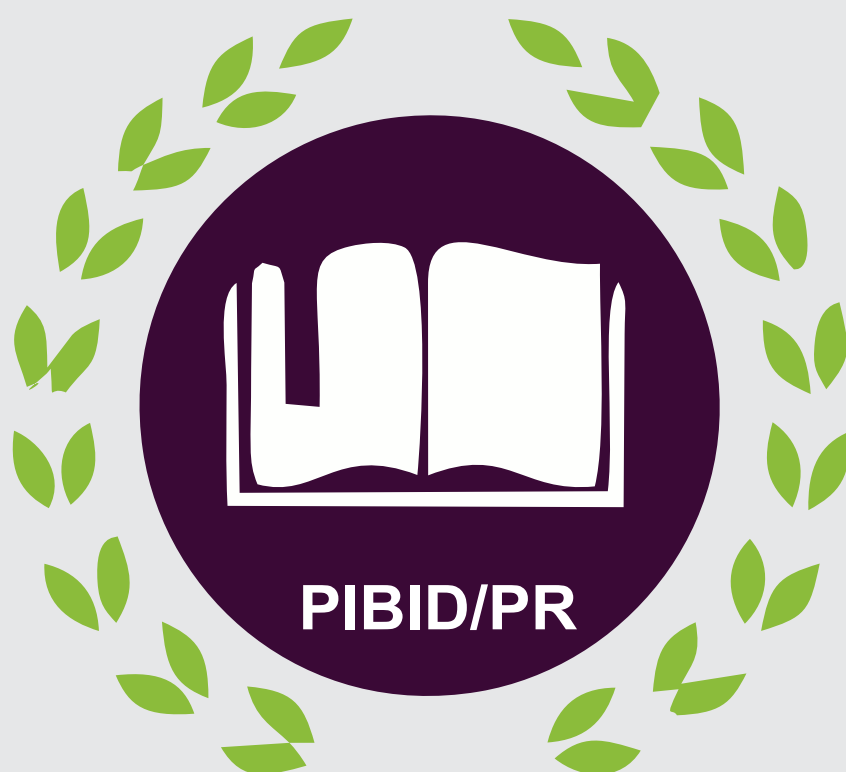


# II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

## Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

## INICIAÇÃO A DOCÊNCIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE O JOGO POPULAR COM ELÁSTICO

<sup>1</sup>Érika Nishiiye Laperuta  
Samira El Adass

**RESUMO:** Construir uma relação entre os conhecimentos científicos e os saberes escolares proporciona ao acadêmico uma apropriação da realidade, para isso se faz necessário à permanência em contexto real, a escola. Essa participação não pode-se resumir a observações, mas, em assumir algumas funções docentes em conjunto com o professor supervisor, como por exemplo: elaborar as aulas, planejar e organizar os conteúdos a serem estudados, pesquisar e criar estratégias de ensino. Desta forma, surge o seguinte problema: Como organizar de forma didática o ensino do jogo com elástico para turmas do ensino fundamental I? Tendo como objetivo Identificar o que compreendem, e investigar a história do jogo, e tornar significativo, criar intervenções para o ensino das regras e forma de se jogar. Por fim, verificamos que o ensino a partir dessa forma de sistematização e intervenção seja apropriado para uma formação crítica dos alunos.

**Palavras-chave:** Formação inicial; organização didática; jogo popular elástico.

### INTRODUÇÃO

A formação inicial docente é enriquecida quando durante seu processo existe uma estreita relação com o contexto escolar, desta maneira, o curso de Educação Física - Licenciatura da Universidade Estadual de Londrina (UEL), pelo projeto PIBIB (programa institucional de bolsas de iniciação a docência), proporciona aos seus discentes participarem de programas que desenvolvem a relação entre o ensino, pesquisa e extensão.

