

O DESENVOLVIMENTO DE DINÂMICAS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E PRÁTICAS EDUCATIVAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Patrícia dos Santos Figueiredo Nascimento (1); Kamila Hayla de Almeida Silva (1); Allen Cliss Correia Ferreira (2); Jozilma de Medeiros Gonzaga (3); Maria Goretti da Cunha Lisboa (4).

(Universidade Estadual da Paraíba, pfigueiredo81@gmail.com).

Introdução:

As aulas de educação física para o ensino fundamental II, ainda apresentam grandes desafios, visto que muitos professores ainda trabalham numa tendência de ensino que teve seu auge na década de 80. Esse modelo, algumas vezes chamado de recreacionista (KUNZ, 1994), embora este não seja um nome muito adequado, aconteceu por duas razões principais; surgiu momento onde os professores se viram sem direcionamento, já que o discurso acadêmico passou muitos anos discutindo, o que não deveria ser feito na aula (críticas excessivas ao esporte de rendimento), e não apresentando propostas viáveis e exequíveis para a prática; o outro fator, diz respeito a falta de políticas públicas que facilitem o trabalho do professor. Assim as aulas de educação física foram reduzidas ao “dar a bola” e deixar que os alunos decidam o que querem fazer. Embora tenham surgido novas abordagens de ensino a fim de melhorar a educação física este modelo ainda é bastante representativo no contexto escolar e provavelmente tenha nascido de interpretações inadequadas, e das condições de formação e do trabalho do professor.

Segundo Dohme (2003), a aprendizagem se constrói através de um processo interno do aluno, fruto de suas próprias pesquisas e experimentações, sendo que o professor atua como o mediador. Tais características podem ser obtidas através do lúdico, seja na forma de jogos e brincadeiras, pois como aponta Friedmann (1996, P.20) O jogo é, pois, um quebra-cabeça... não é como se pensava, simplesmente um método para avaliar tensões. Também não é uma atividade que “prepara” a criança para o mundo, mas uma atividade real para aquele que brinca. Verdadeiramente, brincamos, sem precisarmos, em absoluto, saber o que ele significa.

No ano de 2017 o programa institucional de bolsas de iniciação à docência - PIBID foi implantado na Escola Estadual Senador Humberto Lucena que ganha incentivo e aperfeiçoamento nas aulas de educação-física com novas estratégias de ensino e práticas educativas no ensino fundamental II. Neste contexto, este trabalho tem por objetivo relatar a

experiência vivida no processo de aprendizado, no universo, do aluno, respeitando as características próprias para cada faixa etária, oportunizando a experimentação de diversas situações e contextualizações por meio da utilização de atividades dinâmicas que facilitem a adaptação e interação dos alunos às aulas de educação física.

Metodologia:

As Atividades dinâmicas foram utilizadas nas abordagens temáticas do conteúdo Brincadeiras e Jogos, e tema transversal ética, mediante a necessidade de refletir a acerca da convivência humana nas suas relações com as várias dimensões da vida social como também na dimensão das ações pessoais, nas apresentações de momentos, situações ou problemas, práticas coletivas e sociais. Durante o período de 6 semanas aos alunos do ensino fundamental II, faixa etária de 12 a 18 anos, foram reservados 20 minutos das aulas de educação física, onde solicitamos a participação em atividades dinâmicas, trabalhando a conscientização dos fatos expostos durante cada atividade. Considerando que assim consegue-se alcançar o aluno integralmente, abrangendo aspectos da criatividade, imaginação, e aprendizado por meio da descontração. Para o planejamento, desenvolvimento e elaboração o grupo composto por professores e alunos bolsistas/voluntários desempenharam atividades de pesquisa, elaboração e/ou reformulação das dinâmicas, organização e execução do plano proposto. Abordamos até o presente momento os seguintes aspectos; a amizade; o respeito; o eu e o outro, como nos vemos; a necessidade de colocar-se no lugar do outro; e o medo de enfrentar desafios. Sabendo da importância de debater os temas, ao final de cada atividade prática, realizamos uma roda de conversa a respeito da atividade realizada, buscando o aprofundamento e reflexão crítica acerca da situação ou problema abordado durante a aula.

Resultados e discursões:

Conforme as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL,1998). Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo a favorecerem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas o que estimula o planejamento das ações. Além disso, nos PCN's existe a defesa de que os jogos podem contribuir na formação de atitudes – construção de uma

atitude positiva perante os erros, na socialização (decisões tomadas em grupo), enfrentar desafios, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e dos processos psicológicos básicos.

Porém, sempre enfrentando verdadeiros desafios no que diz respeito a convencer os alunos aqui citados, a participar de qualquer atividade que seja diferente da que eles estavam acostumados com o professor que atuava antes de nossa chegada. Por muitas vezes tivemos que ouvir a pergunta: vai ter aula de educação física? Isto, bem no meio da aula de educação física. Como já foi citado antes a educação física que eles conheciam era do tipo que deixa os alunos dispersos na quadra com uma bola a disposição para aqueles que quisessem jogar. Não sendo caracterizado como recreação, já que a educação física recreativa representa uma atividade planejada e orientada. E sim como um modelo antigo de ensino dentro da tendência recreacionista, que apesar de ser bastante questionável, e não ser defendida por professores, estudiosos ou acadêmicos, ainda se encontra bastante representativa no contexto escolar.

