentes comprimentos para experimentação.

Atividade	Tarefa/Problema	Observação
Saída e corrida de velocidade.	Dois a dois, posicionados um à frente do outro, sendo que o colega de trás deverá alcançar o da frente.	A partir da posição estacionária, na partida do colega da frente, o de trás iniciará a corrida e tentará tocá-lo dentro de um espaço delimitado. Pode-se variar as distâncias e posições de partida.
Saída e corrida de velocidade.	Dois a dois, um colega realiza a corrida em velocidade objetivando tocar no outro colega que iniciará a corrida no momento em que aquele que se aproxima alcançar um determinado ponto.	Faz-se a marcação no solo indicando o “momento” em que o colega da frente (que se encontra em posição de partida observando a aproximação do outro) deverá iniciar a “fuga” visando não permitir o toque do companheiro.
Corrida com resistência/tração.	Dois a dois, um colega faz resistência à corrida do outro.	Poderão ser usados para a resistência corda com proteção ou câmaras de ar (a de moto é ideal).
Corrida com obstáculos.	Experimentar a corrida com transposição de diferentes obstáculos de forma livre e/ou orientada, e em diferentes velocidades.	#
Corrida com transposição de obstáculos em velocidade elevada.	Verificar e praticar formas de transposição de obstáculos em alta velocidade.	#
Corrida em duplas segurando nas extremidades de um bastão ou corda mantida esticada.	No momento em que o colega da frente soltar o bastão e correr, o colega de trás deverá fazer o mesmo e tentar alcançá-lo para tocá-lo.	#
Saltos horizontais x saltos verticais	Analisar as possibilidades de saltos visando distâncias horizontais e verticais.	#
Salto em distância sem tábua.	Saltar executando o impulso em um setor delimitado – zona de impulso.	No caso da medição, a mesma é feita do local de impulso até o ponto da queda.

Salto em distância em setor delimitado.	Saltar realizando a queda em um grande arco ou setor demarcado.	Neste caso, permite-se modificar o local da impulsão.
Salto em distância em equipe.	Define-se o ponto de início da corrida. Posiciona-se a equipe em fila. Cada participante inicia a corrida para o salto somente quando o colega anterior realizar a queda. A tarefa finaliza quando o último integrante da equipe executar a queda.	Registra-se o tempo entre o início da corrida do primeiro participante até a queda do último. Ênfase na velocidade da corrida. Pode-se considerar também o somatório das distâncias conseguidas. Pode-se usar o índice de desempenho: distância total/tempo total.
Salto em distância com vara.	Executar saltos livres com uso da vara.	#
Salto em distância com vara em equipe.	Os integrantes da equipe realizam saltos com uso da vara visando alcançar a maior distância.	Defini-se o local de colocação da vara pelo 1º. integrante da equipe com um arco; coloca-se outro arco no local de queda; este 2º. arco corresponderá ao local de colocação da vara pelo 2º. participante e, assim, sucessivamente. Registra-se a distância final alcançada pelos integrantes da equipe.
Lançamentos/arremessos de bolas comuns e medicinais, “pelotas”, bastões, arcos, discos de borracha e/ou mini-dardos.	Executar lançamentos livres e orientados.	#
Atividade	Tarefa/Problema	Observação
Lançamentos/arremessos em alvos suspensos pontuados.	Lançar em alvos suspensos pontuados conforme o grau de dificuldade. Cada participante executa duas tentativas, considerando a maior pontuação.	A pontuação pode ser condicionada à distância, dimensão, conformação, etc. Cada participante executa um determinado número de tentativas, considerando a maior pontuação ou o somatório.

Lançamentos/arremessos de bolas na cesta de basquete.	Experimentar o lançamento/arremesso de diferentes bolas na tabela ou cesta (ou outro recurso disponível) de diferentes distâncias e executando deslocamentos/movimentos livres em espaços pré-definidos.	Podem-se fazer algumas variações apresentando orientações/limitações em relação aos movimentos e aos espaços utilizados no lançamento/arremesso.
Arremesso de objetos em distância. (Adaptado de KUNZ e SOUZA, 1998)	Arremessar diferentes objetos (pesos, bolas medicinais, pedras, troncos, etc.) na maior distância possível.	Pode-se fazer o ranqueamento de acordo com o peso e estatura, conforme Könnemann (1998, citado por KUNZ e SOUZA, 1998): dividir o peso corporal (kg) por dez e multiplicar pela estatura (m); deste valor, diminuir a distância arremessada (peso de 5 kg) – vide exemplo a seguir (*).
Arremesso de objetos em altura.	Experimentar arremessar diferentes objetos na maior altura possível, parado e com deslocamento, e de diferentes setores demarcados.	Devem-se modificar as condições de execução do arremesso possibilitando diferentes experiências. Pode-se colocar uma barra transversal ou corda que deverá ser transposta ou pode-se marcar o ponto de alcance do objeto.
Superar recordes	Verificar quantos alunos e/ou tentativas são necessárias para alcançar os recordes estaduais, nacionais e mundiais.	#

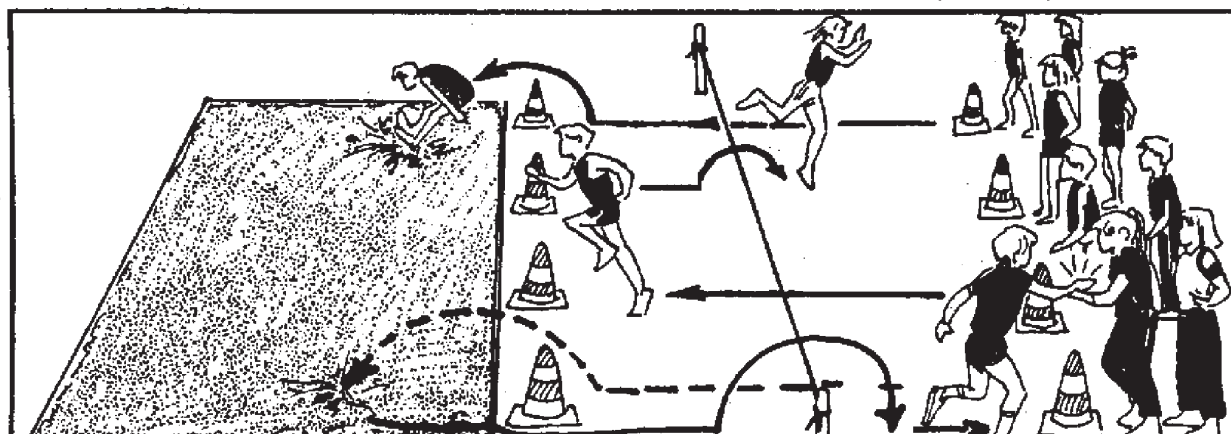
(*) Exemplos: (A) para um aluno com 65 kg e 1,60 m tem-se: $65/10 = 6,5$; $6,5 \times 1,6 = 10,40$; se o aluno arremessar 6,40 m a diferença será de 4; este valor deverá ser considerado no ranking; (B) para outro aluno com 50 kg e 1,45 m tem-se: $50 \times 1,45 = 7,25$; caso esse aluno arremesse 5,25 m a diferença será 2. Colocando-se os dados dos dois e de um terceiro adicional na tabela de ranking, tem-se:

Aluno	Peso	Altura	Índice Peso-Estatura	Arremesso	Diferença Índice-Distância	Ranking
A	65 kg	1,60 m	10,40	6,40 m	4	3
B	50 kg	1,45 m	7,25	5,25 m	2	1
C	62 kg	1,56 m	9,67	6,55 m	3,12	2

ANEXO 2 ARENAS E CIRCUITOS DE ATLETISMO

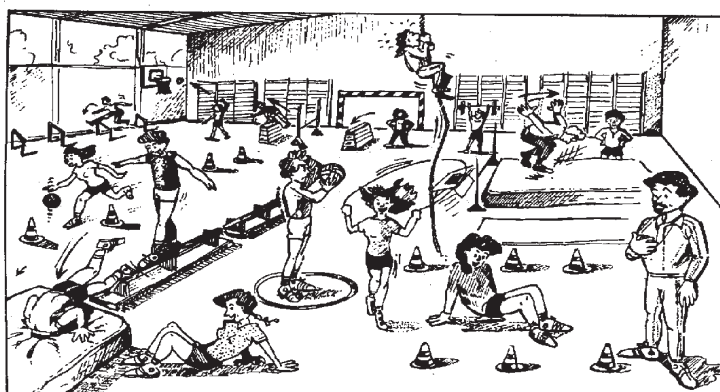


Arena de saltos

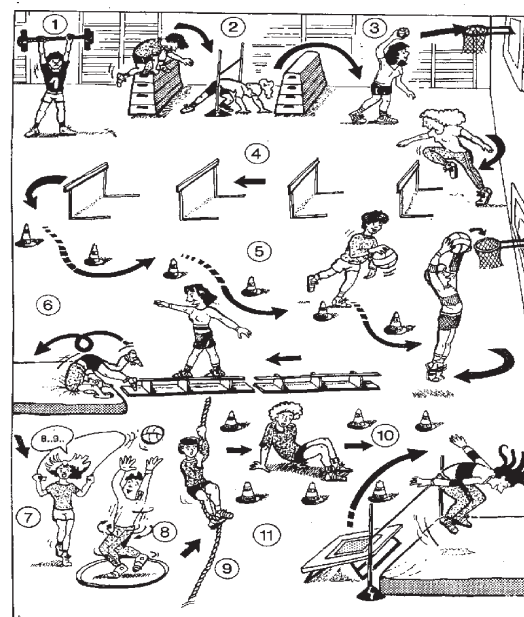


Estafeta com corridas e saltos.

Fonte: Revista Stadium, p. 12 e 14.



Fonte: Revista Stadium, p. 31.



ANEXO 3 PONTUAÇÃO DE DESEMPENHOS

(Adaptado de Kunz e Souza, 1998)

Exemplo 1:

Tarefa: correr 200 m em 30 s.

Tabela de pontuação:

Tempos (s)	22,5	24	25,5	27	28,5	30	31,5	33	34,5	36	37,5
Pontos	50	60	70	80	90	100	90	80	70	60	50

Exemplo 2:

Tarefa: saltar a distância de 5 m.

Tabela de pontuação:

Distâncias (m)	4,75	4,80	4,85	4,90	4,95	5	5,05	5,10	5,15	5,20	5,25
Pontos	50	60	70	80	90	100	90	80	70	60	50

Exemplo 3:

Tarefa: saltar 1,40 m de altura sobre corda elástica ou sarrafo em três tentativas com diferentes técnicas.

Tabela de pontuação:

Técnica	De costas	Rolo	Tesoura	Grupado
	Pontos			
Corda elástica	80	90	100	110
Sarrafo	100	110	120	130

Exemplo 4:

Tarefa: lançar a bola de meia de 250 g a 120 m e arremessar o peso de 3 kg a uma distância de 60 m com o menor número de tentativas.

Tabela de pontuação:

Bola de meia	Tentativas	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
Peso	Tentativas	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14
Pontos		30	40	50	60	70	80	90	100	110	120

Exemplo 5:

Tarefa: acertar alvos circulares com 1 m de diâmetro em diferentes distâncias e com diferentes objetos.

Tabela de pontuação:

Alvos – Distâncias	20 m	25 m	30 m	35 m	40 m
	Pontos				
Bola de borracha	20	40	60	80	100
Bastão de madeira	30	50	70	90	110
Mini-disco de borracha	40	60	80	100	120
Mini-dardo	50	70	90	110	130

Exemplo 6:

Tarefa: arremessar o peso de 4 kg em diferentes alvos e com diferentes técnicas.

