

JOGOS DE MESA PARA O ENSINO DO ATLETISMO NA ESCOLA: SOBRE O JOGO “MICOTISMO”

Camila Basso Sibila, Sara Quenzer Matthiesen, Thaís Yuri Jô Santos, Graziela Sarmiento, Fernando Paulo Rosa de Freitas

RESUMO

Como um dos conteúdos da Educação Física, o atletismo deveria ser ensinado na escola. É sempre muito importante que se criem estratégias e atividades que motivem os professores a ensiná-lo em suas aulas. Pensando nisso, o GEPPA, com o apoio do NE/Prograd dedicou-se, em 2009, à confecção de jogos de mesa adaptados ao ensino dessa modalidade esportiva. Em especial, confeccionou, aplicou e avaliou o jogo “Micotismo” em uma turma de alunos da 7ª série do Ensino Fundamental de uma escola estadual de Rio Claro. Os resultados, provenientes de um questionário respondido pelos alunos, revelaram ser esse jogo um recurso didático-pedagógico viável para o ensino do atletismo em aulas de Educação Física. Assim, por meio dele, esperamos motivar outros professores a ensinar o atletismo em suas aulas como parte do conteúdo da Educação Física.

Palavras-chave: Atletismo, material didático, jogos de mesa, Educação Física escolar.

TABLE GAMES FOR ATHLETICS TEACHING AT SCHOOL: ABOUT THE GAME “MICOTISMO”

ABSTRACT

As one of the contents of the Physical Education, athletics should be taught at the school. It is always very important to create strategies and activities that motivate the teachers to teach it in their classes. Based on that, GEPPA, with the support of NE/Prograd was devoted, in 2009, to the production of table games adapted to the teaching of this sporting modality. Especially, it made, applied and evaluates the game “Micotismo” in a group of students of the 7th grade of a state school of Rio Claro. The results, based on a questionnaire answered by the students, revealed to be that game a viable didactic-pedagogic resource for the teaching of athletics. By this project we hope to motivate other teachers to teach athletics in their classes as part of the content of the Physical Education.

Keywords: Athletics, didactic-pedagogic resource, table games, School Physical Education.

INTRODUÇÃO

Considerado como um conteúdo da Educação Física (MATTHIESEN, 2007; 2009) há muito a fazer para que o atletismo, de fato, seja ensinado na escola.

A proposta para o ensino de Educação Física nas escolas estaduais do Estado de São Paulo (SÃO PAULO, 2008a; 2008b; 2008c), atenta a essa necessidade, integrou, entre os conteúdos a serem desenvolvidos pela Educação Física, o atletismo, ainda que sejam restritas as sugestões de atividades capazes de subsidiar o trabalho dos professores.

Em busca de novas estratégias e atividades capazes de enriquecer e facilitar o trabalho com o atletismo na escola, o GEPPA - Grupo de Estudos Pedagógicos e Pesquisa em Atletismo da Unesp/Rio Claro, com o apoio do Núcleo de Ensino da Prograd, desenvolveu em 2009, um projeto visando a construção de jogos de mesa adaptados ao ensino dessa modalidade esportiva. Por meio de jogos conhecidos pelas crianças desde muito cedo, como é o caso do jogo do mico, os membros desse grupo de estudos procuraram organizar um material capaz de ensinar o atletismo, atrelando didática, tecnologia e conhecimento.

OBJETIVO

Relatar o processo de produção, aplicação e avaliação do jogo Micotismo, como um recurso didático-pedagógico a ser utilizado em aulas de Educação Física.

METODOLOGIA

Iniciado em março de 2009, o projeto “Jogos de mesa para o ensino do atletismo na escola”, foi desenvolvido em três fases: Fase 1 - coleta de referências bibliográficas e *websites* relacionadas aos jogos de mesa, realizada entre março e julho de 2009; Fase 2- Confecção do jogo Mico-tismo entre maio e agosto de 2009; Fase 3 – aplicação do jogo Micotismo em aulas de Educação Física, realizada em outubro de 2009.

Na Fase 1 foi realizada uma intensa pesquisa bibliográfica em livros específicos da área de Educação Física, certificando-nos de que são inexistentes os jogos de mesa adaptados ao ensino do atletismo, ao menos que sejam registrados na bibliografia consultada. Entretanto, observamos que são vários os jogos de mesa que podem ser adaptados ao ensino do atletismo, os quais foram relacionados dando início às discussões preliminares para o desenvolvimento da Fase 2.