Muitas vezes os educadores tentam utilizar jogos em sala de aula sem, no entanto, entender como dar encaminhamento ao trabalho, depois do jogo em si. Também, nem sempre dispõem de subsídios que os auxiliem a explorar as possibilidades dos jogos e avaliar os efeitos dos mesmos em relação ao processo ensino-aprendizagem. A grande maioria ainda vem desenvolvendo as atividades com jogos espontaneamente, isto é, com um fim em si mesmo, “o jogo pelo jogo”, ou imaginando privilegiar o caráter apenas motivacional.

A mediação do docente com seu aluno na hora do jogo é muito importante e deve ser feita no momento certo. Assim o aluno assimilará melhor o conteúdo trabalhado, o professor não deve utilizar o lúdico somente para preencher o tempo livre após uma explicação ou avaliação e sim utilizá-lo como fim pedagógico. Dessa forma, atividades lúdicas, entre elas os jogos, quando bem orientadas, tem ação preventiva e terapêutica, criando associações emocionais agradáveis que favorecem a autoestima, os laços de companheirismo e a aprendizagem, por produzirem equilíbrio entre as exigências e o prazer.

Conforme Dohme (2003), a partir daí o aluno passa a ver o professor de uma forma mais próxima, não é o adulto que espera dele um comportamento sério que o faça compreender as

“coisas difíceis” que eles estão ensinando. Mas é o adulto que de forma leve e alegre entra no “mundo da criança” para transmitir aquilo que sabe.

Conclusões:

Segundo Soler (2005), afirma que através dos jogos e brincadeiras, as crianças se preparam para a vida adulta e sabemos o quanto é necessário ensinar e aprender a conviver uns com os outros na sociedade, pois as brincadeiras tem um grande poder educativo. É importante voltarmos e atenção para o sentido pedagógico desse (brincar), para assim possibilitar uma evolução constante no conhecimento e atitudes e valores, adquiridos através de experiências lúdicas. Sendo essa uma importante ferramenta que auxilia na melhora dos resultados por parte dos educadores preocupados em causar mudanças na educação atual.

É notório que o indivíduo aprende muito mais o conteúdo abordado de formas criativas e envolventes, desenvolvendo e assimilando o conhecimento. Enquanto educadores preocupados com o futuro de nossos alunos, temos o compromisso de participar da construção de saberes, utilizando técnicas que surtam os efeitos desejados de forma a amenizar as dificuldades de aprendizagem. Mas antes de utilizar o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem é necessário que parem de pensar no lúdico apenas como forma de diversão nas horas livres ou mero “passatempo”, e passar a ser encarado como uma ferramenta de grande importância no ensino-aprendizagem.

O docente deve estar ciente de que o lúdico não é a única opção para melhorar o ensino-aprendizagem, mas deve ser sempre visto como uma importante ferramenta que auxilia na melhora dos resultados por parte dos educadores preocupados em causar mudanças na educação atual.

Com a ludicidade contida nas atividades dinâmicas, o conhecimento sobre o conteúdo proposto tornou-se mais fácil de ser absorvido pelos alunos, aprender brincando sempre foi e sempre será o caminho mais fácil. Aos poucos os alunos estão se tornado menos resistente e mais participativos, começaram a entender que a atual educação física tem muito conhecimento a lhes oferecer e a grande maioria já aceitam uma aula inovadora.



Embora muitas escolas ainda não tenham aplicado a prática é necessário deixar claro que as teorias sobre a educação física escolar evoluíram na direção de uma visão holística que integra corpo e mente, preocupado com a qualidade de vida, bem-estar dos alunos e sua formação enquanto cidadão. O professor já não é mais aquele que tio que dá brincadeiras, a proposta agora engloba saúde, qualidade de vida e muita formação, pois é uma disciplina como qualquer outra e os alunos devem se empenhar para dar conta, integrando a educação física com a pedagogia dos demais projetos adotados pela escola.

Diante do exposto, percebe-se a importância de implementar uma educação física escolar que contemple todos os aspectos dos alunos, promovendo seu desenvolvimento integral. Buscando sempre romper as barreiras deixadas por modelos antigos que tornavam a educação física vazia de sentidos.

Referências:

BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

DOHME, Vânia D'Ângelo. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis. RJ: Vozes, 2003.

SOLER, R. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí:Unijuí,1994.

E.F, DEPORTES. **A utilização dos jogos e brincadeiras em aula: uma importante ferramenta para os docentes**. Revista digital ano 18 n°186/Buenos Aires, novembro de 2013.
Disponível em:<<http://www.efdeportes.com>>