Tabela de pontuação:

Alvos – Distâncias	4 m	5 m	6 m	7 m	8 m
	Pontos				
Parado	50	60	80	100	110
Ortodoxa	60	70	90	110	120
Parry O'Brien	70	80	100	120	130
Com giro	80	90	110	130	140

ANEXO 4
ATIVIDADES COM MATERIAIS ALTERNATIVOS



Corrida com resistência.



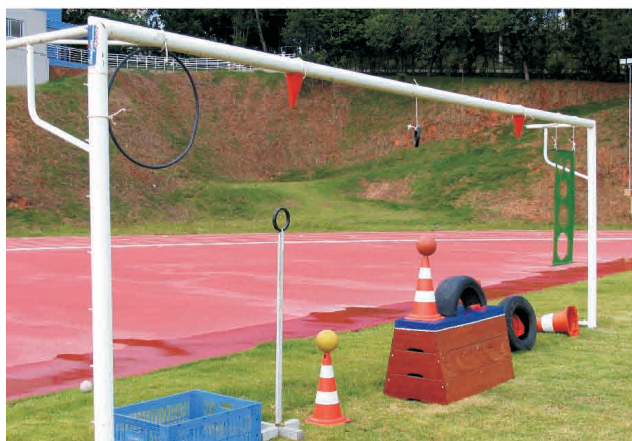
Arena ou circuito de corrida com obstáculos variados.



Arena de saltos na caixa de areia.



Arena de saltos no colchão suspenso por pneus.



Arena de lançamentos.

ANEXO 5 ESPAÇOS E MATERIAIS ALTERNATIVOS



Faixas para raias.



Corridas raiadas.



Saltos sobre colchões suspensos por pneus.



Arremessos e lançamentos do setor demarcado por mangueira.



Corrida com resistência.



Salto em distância sobre colchão suspenso por pneus.



Salto em distância visando setores demarcados.

ARENA DE ESPORTES





Ginástica



INTRODUÇÃO

Como uma prática corporal, das mais antigas que se tem registro, a ginástica é plena de possibilidades tais como: a interação social; o trabalho em grupo; e desafios que levam o jovem e a criança a conhecer e superar seus limites. É nossa preocupação dar subsídios para o desenvolvimento da ginástica, na perspectiva da inclusão, e da diversidade dos movimentos, com o foco na ludicidade dentro dos limites e possibilidades dos grupos envolvidos.

Apresentaremos algumas metodologias que possibilitam ou que abrem espaço para a criação e exploração dos movimentos pelos alunos, buscando também a adequação do espaço e do material disponível à atividade ginástica. É nossa intenção darmos subsídios para a criação e aproveitamento de materiais alternativos, com matéria prima de fácil acesso, incluindo aqui materiais recicláveis, dando algumas sugestões que levem o professor a pensar a ginástica como uma atividade possível em todos os espaços, e não somente naqueles que têm infra-estrutura e materiais específicos para este fim.

No senso comum a ginástica ainda é encarada como atividade para profissionais especializados, devido aos perigos advindos de sua prática. É possível a adoção de metodologias e de técnicas de proteção, que podem ser utilizadas em diversas situações. Abordaremos alguns princípios metodológicos que poderão ser mobilizados nas mais diversas situações, com ou sem material.

Esse caderno será agrupado pelos seguintes temas:

1. **GINÁSTICA ACROBÁTICA (ACRO)**
2. **GINÁSTICA GERAL (GG)**
3. **GINÁSTICA RÍTMICA (GR)**
4. **GINÁSTICA DE SOLO (GS)**
5. **PRÁTICAS CIRCENSES**

Listamos acima, cinco possibilidades de se trabalhar a ginástica em um programa de módulos de oito oficinas curriculares ou mais. Para que se conheça o grupo de trabalho, dando oportunidade ao mesmo de conhecer as diversas possibilidades de ação na ginástica, próprias para sua realidade, aconselhamos, para o primeiro módulo, **duas oficinas curriculares de cada tema ginástico**. Sugerimos como tema motivador inicial a Ginástica Acrobática, pois a mesma, por ter como principal característica a formação de pirâmides, apresenta-se como uma atividade extremamente motivante e desafiadora, portanto, ideal para se iniciar um módulo que tenha como tema a ginástica. Caso a oficina curricular seja apenas de um mês, e for do interesse do professor e alunos vivenciar mais de um tema ginástico aconselhamos o trabalho sob a forma de circuito, evitando-se assim as filas, tão indesejáveis no processo educativo.

Como sugerimos o início do trabalho alternando de duas em duas oficinas a cada nova ginástica aprendida, após a Ginástica Acrobática aconselhamos a introdução da Ginástica de Solo como segunda opção, para depois inserir a Ginástica Geral, seguida das Práticas Circenses e Ginástica Rítmica.

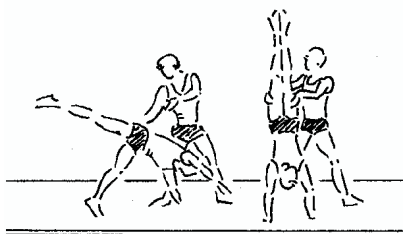
Procurar ao final de cada oficina curricular, refletir com os alunos, sobre o decorrer da mesma, quanto aos aspectos atitudinais, conceituais e procedimentais¹;

1 - Adotamos a classificação de Coll (1986), em que agrupa os conteúdos segundo suas abordagens **conceituais**, **procedimentais** ou **atitudinais**. Essa classificação corresponde respectivamente às perguntas “o que se deve **saber**?”, “o que se deve **fazer**?” e “como se deve **ser**?”, com o intuito de alcançar as habilidades/competências propostas nas finalidades educacionais. Para informações sobre este tema sugerimos a consulta em ZABALA, A. **A prática educativa – como ensinar**. PortoAlegre: Artmed, 1998. 224p.

MÓDULO 1: AUXÍLIO E PROTEÇÃO

No início da primeira oficina curricular, iniciar com a proteção e o auxílio, para somente depois introduzir o trabalho com as pirâmides². Isso possibilitará às crianças e jovens, o instrumental necessário para proteger ou auxiliar seus colegas, durante a execução das pirâmides, aproximando-os e possibilitando uma maior interação e compromisso com a atividade, pois ele participará ativamente de todos os momentos do processo de aprendizagem da mesma. Como a técnica para proteção assimilada pode ser adaptada para todos os elementos e situações da prática ginástica, a cada oficina curricular, as crianças/ jovens se sentirão mais à vontade para auxiliar o professor nas proteções, podendo também proteger os colegas, em duplas.

Não existe uma ou a melhor técnica quando se trata de proteção, mas técnicas diferenciadas, cabendo ao professor buscar aquela à qual melhor se adapte. Uma das mais tradicionais é a “pega de mola”, quando as duas mãos envolvem o braço como uma mola, podendo os polegares ficarem acima um do outro ou lado a lado. O importante é que a pega não aconteça na articulação do cotovelo, para que seja mantida a liberdade do movimento, pode ser efetuada em outras partes do corpo, como nos quadris, ou na coxa. Outro motivo para que se evite pegar na articulação do cotovelo é para se evitar acidentes. Esta é uma proteção fácil de ser assimilada pelas crianças/jovens, podendo ser utilizada pelos mesmos nos auxílios aos colegas, em fases mais avançadas, ou ao ajudarem o professor nas proteções.



A “pega de mola” pode ser utilizada nas pernas, conforme a figura ao lado, nos braços, tronco, ou qualquer outra parte do corpo do jovem com o objetivo de interferir no movimento, como se estivesse comprimindo uma mola.



Outros aspectos importantes a serem observados ao se dar proteção: Utilizar uma posição que permita uma base de sustentação corporal que facilite a ação (Exemplo: se ajoelhado, sempre apoiar no chão o pé que fica à frente, em relação à linha do movimento, em diagonal);

1. Posicionar-se um pouco à frente da posição inicial do jovem executante, para que possa acompanhar com segurança, do início ao fim do elemento executado;
2. Aproximar-se o mais possível da linha de ação do jovem, adotando uma postura ergonomicamente adequada, para não sobrecarregar a musculatura lombar e não fazer esforços desnecessários;
3. Utilizar as crianças/jovens para executar as proteções, para aumentar a compreensão do mesmo sobre o mecanismo do movimento, dentre outras vantagens;
4. Colocar-se em uma posição que lhe permita dar proteção, sem perder de vista o restante da turma.

2 - Fotos/ilustração na parte “Metodologias”, referente a auxílio e proteção.

Talvez um dos maiores obstáculos para se trabalhar com este tema, seja a insegurança do professor sobre que tipo de proteção utilizar para cada tipo de movimento ginástico. Confiar na execução é o primeiro passo para que se chegue ao que o professor entenda como “melhor”, pois o método ideal não existe. Parta da técnica de “pega de mola”, que a própria adaptação a cada situação levará a uma boa performance no que diz respeito à segurança para o aluno.

GINÁSTICA ACROBÁTICA: realizada em colchões, sem o uso de aparelhos, com o objetivo de vivenciar práticas ginásticas em pares ou grupos. Através dela os alunos experimentam o domínio do corpo em diversas alturas, velocidades e deslocamentos, numa combinação de habilidades motoras e cognitivas, estimulando a expressão total das possibilidades de movimentos corporais, privilegiando a inclusão, a união e o trabalho em grupo.

Aconselhamos que as atividades diárias sejam iniciadas com brincadeiras relacionadas ao transporte, ao equilíbrio ou à sustentação dos companheiros, devido a estas características serem as mesmas que serão trabalhadas em todas as oficinas deste tema. É inerente a esta ginástica trabalhar a interação, a colaboração, a permuta, advindas do contato mais próximo que o trabalho de formação de pirâmides proporciona; além do fato da maior parte de seus movimentos serem de sustentação e/ou equilíbrio em cima de um companheiro. Tornam-se, desta forma, mais visivelmente alcançáveis alguns dos objetivos/conteúdos atitudinais, relacionados principalmente à interação social e ao respeito. É necessário, portanto, desde o primeiro encontro da oficina curricular perguntar-se, sobre qual ênfase deve ser dada, (o que se quer ensinar e com qual objetivo) segundo a necessidade daquela turma. Será conhecimento do grupo; confiança; equilíbrio? A própria análise do professor e seu bom senso irão definir, proporcionando ao mesmo buscar nas atividades do encontro, respostas para trabalhar segundo esta necessidade.

Devem-se trabalhar concomitantemente ao desenvolvimento de cada módulo os objetivos/conteúdos conceituais referentes a cada tipo diferente de ginástica, ou mesmo ao tema ginástica. Sugerimos esta abordagem no início de cada encontro, com a exibição de slides, figuras, fotos, reportagens escritas ou gravadas na TV, pedidas como “para casa”, em encontros anteriores, que retratem o tema; ou em encontros específicos para este fim, com a exibição de filmes sobre ginástica, construção de jogos de tabuleiro que abordem temas ginásticos, pesquisa orientada sobre o tema na internet (caso a escola tenha laboratório) ou a elaboração de histórias em quadrinhos com aquilo que foi aprendido, buscando uma maior compreensão do tema trabalhado. Alguns links interessantes: <http://www.colegiosaofrancisco.com.br/alfa/ginastica/ginastica-acrobatica.php>; http://www.ginasticas.com/ginasticas/gin_acrobatica.html; <http://www.cbginastica.com.br>

Atividades sugeridas:

- a) Atividades em grupos de transporte dos companheiros assentados, deitados, em pé, dentre outras;
 - b) Atividades em grupos de transporte de materiais próprios da ginástica ou não, tais como: colchões, plintos, bancos suecos, pneus, placas de EVA, dentre outras;
 - c) João teimoso (três a três e em grupos pequenos);
 - d) Atividades em grupos de transferência dos materiais ou dos companheiros por cima dos participantes, até o final da fila;
 - e) Balanço humano (pés apoiados nos pés do companheiro, assentando-se alternadamente);
1. Trabalhos de confiança e cinestesia³, tais como:
- a) dois a dois trabalhando, um é o guia e o outro é o cego. O primeiro conduz o segundo que estará com os olhos vendados, fazendo o percurso sobre o circuito formado com materiais de ginástica. Após algum tempo trocam de lugares;
 - b) Trenzinho com cinco ou seis alunos. Todos com olhos vendados à exceção do guia, que conduzirá o grupo fazendo o percurso de um circuito ginástico. O guia deverá ser consciencioso, conduzindo o grupo com responsabilidade e seriedade.