Por meio de discussões acerca das adaptações necessárias aos jogos de mesa, iniciamos, entre maio e agosto de 2009, a Fase 2. Nessa ocasião, foram confeccionados alguns jogos, dentre os quais o Mico-tismo, cujo processo de produção, aplicação e avaliação é objeto desse artigo. Para tanto, foram feitas as adaptações necessárias para integrá-lo ao ensino do atletismo e produzidos os desenhos referentes às provas do atletismo.

A Fase 3 teve início com a submissão do projeto e do termo de consentimento livre e esclarecido ao Comitê de Ética do Instituto de Biociências, que ocorreu no dia 28.08.2009, sob o protocolo n. 5170. Aprovado em 15 de setembro de 2009, de acordo com a decisão CEP n. 071/2009, viabilizou-se a aplicação do projeto, em especial, do jogo Micotismo que relataremos a seguir.

Com a participação de um professor-colaborador, procedemos com a aplicação do jogo Mico-tismo, em uma aula de Educação Física de uma turma de 7ª série do Ensino Fundamental de uma Escola da Rede Estadual de Ensino de Rio Claro/SP, a fim de verificarmos a viabilidade desse material como recurso didático-pedagógico para o ensino do atletismo na escola.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apesar da Fase 1 ter revelado que é restrito o número de livros e *websites* especialmente destinados aos jogos de mesa, sem que tenham sido localizadas referências específicas sobre o jogo do mico que versassem sobre sua aplicação no campo escolar, procedemos com a adaptação das regras desse jogo, com base nas experiências anteriores dos participantes do GEPPA, já que esse jogo é comumente jogado por todos na infância. Assim, adaptadas ao jogo Micotismo, as regras inicialmente propostas foram as seguintes:

Número de participantes: 3 ou mais participantes, jogando individualmente.

Objetivo do jogo: Conhecer as provas do atletismo, juntando o maior número de pares, até que não reste nenhuma carta nas mãos.

Componentes do jogo: Dependendo do número de participantes, um ou mais jogos de cartas com figuras que retratam as provas do atletismo.

Regras básicas:

1. O jogo terá início por meio do participante que receber o maior número de pares, logo no início do jogo.

2. O líder deverá embaralhar as cartas e distribuí-las, uma a uma, entre os participantes, a partir de quem estiver a sua direita. Ao receberem as cartas, os jogadores deverão observar a existência de pares, colocando-os sobre a mesa. Vale lembrar que uma das cartas é o “mico” e que, portanto, não tem par. O mico no jogo Micotismo correspondente à carta que contém o logotipo do “GEPPA”.
3. Depois disso, o participante que estava a direita e que recebeu a primeira carta, compra uma carta entre as que pertencem a quem estiver a esquerda (no caso, o líder). Se conseguir formar um par, o participante deverá dizer o nome da prova, colocando as cartas sobre a mesa.
4. O jogo prossegue da mesma maneira até que um jogador fique com uma única carta nas mãos, isto é, o “mico”, correspondente à carta do “GEPPA”.
5. Ao término da rodada, os pares deverão ser contados, definindo como vencedor quem tiver o maior número de pares. O participante que ficar com o “mico” não deverá contar seus pares.

Orientações gerais:

Se houver muitos participantes e for necessária a utilização de 2 ou mais jogos de cartas, é importante lembrar que se deverá usar apenas uma carta como “mico”.

Com base nas regras, procedemos com a confecção do jogo Micotismo propriamente dito. Foram confeccionados 20 jogos do Micotismo, cujas figuras foram desenhadas manualmente, representando as provas do atletismo, num total de 12 provas diferentes.

De posse do jogo, procedemos com a aplicação que ocorreu no dia 16 de outubro de 2009, contando com a participação de 6 estagiários, 4 bolsistas, da coordenadora do projeto, do professor de Educação Física da Escola Estadual Odilon Corrêa, situada à Rua 17, nº 1726, e de uma turma de alunos da 7ª série, durante uma aula de Educação Física.