Esta primeira socialização do futuro professor pode ser realizada desde o primeiro ano, de forma muito positiva com a aproximação do campo em que irá desenvolver seu trabalho, o que muitos consideram como a parte mais *prática* da formação, e as demais disciplinas a parte mais *teórica*, porém, entendemos ser uma relação dialética da práxis docente, frente à realidade, sendo por meio dela levantada as situações concretas, em que o estagiário fará relação com aprendizagens que obteve no centro formativo, superando as críticas feitas por (GHEDIN, 2008, p. 24), em que “As licenciaturas estão de um modo geral, sendo trabalhadas de forma independente da prática e da realidade das escolas, caracterizando-se por uma visão burocrática, acríica, baseada no modelo da racionalidade técnica”.

Assim, este trabalho foi realizado em conjunto o professor supervisor e bolsista, em uma escola municipal do ensino fundamental I, com turmas do ensino infantil, com objetivo de verificar algumas ações do professor, com a pesquisa do conteúdo a ser ensinado, com a elaboração e implementação em planos de aulas, sobre os jogos populares – elástico.

---

<sup>1</sup> Pesquisadora vinculada ao Lapef- Gepef UEL – [erikanis@gmail.com](mailto:erikanis@gmail.com)

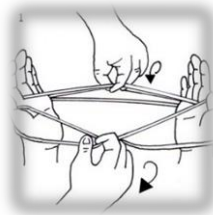
Consideramos que o processo de ensino e aprendizagem norteada por essa forma de organizar os conhecimentos foi de grande valia, tanto para a percepção dos conhecimentos estudados na graduação, quando para a escola, refletindo na aprendizagem dos alunos, que se interagiram de forma muito positiva, demonstraram ter sentido e significado os conteúdos estudados.

### **Planejamento das aulas:** os jogos com elásticos

Organizamos os jogos com elásticos em dos modos: A cama de gato e o jogo de saltar. Começamos com o jogo denominado de Cama de gato, como poderia ser adaptado por barbante, devido ser um material mais acessível do que o elástico, confeccionamos medindo e amarrando. Separamos os alunos após questionar quem já sabia realizar os movimentos, assim, selecionamos alguns alunos para explicar, dividimos a sala em dupla, tentando deixar um aluno que conhecia com outro que não sabia ainda os movimentos.

No segundo momento contamos a história, e desenhamos no quadro tentando ilustrar o que estávamos contando, os alunos desenhou em seus cadernos do modo, isto serviu de avaliação da aprendizagem neste momento, sobre a compreensão do contexto de sua origem (evolução têxtil), Santos (2012, p. 17) aponta em seus estudos que “[...] cada época histórica apresenta uma concepção de jogo que está subjacente aos valores, costumes e comportamentos presentes na sociedade”.

O jogo popular Cama de gato surgiu a partir da manipulação manual de fios ou barbantes na confecção de roupa. Em um primeiro momento surge como um símbolo feminino relacionado com a criação da vida, mas sabe se que o homem ao pescar utiliza o tecer dos fios para construir a rede de pesca. A corda ou o fio sendo utilizados tanto no trabalho feminino quanto no trabalho masculino, ao ser unido os fios, da origem a uma cama de gato, que simboliza a origem da vida. E a cada fase que se faz e que consegue se superar representa as dificuldades encontradas durante a existência.



**Figura1:** Exemplar das figuras utilizadas nas aulas

O jogo cama de gato e feito através da manipulação de um fio ou barbante com a mão, a partir dessa manipulação haverá a formação de desenhos e estruturas. O jogo deve ter no

mínimo dois jogadores, desta maneira a estrutura formada por um jogador passara para a mão do outro jogador e assim por diante. Após o término das aulas foi distribuído o material para que continuasse o jogo em casa, como uma das alternativas de que resgatassem os jogos com sua família. E pedimos para que conversassem sobre o que conheciam sobre jogos com elásticos, agora com movimento de saltos. O retorno foi muito positivo alguns pais responderam com o nome ou regras do jogo, como não poder movimentar o elástico durante os saltos. Utilizamos essas respostas durante as aulas, e realizamos algumas formas de saltar, organizada pela dificuldade.