3 - Atividades que permitam ao jovem a percepção de seu corpo em movimento.

Ao desenvolver atividades que tenham como objetivo a percepção de seu corpo em movimento, em posições corporais adotadas em determinados momentos ou mesmo em posições inabituais, estabelecer estratégias que levem os jovens a verbalizar estas percepções, o que os ajudará no conhecimento de seu próprio corpo e suas possibilidades e limitações⁴.

2. Em grupos de no mínimo quatro e no máximo seis, iniciar construção de pirâmides, obedecendo:
 - a) a lógica do mais simples para o mais complexo, ou seja, pegadas mais simples para mais complexas;
 - b) da execução com proteção para a execução apenas com auxílio;
 - c) da posição mais baixa, com apoio do corpo em uma superfície de segurança, para a mais elevada sem este apoio.

Exemplo:

- da posição assentada em uma cadeira ou banco, com proteção (ação direta do auxiliar na mecânica do movimento) de dois colegas, um de cada lado, para o mesmo, com auxílio (ação do auxiliar no sentido de dar segurança para a prática, ou seja, caso seja preciso, segurar para não deixar cair);
- progredir para a posição assentada em superfície mais alta, com proteção, para a mesma com auxílio;
- progredir para a posição em pé, apoiado com as costas na parede e proteção, para a mesma posição com auxílio; até atingir a posição em pé, no meio dos colchões, inicialmente também com proteção, até que se tenha segurança para tentar apenas com auxílio;
- progredir para a prática da execução independente, apenas com a proteção dada pelos colchões.



3. Em grupos de no mínimo quatro e no máximo seis: à medida que o grupo evoluir nesta prática, modificar a metodologia para leitura de imagens de pirâmides escolhidas pelo professor e apresentadas para as crianças/jovens, deixando que os mesmos experimentem primeiro com proteção, sob a supervisão e mediação do professor, evoluindo para a prática apenas com auxílio, aumentando progressivamente a dificuldade das imagens apresentadas;
4. Posteriormente, também após apresentarem segurança na fase anterior, partir para a criação de formas próprias de pirâmides, desenhadas em papel oferecido pelo professor, com experimentação primeiro com proteção e depois com auxílio, finalizando com apresentação das pirâmides criadas para a turma;
5. Procurar ao final de cada oficina curricular, refletir com os alunos, sobre o quanto a construção de pirâmides pode promover – e como isto é importante para esta prática - atitudes de respeito, coragem, partilha, solidariedade, confiança, entre outros, tanto quanto aos aspectos atitudinais, conceituais e procedimentais relacionados à mesma;
6. Sugestões de formações de pirâmides: apresentar para os alunos, ilustrações de pirâmides, iniciando-se com algumas de mais fácil execução, aumentando esta no decorrer dos encontros.
7. Socialização das pirâmides construídas por cada grupo ao final de cada encontro/ oficina curricular.

4 - Segundo Kunz (2004) "Falar sobre as atividades realizadas, vivências e experiências desenvolvidas oferece a possibilidade e uma maior segurança sobre o conhecer a si dos alunos(as) porque eles(as) não podem, dessa forma, simplesmente aceitar as referências externas sobre as atividades e a sua presença nessas.

8. Promover um festival na turma para demonstração das construções.

9. Sugestões de educativos⁵:

Pegadas básicas:

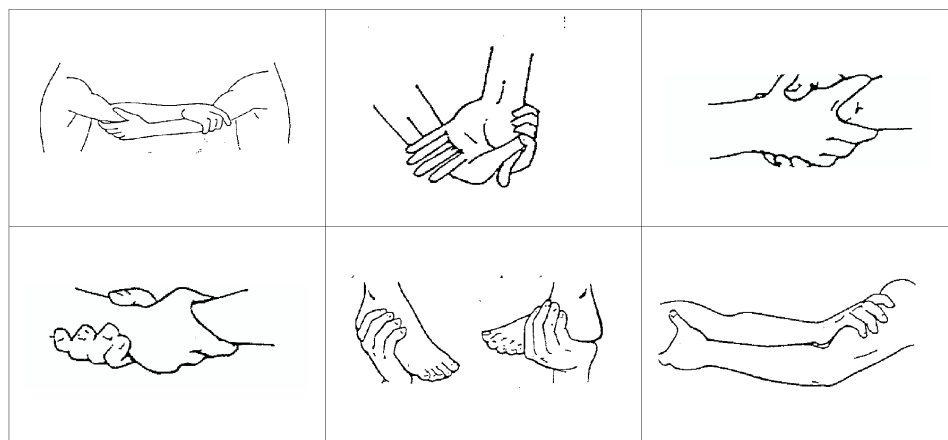


Fig.4 - tipos básicos de pegadas



Fig.5 - tipos básicos de pegadas

Educativos:

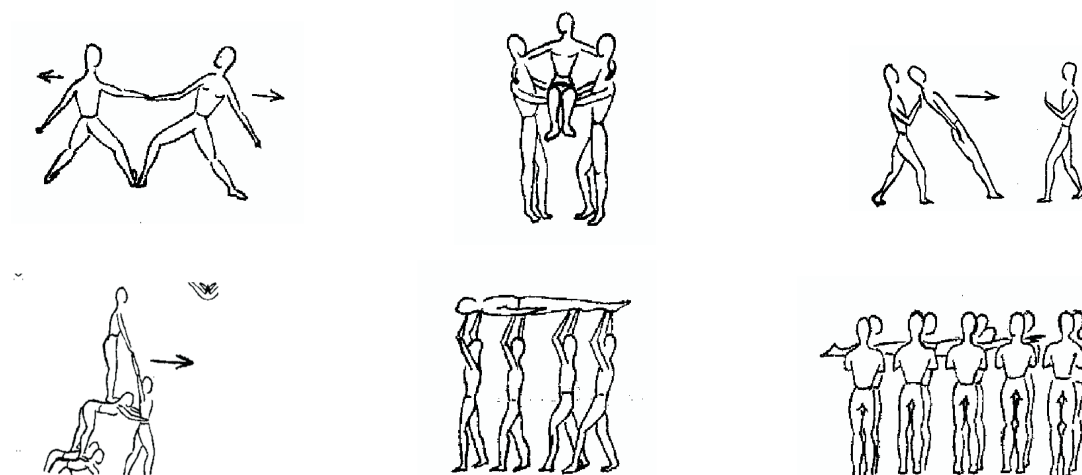


Fig.6- exercícios educativos para a ACRO



Fig.7- exercício educativos para a ACRO

⁵ - Na ginástica são chamados educativos todos os procedimentos pedagógicos de aprendizagem para o ensino dos movimentos ginásticos, ou seja, os procedimentos utilizados ao se adotar o processo analítico de aprendizagem.

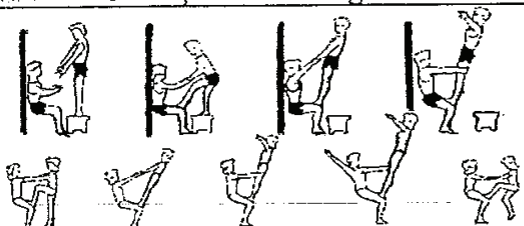
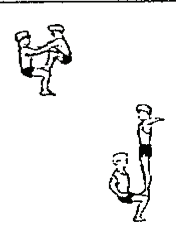
Situação de Progressão	Elemento Final
	

Fig.8- exercícios educativos para a ACRO

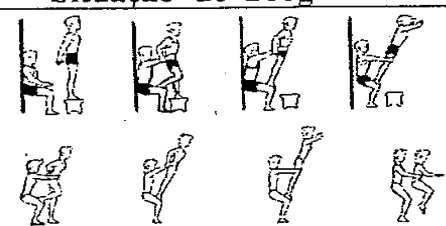
Situação de Progressão	Elemento Final
	

Fig.9- exercícios educativos para a ACRO





GINÁSTICA GERAL: enfatiza o trabalho coletivo tendo como princípio a valorização do processo de construção e não apenas o produto final. Apropria-se das diversas manifestações da cultura corporal, tais como: danças, cantos, jogos, brincadeiras, ginásticas, esportes, artes plásticas, artes cênicas e vivências do aluno.

Aconselhamos que iniciem as atividades diárias com brincadeiras que tenham foco na cooperação e no trabalho em equipe, de formas variadas, devido a estas características serem as mesmas que serão trabalhadas em todas as oficinas de ginástica Geral. É inerente a esta ginástica o trabalho em equipe, a partilha, advindas da construção coletiva que o processo de elaboração de uma coreografia de Ginástica Geral proporciona; além do fato de se poder utilizar qualquer movimento gímico neste tema.

Atividades sugeridas:

1. Jogos de estratégia, tais como rouba-bandeira, queimada real⁶ ou conquista⁷; jogos de contenda, tais como: queimada ou pare-bola; e piques de ajuda diversos;

2. Ensinar a marcação do pulso na música, através da contagem de compassos de oito tempos, em músicas escolhidas pelo professor, com marcação bem definida e de fácil assimilação, preferencialmente com percussão que defina cada tempo da contagem. Possibilitar diferentes situações para esta contagem, tais como:

- a) palmas, passos, batidas de pés ou mãos no solo ou em outra superfície qualquer, acompanhando o pulso da música;
- b) Quicar uma bola no chão, segundo o pulso;
- c) Passar para o colega, no ritmo da música, segundo o pulso;
- d) Passar para o colega, quicando no chão, segundo o pulso;
- e) Utilizar um bastão, coco ou pedaço de madeira, batendo-o no chão, segundo o pulso;
- f) Utilizar dois bastões, cocos ou pedaços de madeira, batendo-os uns contra os outros, segundo o pulso;
- g) Utilizar um instrumento de percussão construído, segundo o pulso;

3. Individualmente, criar movimentos que se encaixem na contagem de um compasso de oito tempos (para facilitar a compreensão, chamaremos este conjunto de movimentos construídos em um compasso, de “frase corporal”), primeiro sem música, segundo um tema, que pode ser sugerido pelo professor, preferencialmente que esteja relacionado à realidade social do grupo trabalhado, escolhido individualmente pelas crianças, ou escolhido pelo grupo para o grupo;

4. Idem anterior com a adaptação da “frase corporal” criada, à contagem segundo o pulso de

6 - Modalidade do jogo “queimada” em que os jogadores assumem papéis (relacionados ao jogo de xadrez) e funções pré-determinadas específicos no jogo. Os personagens são desconhecidos pela outra equipe, por exemplo: o Rei (personagem principal, quando queimado acaba o jogo), a Rainha (quando queimada manda outra pessoa em seu lugar para o cruza), o Bispo (quando queimado é o único que volta do cruza), o Cavalo (quando queima alguém na zona de “cruza”, volta para seu campo trazendo todos os queimados), o Espião (quando queimado joga no time adversário e pode delatar o rei). O objetivo de todos no jogo é descobrir e queimar o Rei adversário. As regras e os personagens podem ser modificadas, segundo o interesse da turma, podendo inserir nomes e movimentos próprios da ginástica, como por exemplo determinar a execução de uma estrelinha para quem for queimado, ou substituir os personagens colocando neles nomes dos elementos ginásticos.