Após apresentação, em sala de aula, dos membros do GEPPA, dos objetivos do projeto e da proposta de atividade, todos se direcionaram para a quadra coberta da escola onde ocorreria a aplicação do jogo Micotismo. Divididos em dois grupos, um para jogar o Micotismo e o outro para jogar “Memória do atletismo”, os alunos direcionaram-se, juntamente com os estagiários, cada qual para um dos lados da quadra. Após a explicação das regras e do modo de jogar, os alunos foram subdivididos em duplas, jogando-o por 2 vezes, como ilustram as figuras 1 e 2.

Figura 1. O Jogo Micotismo.



Figura 2. Jogando o Micotismo.



Depois disso, foram submetidos a um questionário individual, o qual foi respondido por 14 alunos, de acordo com o que segue:

1. O que você aprendeu jogando “Micotismo”?

Por meio das respostas: *“Aprendi mais provas do atletismo”; “Aprendi sobre os vários tipos de corridas e de lançamentos”; “Aprendi lembrar coisas, aprendi as provas ensinadas pelo professor”; “Eu aprendi que eu conheço as provas mais e os nomes delas”; “Bastante coisa, e nome dos jogos também”; “Aprendi o nome dos jogos”; “A cor das cartas e o gesto do desenho”; “Eu aprendi que entre todas as provas ajuda a memorizar e descobrir as outras provas”;* as crianças demonstraram a viabilidade de se utilizar o Micotismo para se ensinar o atletismo, especialmente suas provas. Entretanto, observamos que nas respostas as crianças também mencionaram a contribuição desse jogo para uma aprendizagem operacional e de valores, como demonstram as respostas a seguir: *“A observar os detalhes”; “Eu aprendi um jogo muito legal e é fácil de jogar e muito divertido”; “Aprendi a memorizar as cartas do jogo”; “Que não é toda vez que você ganha e que você perde”; “Que não se pode vencer sempre”; “Eu aprendi que temos que ser inteligentes”.*

Prosseguindo com a avaliação e intencionando verificar os resultados decorrentes da aprendizagem das provas do atletismo, propusemos aos alunos a pergunta 2, isto é:

2. Cite todas as provas que você memorizou jogando Micotismo.

Realçando que os nomes das provas estavam escritos abaixo dos desenhos de cada uma delas, verificamos que dentre as provas mencionadas pelas crianças encontram-se: *“Lançamento de dardo, corrida com barreiras, lançamento de martelo e salto em distância”; “Corrida rasa de velocidade, corrida com obstáculos, corrida com barreiras, arremesso de peso, lançamento do martelo”; “Salto com vara”; “Salto com vara”; “Arremesso de peso”; “Arremesso de peso, Lançamento de dardo, Salto triplo, corrida com obstáculos”; “Salto com vara, corrida de revezamento, lançamento do dardo”; “Corrida de revezamento, corrida com barreiras”; “Lançamento do disco, salto com vara, lançamento do martelo, arremesso do peso”; “Lançamento do martelo, salto com vara, salto em altura”; “Lançamento do dardo, corrida com barreiras, lançamento do martelo, salto em distância”; “Salto com vara, salto em altura, corrida de velocidade, lançamento do martelo, arremesso do peso, lançamento do dardo, salto triplo”; “Corrida rasa de velocidade, corrida com obstáculos, corrida com barreiras”; Salto com vara, Lançamento do dardo, corrida com obstáculos e corrida rasa de velocidade”.*

Analisando esses dados verificamos que dos 12 espaços para o preenchimento das respostas, as provas mencionadas pelos alunos foram: salto com vara (7 citações); lançamento do dardo (6 citações); arremesso do peso (5 citações); corrida com barreiras (5 citações); lançamento do martelo (5 citações); corrida com obstáculos (4 citações); corrida rasa de velocidade (3 citações); corrida de revezamento (2 citações); salto em distância (2 citações); salto em altura (2 citações); salto triplo (2 citações) e lançamento do disco (1 citação).

Com base nessas respostas verificamos que dos 14 alunos participantes da aplicação do jogo Micotismo, 50% lembraram-se do salto com vara; 42,8% do lançamento do dardo; 35,7% do arremesso do peso, corrida com barreiras e lançamento do martelo; 28,5% da corrida com obstáculos; 21,4% das corridas rasas de velocidade; 14% da corrida de revezamento, salto em distância, salto em altura e salto triplo e, por fim, 7% do lançamento do disco, conforme ilustra o gráfico 1.