Possui alguns níveis de dificuldade, sendo inicial no pé, intermediário no joelho, difícil quadril, tórax e pescoço. Por serem alunos do ensino infantil, explicamos quais categorias existiam, porém realizamos somente até a altura do quadril. Explicamos que o jogo de saltar elástico precisa de no mínimo três jogadores (existem variações em que o jogo pode ser executado com apenas um, pois no lugar dos outros dois que ficariam segurando o elástico com as pernas pode se utilizar duas cadeiras, sendo que um vai saltar o elástico e os outros dois segurarão o elástico com a perna). Os saltos são alternados de acordo com sequência estipulada pelos participantes e também de acordo com a movimentação do elástico.

1339

As variações dos jogos com elásticos dependem dos movimentos do jogador e da região em que é realizada, os conhecidos pelos alunos foram, Macarronada, Pipoca, Peixinho, Elástico, e demonstramos que existem outros além desses como: Balão, Cavalinho, Cruzada de Belém, Fada, Vassourinha. Região nordeste Bicicleta, Bigode, Cebolinha, Copo de leite. Região centro-oeste Castelinho. Região sudeste: Capoeira, Ceuzinho, Chocolate, Coca-Cola, dentro e fora, Cinquenta, Espaguete, Laranjinha, Pingue-pongue, Quantos anos você tem, Saci, entre outros.

Estudamos por meio de desenhos também a história do jogo popular do elástico com saltos, em que sua possível origem seja na idade média, mas, sabe que o surgimento dos jogos de pular ocorreu na Grécia e Roma antiga, pois esses povos pulavam para celebrar a chegada de uma nova estação, e assim, com o passar dos anos na idade média houve o surgimento do saltar elástico, segundo Kishimoto (1993, p.15) “[...] não se conhece exatamente a origem dos jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se que são provenientes de práticas, mitos, fragmentos de romances e rituais religiosos”, desta forma sempre apontamos como possibilidades de sua origem, nunca como algo definido.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que o ensino da Educação Física escolar deva ser de forma sistematizada estruturada dentro de um currículo, em que o professor possa antecipar, planejamento e modificar esse plano caso necessário, frente aos conflitos de sua sala de aula.

Desta forma, selecionamos o jogo popular: com elástico como objeto de estudo, realizando sua sistematização dentro de um planejamento curricular, dividindo o estudo com sua origem e história, as formas tradicionais de se jogar, as regras básicas, suas variações e reelaboração pelo alunado. Da mesma forma que consideramos possível em outro momento os estudos das capacidades contidas no jogo, de seus aspectos lúdicos, sensação de bem estar no momento de lazer. Ou seja, os assuntos são variados cabe ao docente escolher de acordo com sua realidade a pertinência e sua necessidade.

Muitos conceitos foram criados pelos alunos, o que consideramos ter gerado uma aprendizagem muito significativa aos sujeitos participantes, sendo eles ativos nas aulas se dedicando as experiências propostas. Pontando, essa experiência favorece a todos, aos acadêmicos, a escola compostas pelos alunos e professor supervisor.

1340

## REFERÊNCIAS

GHEDIN, E.; ALMEIDA, M. I.; LEITE, Y. U. F. **Formação de professores:** caminhos e descaminhos da prática. Brasília: Líber, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis:** o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

PACHECO, J. A.; FLORES, M. A. **Formação e avaliação de professores.** Porto: Porto, 1999.

PALMA, A. P. T. V; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J. A. V. **Educação Física e a organização curricular:** educação infantil e Ensino fundamental. Londrina: Eduel, 2010.

SANTOS, G. F de Lima. **Jogos tradicionais e a Educação Física.** Londrina: EDUEL, 2012.