7 - Modalidade de rouba-bandeira sem bandeira, cujo objetivo é passar toda a equipe para a área da bandeira, ou para o fundo da quadra.

uma música. O professor deve alternar músicas pré-selecionadas pelo professor, ou que sejam trazidas pelos alunos a pedido do mesmo, para que o grupo escolha uma para dar continuidade à oficina;

5. Em duplas, dar continuidade ao processo de criação, partindo do individual para o coletivo, com cada aluno ensinando a sua “frase corporal” ao companheiro, escolhendo a melhor maneira de se construir uma “frase corporal” de dezesseis tempos para a dupla;

6. Em grupos de no mínimo seis e no máximo oito integrantes, dar continuidade ao processo de criação coletiva, passando agora para trinta e dois tempos;

7. Ensaiar a pequena coreografia criada para apresentá-la para a turma ao final das oficinas curriculares;

8. Com os mesmos grupos anteriores, inserir elementos para enriquecimento da pequena coreografia, tais como:

- a) Figuras geométricas que devem ser formadas pelo posicionamento dos integrantes e/ou trocas de posicionamento dos mesmos;
- b) Inserção de pirâmides escolhidas pelo grupo, dentre aquelas trabalhadas anteriormente;
- c) Pensar coletivamente uma entrada, finalização e saída organizadas do local de apresentação;
- d) Inserir aparelhos de mão para enriquecimento da coreografia, preferencialmente alternativos, tais como:
 - Pneus, caixas, engradados, bambus, panos, toalhas, plásticos, dentre outros;

Quando sugerimos as apresentações de pequenas coreografias ou qualquer construção coletiva dos alunos, temos que nos ater à linguagem corporal como foco, na mensagem que se consegue passar através daquele gesto. Devem-se tomar cuidados com a música utilizada, problematizando com a turma o significado das letras e introduzindo músicas que não precisam ser necessariamente aquelas divulgadas comercialmente. Outro aspecto diz respeito às coreografias previamente aprendidas em festas, que poderão ser apresentadas pelos jovens como produto. Neste caso, problematizar a diferença entre o ambiente de festas e o ambiente de aulas.

9. Este mesmo procedimento anterior pode, desde o primeiro momento, acontecer em grupos e não individualmente, mas aconselham-se grupos menores de no máximo quatro pessoas no início, para minimizar o conflito de idéias;

10. Outras metodologias que aliem movimentos criados pelos alunos à música, podem e devem ser utilizadas, lembrando-se do princípio norteador da Ginástica Geral, que é o de dar maior ênfase ao processo do que ao produto;

11. Procurar ao final de cada oficina curricular, refletir com os alunos, sobre o quanto a construção de coreografias pode ser um fator de integração para o grupo e todos aspectos que envolvem o trabalho em equipe, tanto quanto aos aspectos atitudinais, conceituais e procedimentais relacionados à mesma.

12. Sugestões de materiais alternativos.



Fig.11 e 12 – sugestões de construções em GG.



Fig.13 – modelo de espagete (tubo-água).

Espagete: meias com enchimento de isopor quebrado.



Fig.14 – modelo de cenário.

Cenário pintado em cortinas velhas, tablados velhos, panos coloridos, quadros.



Fig.15 – modelos de perucas.

Perucas de cordão, lã, nylon, jornal colorido enrolado, cadarços de tênis, pedaços de borracha, colados em uma touca de pano ou borracha.

GINÁSTICA RÍTMICA: atividade rica em possibilidades de movimentos corporais, realizados fluentemente em harmonia com a música e coordenados com o manejo de aparelhos, que são a corda, o arco, a bola, as maçãs e a fita.

Aconselhamos que iniciem as atividades diárias com brincadeiras que tenham foco no ritmo, devido a esta característica ser a mesma que será trabalhada em todas as oficinas deste tema. É inerente a esta ginástica o trabalho com música, aliado ao manuseio de aparelhos de mãos, Tornam-se, desta forma, mais visivelmente alcançáveis alguns dos objetivos/conteúdos atitudinais, relacionados principalmente à disciplina, à perseverança, à atenção; bem como os procedimentais relacionados principalmente ao ritmo. A ênfase que será dada no primeiro encontro/oficina deste módulo, também pode ser definida segundo a necessidade da turma.

Atividades sugeridas:

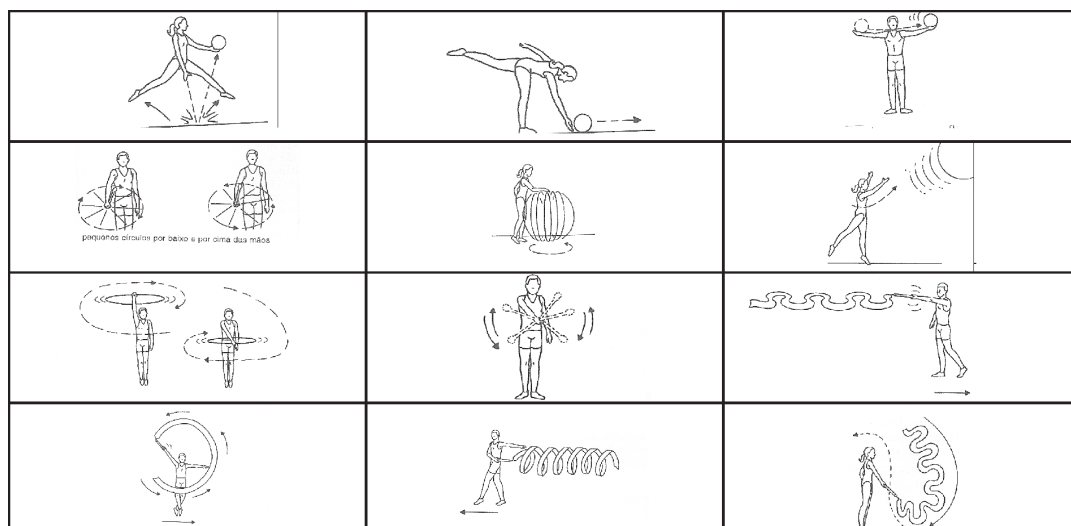
1. Brinquedos cantados em que o objetivo é seguir a música com movimentos ritmados sequenciais e/ou seguir movimentos vindos do “mestre”, tais como: Atenção-concentração; Chap-chap; Adoleta; Hey; Lengalengas, dentre outras, cabendo ao professor a escolha das brincadeiras, segundo a faixa-etária do grupo a ser trabalhado.

Diversas brincadeiras, tradicionalmente utilizadas somente para crianças, podem ser ministradas inclusive para adolescentes ou adultos, dependendo das características do grupo ou da forma de abordagem utilizada pelo professor ao sugerí-las. Cabe ao mesmo fazer esta avaliação, segundo o grupo ou à situação.

2. Construir coletivamente aparelhos manuais alternativos, semelhantes aos materiais oficiais do tema Ginástica Rítmica utilizando material reciclável;
3. Manuseio livre dos aparelhos de mão construídos;
4. Introduzir música e incentivar as crianças/jovens a manusear livremente os aparelhos por eles construídos, deixando fluir os próprios movimentos (aconselha-se a utilização de músicas que tenham uma boa marcação rítmica, tais como: músicas com forte percussão, como Olodum, Banda Beijo; ou do Pop nacional, como Renato Russo e Paralamas do Sucesso, dentre outras, o importante é que seja de fácil assimilação para a contagem do pulso). Fazer o mesmo com os aparelhos oficiais de ginástica Rítmica;

Segundo STOKOE & HARF (1987) a expressão corporal é uma linguagem por meio da qual o indivíduo pode sentir-se, perceber-se, conhecer-se e manifestar-se. Daí a importância de proporcionar aos jovens a oportunidade de criar seus próprios movimentos, para que seu repertório motor não se limite à repetição. Levantar entre os alunos quais as possibilidades de movimento para cada aparelho.

5. Nomear e listar cada uma delas e depois comparar com aquelas sugeridas por Toledo (1995):
 - a) **ARCO:** rotar, rodar, lançar, arrastar, movimentar em oito, prensar, circundar, passar sobre, balancear, passar por dentro, quicar.
 - b) **FITA:** espiral, impulsos, escapadas, envolver no corpo, dobrar, segurar a ponta da fita, lançar, movimentar em oito, circundar, serpentina.
 - c) **CORDA:** saltar, quicar, saltitar, arrastar, movimentar em oito, pegadas e solturas, envolver o corpo, dobrar, circundar, balancear, formar figuras, lançar, girar.
 - d) **MAÇAS:** molinetes, rotar, lançar, lançar, circundar, bater, pequenos círculos, rolar, balancear.
 - e) **BOLA:** lançar, quicar, rolar, equilibrar, prensar, movimentos em oito, circundar.
6. Em grupos de no mínimo seis e no máximo oito integrantes, associar as ações corporais trabalhadas na oficina de Ginástica Rítmica à música, montando pequenas coreografias, utilizando preferencialmente os aparelhos de mão construídos pelas crianças/jovens;
7. Ensaiar a pequena coreografia criada para apresentá-la para a turma ao final da oficina curricular;
8. Procurar ao final de cada oficina curricular, refletir com os alunos, sobre o decorrer da mesma, quanto aos aspectos atitudinais, conceituais e procedimentais;
9. Sugestões de educativos:



10. Sugestões de materiais alternativos:

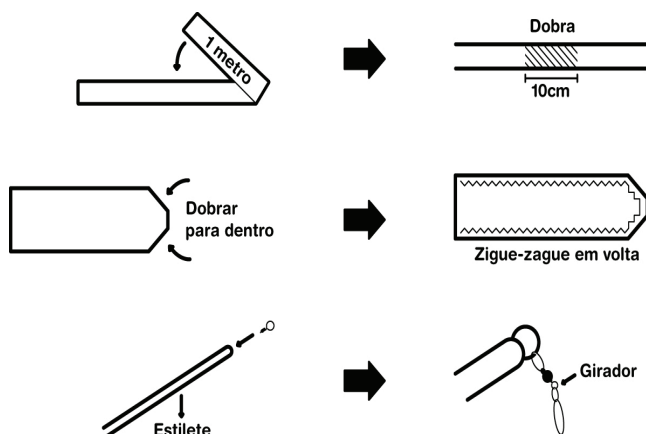


Fig.17- sequência para construção de fitas para Ginástica Rítmica



Fig.18- sequência para construção de arcos para Ginástica Rítmica

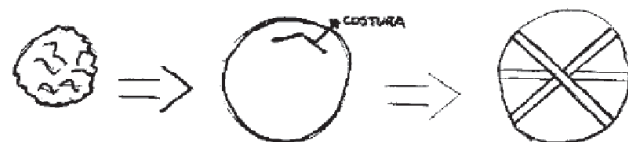


Fig.18- sequência para construção de bolas para Ginástica Rítmica



Fig.19- cordas de construção para Ginástica Rítmica

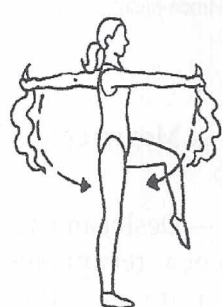
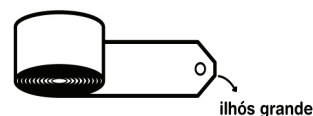


Fig.20- utilização de lenços para Ginástica Rítmica



Fig.21- maça construída para Ginástica Rítmica



Pode ser utilizado bambu ou qualquer talisca de madeira como estilete, cetim como fita e desenroscador de pesca como girador..

