

ATLETISMO NA ESCOLA: CRIAÇÃO E EXPLORAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DE ALUNOS INTELIGENTES EM JOGO

Erica dos Santos Gonzales

Licenciatura Plena em Educação Física – UNIMÓDULO

Professora de Educação Física da Rede Estadual de Ensino de São Paulo

INTRODUÇÃO

O ensino do atletismo na escola ainda apresenta moldes de uma pedagogia tradicional que limita as ações de compreensão, criatividade e tomada de decisão dos alunos. Deste modo, a participação dos alunos em conjunto com o professor é importante em todas as etapas, desde o planejamento até a construção de seus próprios materiais para a prática. O professor atua neste processo criando situações-problemas e estimulando os alunos à resolução destas para tomada de consciência de suas ações.

OBJETIVOS

- Resgatar e utilizar jogos e brincadeiras populares como caminho para a iniciação do aprendizado do atletismo;
- Proporcionar momentos de criação, exploração e re-significações de jogos e brincadeiras;
- Estimular o desenvolvimento da consciência tática e inteligência específica dos participantes, na resolução de problemas individuais e coletivos.

METODOLOGIA

Público-alvo: alunos de 5ª e 6ª séries da Rede Estadual de Ensino do Estado de São Paulo, no município de Caraguatatuba, ano de 2007.

Organização: O ano letivo foi primeiramente organizado em períodos. No 1º e 3º bimestres temos as corridas de resistência, velocidade e revezamento, no 2º e 4º bimestres, os saltos, lançamentos e arremesso; sendo que no 3º e 4º bimestres as mesmas atividades dos outros bimestres foram realizadas com um nível maior de complexidade.

Local: Além da quadra da escola, as aulas foram em praças, no calçadão da avenida “da praia” e areia da praia do centro, de modo a aproveitar a localização da escola próxima à costa marítima.

Materiais: Os materiais foram adaptados com giz e cones para as marcações de corridas, o brinquedo barangandão¹ construído pelos alunos foi utilizado nos jogos de lançamento e uma fita de medida foi construída com TNT com as metragens marcadas pelos alunos, que a utilizam nas aulas de lançamento, arremesso e nos saltos.

Desenvolvimento: Ao iniciar cada tema com os alunos foi realizado um levantamento de quais brincadeiras eles conhecem e que tenham alguma relação com o tema. A partir dessas brincadeiras iniciamos a aula. Depois que a brincadeira foi vivenciada e compreendida por todos iniciamos as re-significações das regras. Isso é feito por meio de questionamentos e problematizações, para que os alunos adquiram consciência de suas ações e consigam resolver problemas individuais e coletivos.

RESULTADOS

Os alunos enriqueceram seu repertório cultural e motor. Também apresentam uma postura melhor diante os desafios em jogo, tanto nas respostas aos questionamentos, quanto na elaboração de estratégias táticas individuais e coletivas.

CONCLUSÕES

De acordo com os resultados obtidos e o bom desenvolvimento deste projeto, podemos inferir que os objetivos foram atingidos. As etapas percorridas até o presente momento ainda estão em fase de iniciação, devendo continuar no próximo ano com um nível de complexidade técnica mais apurada e maiores questionamentos.

¹ Brinquedo popular construído de papel crepon, jornal e barbante.