Apesar do baixo índice de aproveitamento em relação à memorização dos nomes das provas do atletismo, vale mencionar que os alunos jogaram o jogo Micotismo apenas 2 vezes, antes que se procedesse com a avaliação. Assim, observamos que a memorização do nome de provas do atletismo foi parcial, talvez em função do pequeno número de vezes a que foram submetidos ao jogo. De qualquer forma, tais respostas nos levam a sugerir um maior número de repetições durante a utilização desse jogo em outras oportunidades, de modo a favorecer uma melhor familiarização com os nomes das provas do atletismo ou para reforçar aquilo que foi ensinado pelo professor de outra forma.

Gráfico 1: Relação do número de citações por prova.



A análise da aplicação em aulas de Educação Física também revelou que muitos alunos se sentiram inibidos com a avaliação encarando-a como se fosse uma prova. Na verdade, observamos que no anseio de preencherem todos os nomes das provas do jogo, alguns alunos buscavam a ajuda dos colegas, quando foram informados pelos estagiários/bolsistas que o importante é que fosse feita uma avaliação individual.

Observou-se, também que a regra de se pronunciar o nome da prova ao se virar a carta não foi seguida rigorosamente, principalmente quando o jogo foi praticado pela segunda vez. O cumprimento dessa regra, que poderá, em outras ocasiões, constituir-se em uma regra do jogo, certamente, poderá contribuir para uma melhor memorização dos nomes das provas atletismo, atendendo aos objetivos da utilização desse jogo em aulas de Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diferente dos jogos de quadra e dos jogos pré-desportivos comumente trabalhados em aulas de Educação Física, os jogos de mesa consistem numa interessante estratégia para gerar o interesse de crianças e jovens pelo atletismo. Além disso, como bem demonstrou a aplicação do jogo Micotismo, tais jogos podem ser utilizados em qualquer lugar, como em uma quadra esportiva ou em uma sala de aula, o que pode ser muito útil em dias de chuva, por exemplo.

A aplicação do jogo Micotismo também realçou o caráter lúdico da atividade, que integrou os participantes e promoveu a diversão por parte de todos, revelando ser uma estratégia capaz de motivar os alunos a melhor conhecer o atletismo. Também, durante a aplicação, pudemos notar uma grande empolgação por parte dos alunos, já que a atividade lúdica promoveu o trabalho em grupo.

Reforçando que para uma melhor aprendizagem dos nomes das provas o jogo Micotismo deveria ser jogado mais vezes, consideramos que os objetivos desse jogo foram atingidos, sobretudo se consideramos que os nomes das provas do atletismo circularam entre as crianças. Assim, a partir de um jogo como esse, o professor de Educação Física poderia aprofundar no conhecimento e na consequente aprendizagem de cada uma das provas do atletismo.

Com base no exposto, consideramos que o jogo Micotismo demonstrou ser um recurso didático-pedagógico interessante para o ensino do atletismo em aulas de Educação Física, onde poderia ser utilizado como uma forma de se complementar o ensino dessa modalidade esportiva entre as crianças.

REFERÊNCIAS

MATTHIESEN, S. Q. **Atletismo: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007.

MATTHIESEN, S.Q. (Org.). **Atletismo se aprende na escola**. 2ª ed. Jundiaí: Fontoura, 2009.

SÃO PAULO. Secretaria Estadual de Educação. **Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Educação Física**. Caderno do Professor – Ensino Fundamental, 6ª série, 1º bimestre. São Paulo: SEE, 2008a.

SÃO PAULO. Secretaria Estadual de Educação. **Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Educação Física**. Caderno do Professor – Ensino Fundamental, 7ª série, 1º bimestre. São Paulo: SEE, 2008b.

SÃO PAULO. Secretaria Estadual de Educação. **Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Educação Física**. Ensino Fundamental Ciclo II e Ensino Médio, São Paulo: SEE, 2008c.

¹ Grupo de Estudos Pedagógicos e Pesquisa em Atletismo - GEPPA - UNESP/Rio Claro.

Apoio:PROGRAD/NE - Pró-Reitoria de Graduação/Núcleo de Ensino.

Av. 24, 1515 - Bela Vista
Rio Claro/SP