Emendar duas extremidades de pedaços de mangueira velha, utilizando um pequeno cilindro de madeira, ou mesmo uma mangueira de diâmetro menor, pregando a mangueira ao pequeno cilindro de madeira ou da mangueira menor.

Fazer uma bola de papel com jornal, envolvê-la com uma meia de seda velha, costurando o buraco e tirando o excesso. Enfeitar com fita adesiva colorida.

Aproveitar cordas velhas de construção.

O lenço é de fácil aquisição e utilização, além de contribuir para o aprendizado dos balanceamentos e circunduções.

Encher uma garrafa de refrigerante de 600ml, em um terço, com areia molhada. Completar o espaço restante com jornal compactado e tampar com durepoxi, deixando secar.

GINÁSTICA DE SOLO: realizada nos colchões, com o objetivo de vivenciar as habilidades motoras e ações corporais necessárias para a compreensão da realização de seu próprio movimento ginástico, considerando as possibilidades cooperativas e solidárias, respeitando seu próprio limite e do outro, adotando posições corporais não habituais e/ou com sustentação corporal sobre os braços.

É inerente a esta ginástica o trabalho com posições corporais inabituais tendo principalmente o controle, a adaptação e a aprendizagem, como capacidades coordenativas presentes na atividade⁸.

Atividades sugeridas:

Aconselhamos que iniciem as atividades diárias com brincadeiras que façam as crianças/jovens experimentarem posições não habituais e/ou com sustentação corporal sobre os braços, tais como:

- a) Briga-de-galo: dois a dois, em quatro apoios, um de frente para o outro sobre um colchão, desequilibrar o colega retirando o apoio de suas mãos;
 - b) Deslocamento livre pelo espaço em quadrupedia;
 - c) Caranguejobol: futebol com bolão de plástico; jogadores em posição dorsal de quatro apoios;
 - d) João bobo: em círculos com um colega no meio em pé na posição de estátua, desequilibrá-lo seguidamente na direção dos colegas, empurrando-o na região do tronco;
 - e) Deslocamentos pelo grupo de um colega em posição rígida (assentado, deitado, em pé, dentre outros);
 - f) Dentre outras.
2. Em grupos de no mínimo quatro e no máximo seis, iniciar experimentação de elementos ginásticos de solo, sem preocupação com a técnica ou performance e proteção ou auxílio dos colegas.
 3. Construir um circuito com um número de até oito estações e deixar que as crianças/jovens experimentem livremente a passagem pelos aparelhos, criando estratégias para que os alunos não fiquem muito tempo em uma mesma estação ou fiquem todos só em uma delas. Aconselha-se criar estações que não ofereçam perigo de extrapolação por parte dos jovens e um posicionamento do professor que lhe dê uma visão global da turma, colocando-se estrategicamente na estação mais difícil. A montagem deste circuito deve levar em consideração a solução de problemas, o desafio, a curiosidade, a tentativa, buscando motivar o grupo e evitando filas;
 4. Fazer o mesmo circuito anterior utilizando-se das ações corporais específicas da ginástica, sugeridas por Leguet⁹ (1995), sem preocupação com a performance e segundo a disponibilidade de materiais disponíveis.
 5. Após este primeiro momento de experimentação, introduzir os elementos básicos, obedecendo à seguinte sequência pedagógica:
 - a) a lógica do elemento mais simples para o mais complexo;
 - b) da execução com proteção para a execução apenas com auxílio;
 - c) da posição mais baixa para a mais elevada;
 - d) da execução lenta para mais acelerada;
 - e) do solo para aparelhos fixos, caso os tenha;
 - f) das partes, através dos educativos, para o todo.

Exemplo:

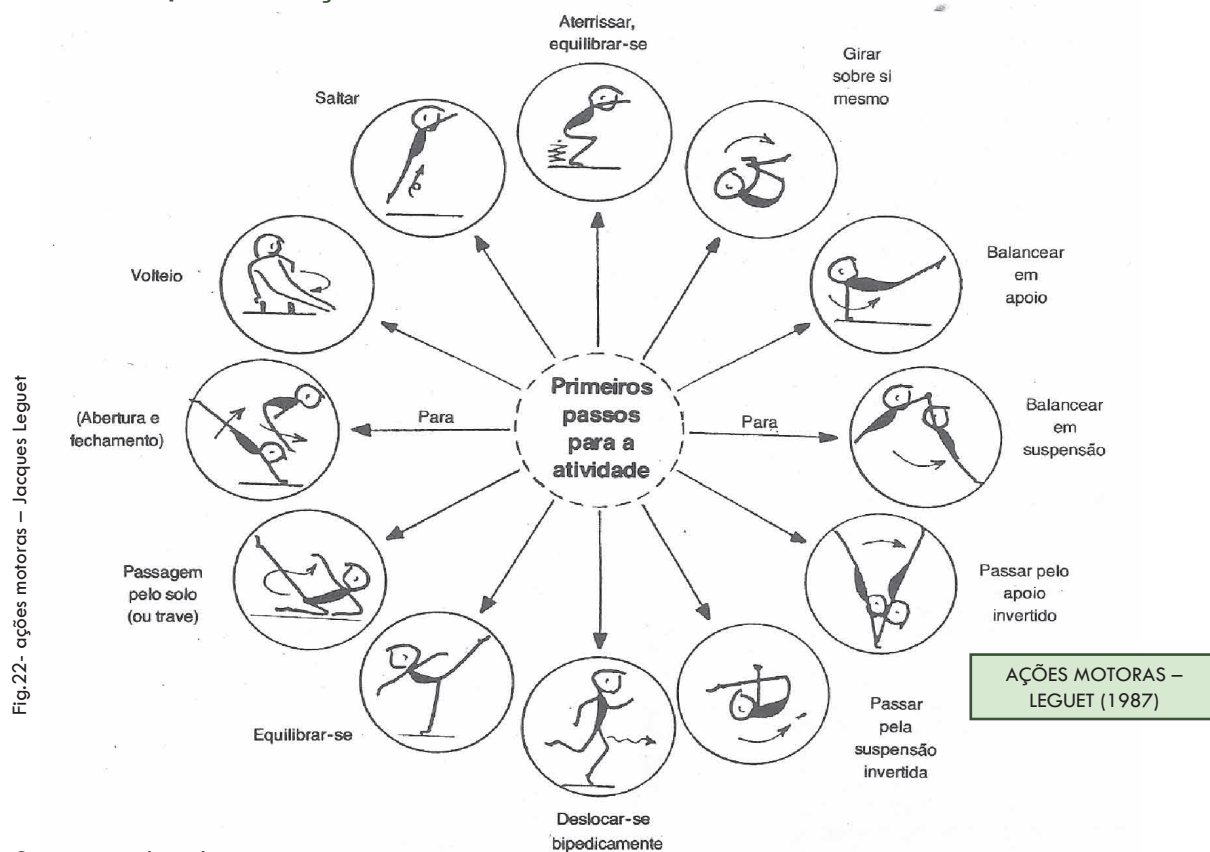
- da posição assentada em um plano inclinado, com proteção de dois colegas, um de cada lado, para o mesmo com auxílio;
- progredir para a posição agachada, com proteção, para a mesma com auxílio;
- progredir para uma inclinação menor do plano, adotando a mesma sequência anterior;
- da posição agachada nos colchões, com proteção, para a mesma posição com auxílio;

8 - Estas características estão presentes em todas as ginásticas propostas, porém na Ginástica de Solo elas se tornam essenciais.

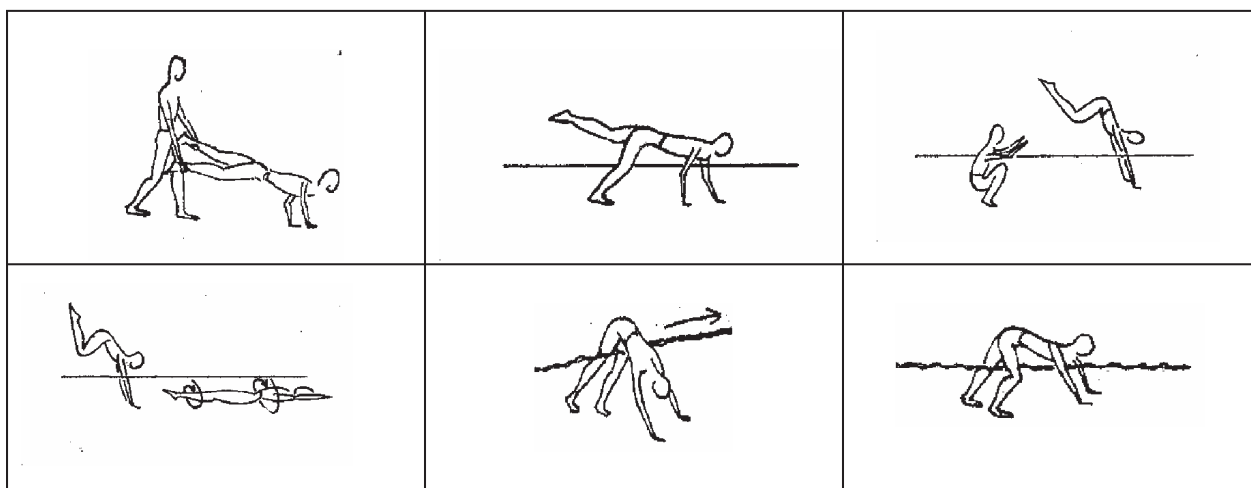
9 - Para saber mais a esse respeito consultar LEGUET, Jacques (1987).

- progredir para a posição em pé, nos colchões, inicialmente também com proteção, até que se tenha segurança para tentar apenas com auxílio;
 - progredir para a prática da execução independente, apenas com a proteção dada pelos colchões;
6. Em grupos de no mínimo quatro e no máximo seis, iniciar a ligação das ações motoras ginásticas aprendidas¹⁰, executando-os em seqüência;
 7. Procurar ao final de cada oficina curricular, refletir com os alunos, sobre o decorrer da mesma, quanto aos aspectos atitudinais, conceituais e procedimentais;

Ver abaixo quadro das ações motoras:



8. Sugestões de educativos:



¹⁰ - LEGUET, 1987.

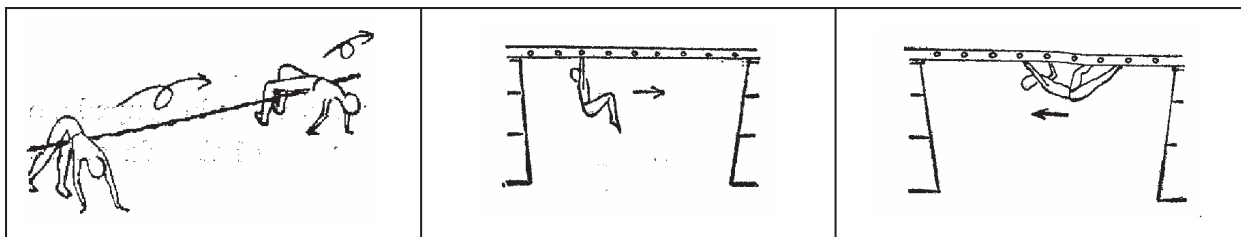


Fig.23- educativos para ações motoras





9. Sugestões de materiais alternativos.



Colchões:

Enchimento - usar palha, capim, pneus velhos, câmaras de ar, garrafas pet.
Revestimento – lona, saco de ráfia e tecidos de média espessura.



