

Trajetórias Pedagógicas nas aulas de Educação Física – Para além das linhas da quadra

Não há movimento que não seja realizado num espaço. Nossos corpos, nossa atividade docente, o brincar das crianças estão sempre numa relação espaço-tempo.

O espaço não existe como um lugar imóvel, os espaços são móveis a partir das relações que estabelecemos nele, como usamos, como brincamos. O espaço também nos educa e nós modificamos o espaço.

A formação humana se deu nos espaços e tempos no confronto dos modos que o homem agiu nesses espaços modificando-os. A sociedade, as arquiteturas escolares, tudo é ação do homem na modificação do espaço por meio dos movimentos corporais, sejam eles relacionados ao trabalho, as práticas corporais culturais ou as práticas corporais institucionalizadas.

Assim, as experiências corporais que tomam o espaço como terceiro educador, como diria Loris Mallaguzzi, apresentam-se como potência na formação da criança nas aulas de Educação Física.

Portanto, a proposta educativa que apresento tem o espaço como contexto singular para organizarmos nossas práticas pedagógicas. O que conduz a trajetória dessa prática, são as perguntas que as crianças se fazem cotidianamente por meio dos seus movimentos corporais: o que é possível fazer aqui?

Ressignificando os espaços por meio dos jogos de perseguição

Os jogos de perseguição são, em geral, uma preferência nas experiências corporais das crianças, pois são os jogos simbólicos em que de diferentes maneiras elas assumem papéis, da mãe, do urso, da bruxa, e assim sucessivamente.

Considerando essa condição, a proposta é a vivência desses jogos nos diferentes espaços da escola considerando as formas de questionar e intervir nesses lugares, utilizando-se de movimentos corporais inspirados no Parkour.

Nessa proposta o objetivo é que a criança construa uma trajetória de movimentos onde possa pendurar-se nos diferentes lugares da escola. Essa rota envolve as estratégias de onde pendurar-se, os ajustes de movimentos corporais para sustentar seu corpo em suspensão e avaliação do local, ou seja, os riscos que envolvem aquela escolha.

As crianças poderão ficar em círculo próximo do pegador. O pegador deverá repetir a frase “Cada macaco no seu galho” e as crianças deverão fugir do pegador, pendurando-se em algum espaço disponível da escola. Conforme elas forem pegadas, deverão ajudar o pegador.

A partir dessa experiência o professor poderá retomar com os estudantes as condições físicas do espaço da escola, as melhorias que poderiam ser feitas, bem como quais recursos físicos eles gostariam que estivessem disponíveis.

2 – Escalando em busca da bandeira.

Nessa proposta o objetivo é que a criança construa um percurso até um local em que ela possa escalar e que seja seguro, como uma mureta, muro, grades, portões ou parquinho. Esse percurso envolverá estratégias de movimento e mudança de direção que possibilitem a fuga, bem como ajustes nos movimentos corporais para realizar o movimento de escalada.

O jogo é inspirado no pique bandeira que consiste num jogo de conquista de materiais, jogados por duas equipes que se enfrentam mutuamente. Já nessa proposta mantém-se as duas equipes, porém uma terá como objetivo a proteção dos objetos a serem capturados e a outra terá como objetivo a captura do objeto que estará suspenso.

O jogo acontecerá num espaço delimitado, que termine num lugar que seja possível escalar. Para essa construção você poderá questionar com os estudantes onde essa prática poderia ser realizada.

A delimitação do espaço significa o local onde a equipe de defesa deverá permanecer, ou seja, o território de defesa. Os jogadores do ataque podem ser "pegos" pelos jogadores da defesa quando estes tentarem invadir seu espaço. Caso seja pego ele deverá ficar congelado (até que outra criança do seu grupo o toque para o salvar e assim voltar para o seu território). O objetivo do grupo do ataque é invadir o território do oponente e resgatar a bandeira por meio da escalada. Você poderá delimitar um tempo para que o jogo ocorra e então

inverter as posições, para que todos os estudantes possam experimentar a prática.

Ao final dessa experiência você poderá retomar com as crianças a importância de analisarmos criticamente o espaço antes de realizarmos as brincadeiras, bem como quais foram os ajustes de movimentos que precisaram ser realizados para a conquista da tarefa.

3 – Mãe da rua cat leap.

Nessa proposta o objetivo é que a criança construa um percurso até um local em que ela possa realizar o movimento cat leap e que seja seguro, como muro, parede das arquibancadas ou janelas. Esse percurso envolverá estratégias de movimento e mudança de direção que possibilitem a fuga, bem como ajustes nos movimentos corporais para realizar o movimento de cat leap. Além disso, envolvem leitura e interpretação do espaço e a produção de hipóteses quanto ao uso desse lugar.

Antes de experimentar essa brincadeira é necessário que o professor experimente com os estudantes o movimento cat leap. Cat leap é uma das técnicas do parkour de salto e chegada num muro, em que o traceur ou traceuse ficam pendurados (as) com os pés apoiados na parede.

Possibilite que as crianças experimentem esse movimento em diferentes locais da escola e permita que elas decidam qual é o melhor local para o jogo ser realizado. Elas precisarão fazer a leitura dos espaços, interpretar e construir hipóteses para essa tomada de decisão.

As crianças decidem quem será a mãe da rua e deverão ficar na extremidade oposta ao local em que realizarão o movimento de cat leap.

A mãe da rua se posiciona no meio do caminho, entre o grupo e o local determinado para o movimento. Ao comando da própria mãe as crianças deverão atravessar a rua finalizando com um cat leap, quem for pego passa a ajudar a mãe da rua.

4- Jakempô parkour

Nessa proposta o objetivo é que a criança construa um percurso superando obstáculos pelo caminho até um determinado local. Esse percurso envolverá

estratégias de movimento e mudança de direção que facilitem a corrida, bem como ajustes nos movimentos corporais em formato de onda (ou seja, movimentos de subida e descida) para superar os obstáculos propostos no caminho.

Num primeiro momento, discuta com as crianças quais locais poderiam ser utilizados como obstáculos para a realização da atividade. Possibilite que elas mesmo criem/ estabeleçam o percurso da brincadeira.

As crianças deverão se organizar em dois grupos que ficarão em lados diferentes. Cada deve atravessar o percurso de obstáculos com o objetivo de chegar na linha de partida do grupo oposto. Ambos saem ao mesmo tempo do início do percurso e ao se encontrarem jogam Ja-kem-pô! Quem ganha, continua correndo em direção ao grupo oposto realizando o percurso do obstáculo. Quem perde volta para o seu grupo e outro jogador do seu time deverá iniciar o percurso buscando encontrar o jogador do grupo oposto que vem em sua direção. Quem cruzar a linha de partida do outro grupo marcará ponto.

Avaliação

A avaliação poderá ocorrer em todo o processo por meio de observações e registros em um local apropriado. Você poderá ter um guia para esse registro, buscando identificar: Quais as estratégias as crianças constroem na experimentação dos jogos? Quais os ajustes corporais as crianças produzem na elaboração dos movimentos propostos? O que as crianças dizem sobre esses espaços? Que leituras críticas estabelecem nesse processo?

Além dessa possibilidade, outro instrumento avaliativo poderá ser a construção coletiva ou por grupo, de jogos que envolvam as experiências corporais produzidas nessas práticas. Nessa construção também permita que as crianças possam ir até os espaços para construir suas hipóteses e testar suas ideias.