Bancos suecos:

Madeira usada para fazer os bancos.



Plintos:

Engradados de cerveja revestidos de espuma.

Orientar os alunos quanto à posição de braços, pernas, cabeça ou tronco em determinadas situações, não significa preocupação com técnica, mas com a segurança na execução por parte dos jovens e é algo que deve ser feito. A preocupação do professor em não transformar a prática da ginástica em uma repetição daqueles movimentos estereotipados da competição, não pode impedi-lo de intervir com orientações no sentido da segurança do jovem, sempre que julgar necessário e prudente.

PRÁTICAS CIRCENSES: Atividades inspiradas nas apresentações artísticas circenses, priorizando a acrobacia e o equilíbrio, vivenciadas individualmente ou em grupo, criando um espaço aberto à reflexão e experimentação de cada material, tais como: perna de pau, malabares, diabolôs, cordas grandes e individuais, argolas, dentre outros.

Atividades sugeridas:

1. Aconselhamos que iniciem as atividades diárias com brincadeiras que tenham foco no equilíbrio, tais como:

- a) Guerra de cotonetes: dois a dois sobre uma superfície estreita acima do solo (banco sueco, tábua, etc.) com o objetivo de desequilibrar o colega com o auxílio de um bastão com as duas extremidades forradas em formato de um cotonete;
- b) Amarelinha: jogo de deslocamento em um dos pés;
- c) Garrafão: pegador com deslocamento sobre um dos pés em um espaço delimitado com formato de um garrafão;
- d) Mãe-da-rua: pegador com deslocamento sobre um dos pés em um espaço delimitado com formato de uma rua;
- e) Ambos com os pés sobre uma linha, tentar desequilibrar o colega empurrando-o com uma das mãos;
- f) Dentre outras;

1. Solicitar pesquisa aos alunos, relacionadas aos equipamentos específicos do circo e seus manuseios¹¹. Socialização da pesquisa realizada nas oficinas;

g) Em cada oficina curricular, construir coletivamente um equipamento alternativo, semelhantes aos usados nos circos, para ser trabalhado naquela oficina, utilizando material reciclável, tais como: malabares; pernas-de-pau; girabolô; rolo americano; latas de pés; tecido; corda-bamba; dentre outros;

2. Manuseio livre dos equipamentos construídos;

3. Experimentação do manuseio dos equipamentos com orientação do professor em relação às técnicas usadas nos mesmos;

4. Ao final da unidade, apresentar para a turma um número de apresentação, utilizando um dos equipamentos construídos.

5. Sugestões de educativos:

Tule:



Fig.28- educativo para malabares com Tule

Após treinamento da movimentação com o Tule, introduzir Bolinhas e depois Claves, pois o princípio é o mesmo.

Rolo americano:

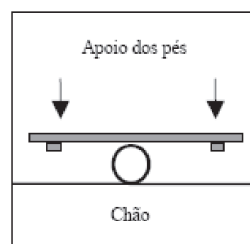
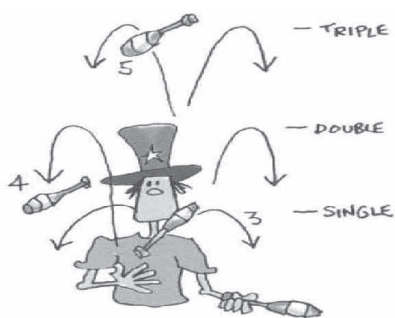


Fig.29- Rolo americano

Iniciar com a tábua em cima de uma madeira cilíndrica rachada no meio e apoiada no solo sem girar, depois com um cabo de vassoura, aumentar gradativamente o diâmetro da madeira que sustenta a tábua, até o diâmetro de 15 cm.

¹¹ - Sugestões de endereços para busca: http://www.ginasticas.com/conteudo/gimnica/gin_ginastica/ginasticas_com_gimnica_conteudos_ginasticos_no_ambito_circense.pdf ; http://www.deporteyciencia.com/wiki.pl?Libro_Circo/Portada e <http://www.bortoleto.com> .

Claves:



A sequência de lançamentos é:
5 3 4 5 3 4 5 3 4 . . .

Fig.30- educativo para malabares com Claves

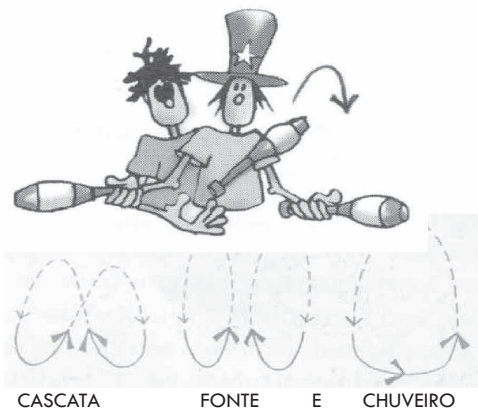


Fig.30- educativo para malabares com Claves

Caixas:



Fig.31 - educativo para malabares com Caixas

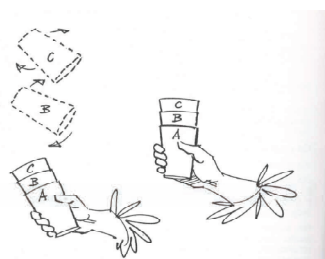
Perna de pau:



Fig.32- perna-de-pau construído com latas

Iniciar primeiro com as Latas de pés, para depois passar para Pernas de pau com hastes mais altas(que alcancem a altura do tronco do jovem, para depois passar para a perna de pau com pernas presas segurando em paredes, mesas ou com colega segurando, para depois tentar andar sozinhos.

Copos de plástico:



Tentar inverter a ordem dos copos.

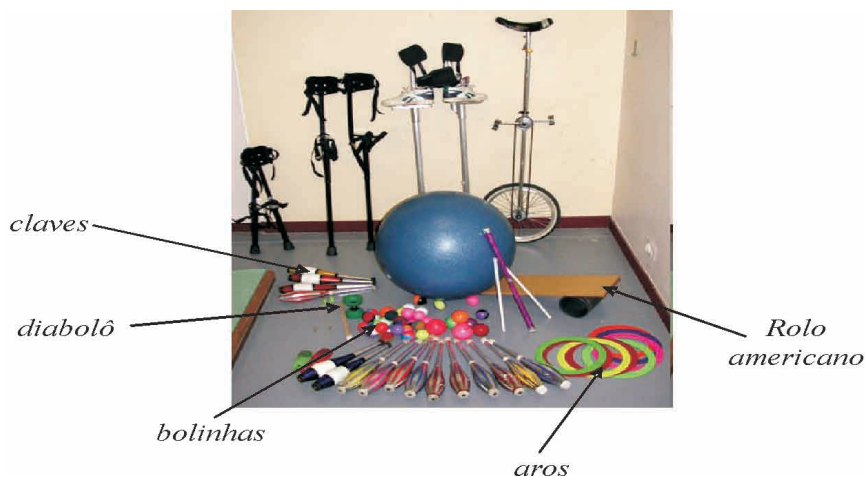
Fig.33- educativo para malabares com Copos

Diabolô



Fig.34 malabares com Diabolô

6. Sugestões de materiais alternativos a serem construídos:



- **Véu (Tule):** cortar um tule (tecido tipo véu de noiva) com um tamanho de 50 x 50 cm. O tule pode ser usado completamente aberto ou com um nó no meio, o que aumenta o grau de dificuldade (tempo de flutuação) na manipulação do material.
- **Bolas de Malabares:** colocar em um saco plástico aproximadamente 100 gramas de painço (comida de periquito). Armazenar o painço em um dos cantos (bicos) do saco, dar um pequeno nó, cortar a ponta que sobra depois do nó, formando uma pequena bola de painço. Recobrir o saco plástico com 3 ou 4 bexigas, uma sobre a outra. Para facilitar a colocação das bexigas, se recomenda cortar o pescoço das mesmas. Por outro lado é importante que cada bexiga esteja orientada (a boca) de forma oposta a anterior, assim uma tapará o espaço deixado pela outra, e o painço não escapará.
- **Diabolôs:** Cortar duas garrafas de refrigerante PET, na parte da boca e do funil próximo a esta. Colar um bico contra o outro com Super Bonder, e passar fita isolante na junção. Para construir os dois pauzinhos menores, utilizados para manipular o diabolô, cortar um pedaço de madeira com um diâmetro de aproximadamente 1 cm e aproximadamente 30 cm de comprimento, fazendo um sulco em uma das extremidades de cada um, onde será amarrado um barbante grosso.
- **Pau-chinês:** Cortar um cabo de vassoura com aproximadamente 60 cm, envolvê-lo (enrolar) em toda sua extensão com borracha de câmara de pneu de bicicleta. Para construir os dois pauzinhos menores, utilizados para manipular o bastão grande, cortar um pedaço de madeira com um diâmetro de aproximadamente 1 cm e aproximadamente 30 cm de comprimento.
- **Claves:** Uma garrafa de refrigerante pequena, um pedaço de cabo de vassoura de aproximadamente 50 cm. Cortar a boca da garrafa e enfiar o cabo em seu interior. Rechear a garrafa com jornal, para que o peso da chave esteja mais ou menos no meio do pescoço da garrafa (não pode estar no meio da chave, é preciso que o centro de massa (do peso) esteja mais para o lado da garrafa, mais ou menos a 2/3 do tamanho do objeto)
- **Caixas:** Encher uma caixa de leite com jornal, até que o peso seja suficiente para lançar e agarrar. Estar atento para que a caixa seja suficientemente dura para que não amasse quando for agarrada. Nos dois extremos laterais, colar papel de veludo, evitando assim que escorreguem quando uma caixa estiver em contato com a outra.
- **Aros:** recortar em papelão aros (círculos) com uma circunferência de aproximadamente 12 polegadas (32 cm) e com 4 cm de largura. Juntar umas quatro camadas de papelão, prensá-las e uni-las com fita adesiva ou crepe.
- **Rolo Americano:** Cortar uma madeira (preferencialmente uma chapa de compensado ou madeirite de 12 mm) com 30 x 60 cm. Na parte inferior pregar uma tira de 5 x 30 cm com uma distância de 5 cm de cada extremo (nos dois lados). Na superfície inferior que sobre entre estas duas tiras colar algum material que evite escorregar (papel de veludo ou borracha). O rolo pode ser feito

de plástico ou PVC, desde que sua grossura suporte o peso do aluno sem deformar (alterar sua qualidade cilíndrica). O diâmetro recomendado para o rolo é de 15 cm.

- **Latas de pés:** Pegar duas latas de Leite em pó, furar próximo ao fundo, nas laterais, com um diâmetro suficiente para passar a ponta de um barbante grosso, com aproximadamente 1,5m de comprimento, de fora para dentro. Passada a ponta do barbante, dar nós no mesmo dentro da lata, para que o cordão não saia.

MÓDULOS 2 e 3:

Após a vivência e reflexões proporcionadas pelas duas oficinas curriculares em cada tema, ou um mês de oficinas, as crianças/jovens já demonstram o gosto por um ou outro tema. Pensando assim, quando o professor planejar os outros módulos de ginástica, ou a continuidade do módulo anterior, poderá optar por distribuir percentualmente cada tema ginástico em seu planejamento, privilegiando aqueles temas com os quais as crianças/jovens mais se identificaram, não desprezando, no entanto, nenhum dos temas, lembrando que o acesso ao conhecimento é um direito das mesmas. Talvez reservar três encontros/oficinas para cada tipo de ginástica seja interessante, ficando os nove restantes para serem administradas pelo professor, ou deste democraticamente com a turma.

Outra boa opção é o trabalho sob a forma de circuitos ginásticos, organizando-se estações por temas que podem ser elementos diferenciados, situações de execução diferentes para um mesmo elemento ou mesmo movimento de diferentes temas ginásticos; o professor deverá posicionar-se na estação que ofereça maior risco, de forma a visualizar toda a turma, possibilitando uma intervenção mais imediata, caso seja necessária sua presença em outra estação.

PORTADORES DE NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS

Ao se trabalhar com crianças Portadoras de Necessidades Educacionais Especiais (PNE), devemos antes de qualquer ação, mudar nosso olhar acerca da relação destas com a ginástica, ou com as atividades físicas em geral, enxergando-as não como “aquelas crianças que não podem fazer minha atividade”, mas pensando “que ações podem trazê-las para minha atividade, que sejam adequadas às suas necessidades?”, ou mesmo “que adaptações posso fazer para incluir esta criança em minha atividade?” A partir desta nova visão, procurar saber quais são as implicações, restrições e limites que cabem a cada caso e em que a ginástica pode ser mais eficiente.

O próximo passo é pensar nas atividades ginásticas quanto ao espaço, movimentos, proteção, e todos os aspectos que envolvem uma oficina de ginástica, idealizando situações que proporcionem uma prática com segurança e satisfação para estas crianças. Seguem algumas sugestões para estas atividades, mas salientamos a necessidade do professor pensar a atividade em relação à criança PNE que tem em seu grupo e também em relação ao grupo com o qual deverá trabalhar. A elaboração de atividades pensadas para favorecer a integração destas crianças no grupo, deve ter uma atenção especial neste planejamento.

É prudente saber o máximo de informações sobre o tipo de problema que acomete as crianças PNE que estão em seu grupo, visando potencializar suas ações e fazer de seu trabalho uma ação significativa na vida destes jovens. Que restrições, que necessidades, quais dificuldades vividas por ela em outras situações, dentre outras, são informações importantes para que seu trabalho tenha objetivos que extrapolem apenas aqueles relacionados ao lazer, apesar deste ser também um objetivo importante a ser alcançado.

Atividades sugeridas:

1. Inserir as crianças no processo de proteção e auxílio, ensinando-as como fazê-lo;
2. Nas atividades de Ginástica Rítmica e Geral, elas devem ser incentivadas a participar de todas as atividades, visto que aqui a movimentação de tronco e membros superiores pode ser bastante explorada, além de ser basicamente associação de movimentos corporais a ritmo.
3. Atividades sugeridas no item “2”, também para jovens que tenham perdido boa parte da movimentação. Incentivá-los a se deixar levar pela música;
4. Na Ginástica Acrobática, durante a formação de pirâmides, desde que a cadeira suporte, fazer da mesma a base para a pirâmide, com o cadeirante sustentando e segurando um companheiro;
5. Nas Práticas Circenses, para cadeirantes, malabares, equilíbrio com jornal, bastão ou blocos de madeira, pau chinês.

PROJETO “GINÁSTICA CIDADÃ”

Conhecendo os alunos

Será apresentada a proposta de construção de oficinas pelos alunos, usando o conhecimento das ginásticas adquirido nas aulas de educação física.

Objetivos:

Partilhar o conhecimento adquirido sobre a ginástica com crianças de uma creche ou Projeto Social na semana da criança.

Cooperar para que crianças menores vivenciem movimentos corporais através da ginástica, de forma lúdica.

Proposição do tema

O projeto visa à participação dos alunos na comunidade de modo a intervir positivamente na construção de uma sociedade mais justa e mais humana, tendo a possibilidade de intercambiar cooperativamente com crianças cujas carências vão além das necessidades materiais, ampliando e ressignificando o viver humano integrado às dimensões do Ver, Julgar, Agir, Avaliar e Celebrar. Sendo assim através da ginástica contribuir para que estas crianças tenham momentos de alegria e partilha.

- Apresentar opções de participação que possam envolver diferentes séries da escola;
- Pensar formas de como atender as crianças levando uma ginástica segura e prazerosa.
- Decidir em conjunto qual creche ou Projeto Social adotarão.
- Para o sucesso da Oficina é importante a participação dos alunos na elaboração, organização e realização da Oficina de ginástica.
- Muito bom também, se aliado a isso, fosse realizada uma campanha de arrecadação de bens, que sejam de maior necessidade na creche ou Projeto Social, e/ou que fossem feitas lembrancinhas para as crianças.

Problematização do projeto

Refletir com os alunos:

- Como podemos selecionar os componentes para cada grupo?
- Qual a melhor maneira para os grupos se organizarem?
- Quem se responsabilizará pela organização da Oficina na creche ou Projeto Social? Faremos um comitê?
- Quais os melhores educativos a serem desenvolvidos com as crianças?

Desenvolvimento

- Professor e alunos juntos devem pensar uma forma para a definição dos grupos.
- Separar os alunos em grupos com tarefas diferentes, aproveitando a melhor característica de cada um, formalizando 5 grupos:
 - GT1: grupo do circo – arrecadar material para fazer os malabares (balão e alpiste) e ensinar as crianças a brincarem com os mesmos;
 - GT2: grupo do solo – elaborar um roteiro prévio contendo os educativos de rolamentos e estrela que irão ensinar às crianças;
 - GT3: grupo da acrobática – desenhar possíveis pirâmides (simples), relacionando o material necessário para brincar com as crianças;
 - GT4: grupo da rítmica – arrecadar material para fazer os arcos e separar cordas para brincar com as crianças.
 - GT5: grupo da ginástica geral – selecionar músicas e material alternativo (caixas de sapato, garrações...); criar com as crianças uma pequena composição coreográfica de GG, partindo do tema animais.
- O número de crianças da creche influenciará na divisão dos grupos de trabalho.
- Cada Grupo terá a responsabilidade de cuidar das crianças, passar o conhecimento adquirido na ginástica de forma lúdica e, se possível e for da vontade das mesmas, apresentar o que construíram ao final do dia para a comunidade envolvida.
- Após a definição dos grupos de trabalho, cada grupo se reunirá e decidirá quais estratégias serão usadas.
- Pensar formas de registro e avaliação da Oficina.

Síntese

O material que foi produzido para o projeto servirá como base para exposição e conclusões sobre a sua realização: o que mudou em nossa prática? Houve envolvimento dos alunos? A partilha do conteúdo “ginástica” aprendido foi importante para o intercâmbio com as crianças? As crianças se envolveram e gostaram de participar da Oficina? Em que podemos mudar nossa ação? Soubemos respeitar e valorizar as crianças, doando nossa atenção e carinho? Outras questões podem ser discutidas e relatadas pensando em novas possibilidades e/ou sugerindo novos temas.

PROJETO “CIRCO PARA TODOS”

Conhecendo os alunos

O professor apresentará a possibilidade de realização de um circo dentro da escola, abrindo espaço preferencial para portadores de deficiência. Para isso incentivará uma pesquisa dos alunos entre as famílias, comunidade, livros e internet, sondando as possíveis atividades circenses que possam ser realizadas por todos.

Proposição do tema

Construir com os alunos um circo para ser vivenciado por toda a comunidade escolar, apresentando atividades que possibilitem a participação de todos os interessados.

A proposta do projeto é apresentar opções de participação de pessoas com dificuldade de locomoção. Os alunos devem considerar o princípio da inclusão como mola mestra para o projeto e refletir sobre as necessidades, dificuldades e discriminações sofridas por deficientes físicos em aspectos gerais e principalmente no que diz respeito à prática de atividades físicas. Essas reflexões contribuem para a possibilidade de transformação da realidade, melhoria de qualidade de vida e para a integração do deficiente através da prática circense.

Problematização do projeto

É importante refletir com os alunos sobre a realidade do deficiente: vocês conhecem algum deficiente físico? Quais são as dificuldades, necessidades e perspectivas dos deficientes em relação à prática de atividades físicas? Quais são as adaptações necessárias para a prática circense? Como podemos viabilizar a participação destas pessoas?

Desenvolvimento

Professor e alunos devem planejar em conjunto as oficinas, considerando número de participantes, espaço disponível, acessibilidade, material necessário e divulgação na comunidade.

Sugerimos a vivência com participação de oficinas diferenciadas, de acordo com faixa etária dos alunos, trabalhando as diferentes vivências proporcionadas pelo circo.

Síntese

O circo produzido para o projeto servirá como base para reflexão sobre a sua realização: o que mudou em nossa prática? Houve envolvimento dos alunos? A construção e participação nas práticas circenses foi importante para aproximação dos alunos e comunidade escolar? Houve envolvimento de todos capaz de efetivamente mudar posturas levando-os a fazer a *escolha pela vida*? Em que podemos mudar nossa ação? Soubemos respeitar e valorizar os portadores de deficiência, tratando-os igualmente? Outras questões podem ser discutidas e relatadas pensando em novas possibilidades e/ou sugerindo novos temas.

ANEXO 1: MINITRAMPOLIM¹²

Utilizado como aparelho auxiliar na aprendizagem de todas as modalidades competitivas, o minitrampolim é um ótimo instrumento pedagógico na escola. Sua prática possibilita aos jovens situações que promovem a sociabilidade, o autocontrole, o sentido de responsabilidade, a confiança, a paciência, apresentando-se desta forma como um aliado do professor em sua jornada educativa.

Devido às suas características, é um aparelho que seduz aos jovens pela sua dinâmica, sendo um agente motivador, mas que traz a necessidade de alguns cuidados, por parte tanto do professor quanto dos jovens:

- Não permitir que o jovem salte sozinho ou sem ajudante qualificado;
- Não permitir que o jovem salte somente com meias ou com tênis;
- Não permitir que o jovem salte diretamente para o chão;
- Não permitir que o jovem execute saltos mais complexos que sua capacidade;
- Ao mudar de estação em sua aula, ou ao final da mesma, não deixar o aparelho montado.

Atividades sugeridas:

1. Deslocamentos com saltos e saltitos;
2. Atividades com ênfase na transposição de obstáculos, utilizando o plinto, banco sueco, cordas ou caixas de madeira;

¹² - A opção pelo minitrampolim enquanto anexo neste trabalho se deve ao fato deste aparelho não ser uma realidade presente em todas as escolas de nosso estado

3. Associar o minitrampolim ao plinto com movimentos de transposição, que levem o jovem a conhecer e superar seus limites.
4. Ao introduzir o aparelho, observar as diferentes fases do salto¹³, dividindo-as para facilitar o aprendizado;
5. Sugiro uma seqüência de aprendizagem que leve o jovem a primeiro adaptar-se ao aparelho, para depois experimentar uma evolução em seus saltos: aterrissagem, saltos elementares, impulsão, abordagem, saltos mais complexos, saltos elementares com corrida.
6. Sugestões de educativos:

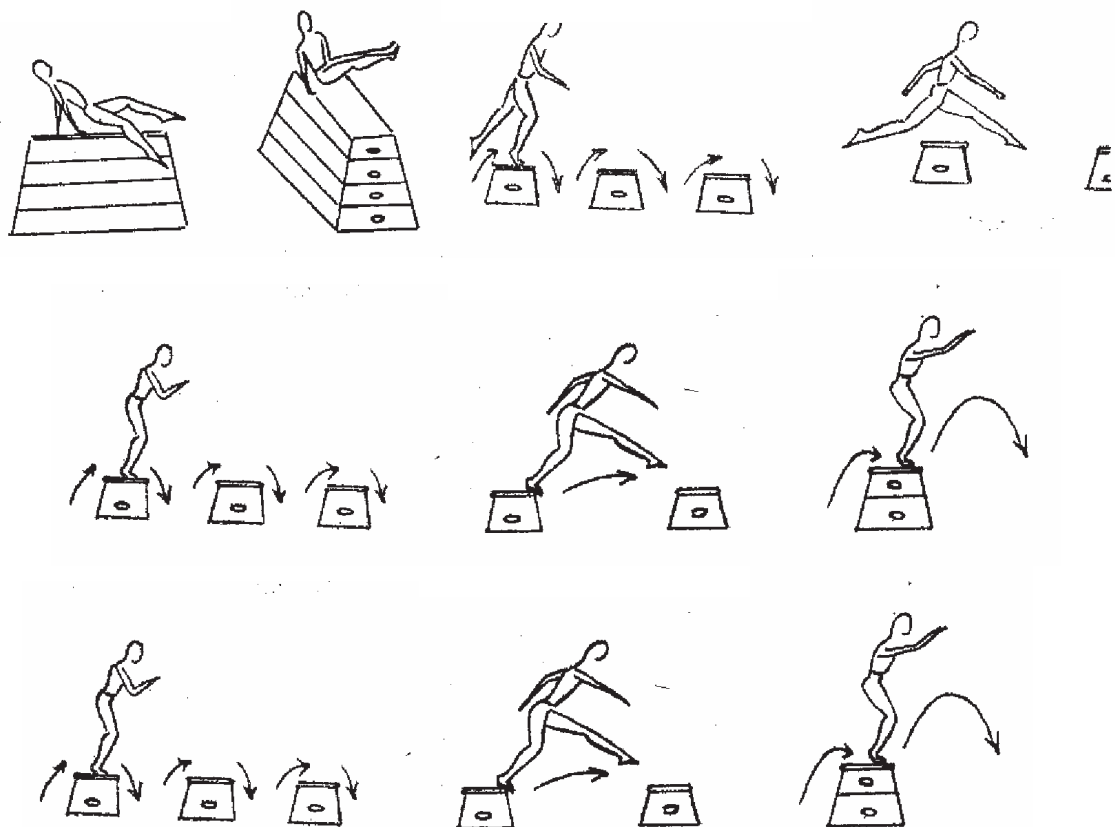


Fig.36- educativos de transposição do plinto



Fig.37- educativo e proteção para abordagem



¹³ - As fases do salto no minitrampolim são: corrida, abordagem, impulsão, fase de vôo e aterrissagem.



Fig.38- educativos e proteção para impulsão



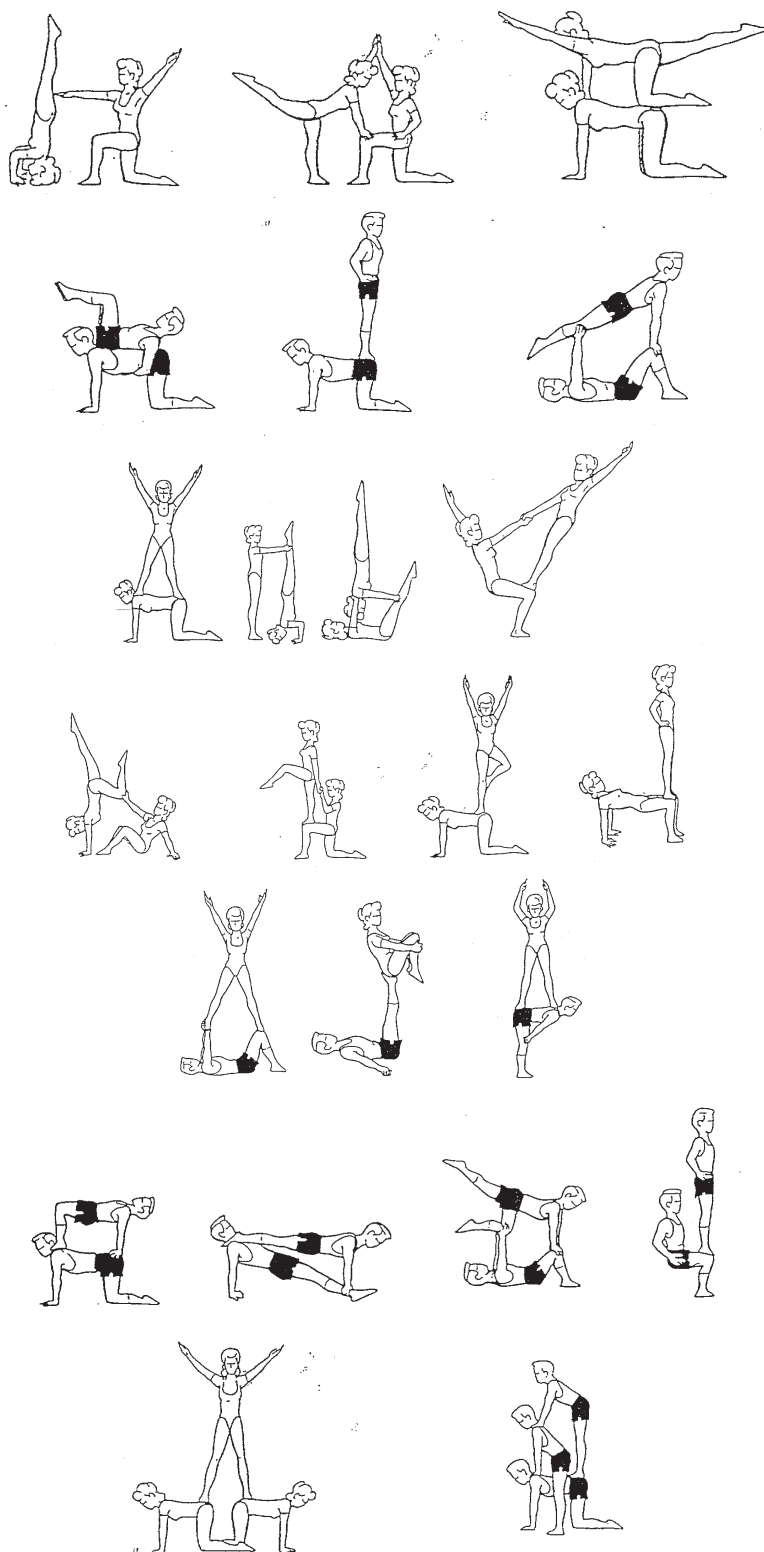
Fig.39- educativos e proteção para aprendizado de saltos elementares

10. Sugestões de materiais alternativos.



Utilizando-se de uma câmara de pneu de trator, construir uma tela de minitrampolim com cadaços de 12 mm costurados formando uma rede, com as tiras bem próximas umas das outras. As tiras das extremidades devem ser maiores para contornar a câmara e ser amarrada bem firme e estendida embaixo da mesma. Vestir com uma rede de pesca velha, para que a tela não saia do lugar.

ANEXO 2: MODELOS DE PIRÂMIDES



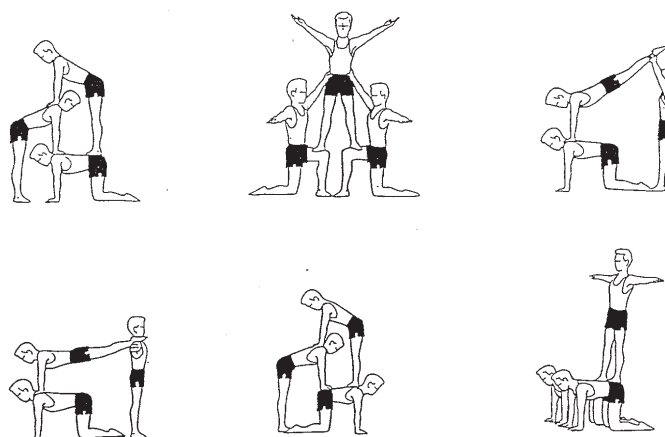


Fig.43- modelos de pirâmides para duplas e trios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COLL, C. Marc Curricular per a L'Ensenyament Obligatori. Barcelona: Departamento de de Ensenyanza de la Generalitat de Catalunya, 1986. *apud* ZABALA, A. **A prática educativa – como ensinar**. Porto Alegre: Art-med, 1998. p. 30-32.

KUNZ, E. (org.). **Didática da educação física 2**. 2.ed. Ijuí: unijuí, 2004. p.40. (Coleção Educação Física).

LEGUET, J. **As ações motoras em ginástica esportiva**. São Paulo: Manole, 1987. 227p.

STOKOE,P.; HARF, R. **Expressão corporal na pré-escola**. [tradução de Beatriz A.Cannabrava]. 4.ed. São Paulo: Summus, 1987. (Novas buscas em educação; v.30).

NISTA-PICCOLO,V.; SCHIAVON,L. Desafios da ginástica na escola. In: MOREIRA, E.(Org.). **Educação Física escolar – desafios e propostas 2**. Jundiaí: Fontoura, 2006. 50-51.

ICONOGRAFIA:

MARTINS, S. **Ginástica Rítmica Desportiva – aprendendo passo a passo**. Rio de Janeiro: Shape, 1999. p.51-118.

GRACEFUL GYMNASTS. 9th World Gymnaestrada Amsterdam 1991. Photography: Jan de Koning and Paul Ridderhof.

www.bortoledo.com.br

DIECKERT, J.; KOCH, K. **Ginástica Olímpica – exercícios progressivos e metódicos**. Fig.1. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1981. (Fig.138). p.151.

AMBROSIO, M.; AMBROSIO, M.V. Fotografias das ginastas Darly Gomes Soares, Fernanda de Souza Diniz e Fernanda de Paula Ambrosio, tiradas pelas mesmas. Belo Horizonte: 2008. Coleção particular.

SATURNINO, H.; SIMÕES, E. **ABC da ginástica infantil**. Belo Horizonte: s/ed., 1968. pp.12-80.

GRACEFUL GYMNASTS. 10th World Gymnaestrada Berlin 1995. Photography: Jan de Koning and Paul Ridderhof.

QUER SABER MAIS?

LEBRE, E.; ARAÚJO, C. **Manual de Ginástica Rítmica**. Porto: Porto, 2006. 238p

BROCHADO, F.; BROCHADO, M. **Fundamentos de Ginástica Artística e de Trampolins**. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 2005. 166p.

HOSTAL, P. **Ginástica em aparelhos: espaldar, banco, plinto, corda**. São Paulo: Manole, 1982. 157p.

JENSEN, S.; DANO, K. **O minitrampolim na escola**. Porto: Presença, 1981. 154p.

SANTOS, C. **Gymnica 1000 exercícios** – ginástica olímpica, trampolim acrobático, mini-trampolim, acrobática. Rio de Janeiro: Sprint, 2002. 354p.

<http://www.ginasticas.com>

http://www.deporteyciencia.com/wiki.pl?Libro_Circo/Portada

<http://www.bortoleto.com>

<http://www.cbginastica.com.br>

<http://www.fig-gymnastics.com>

<http://nspublio.sites.uol.com.br/index.htm>

<http://www.gymphoto.com>

<http://www.gymworld.de>

http://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/crv.htm

http://www.deporteyciencia.com/wiki.pl?Libro_Circo/Portada

