

Ricardo Nastari

Interações: educação física lúdica

Coleção InterAções

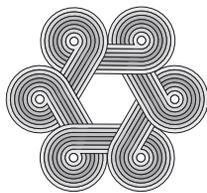


Blucher

Coordenação:

Josca Ailine Baroukh

C O L E Ç Ã O



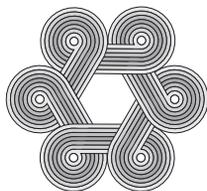
INTERAÇÕES

Interações: educação física lúdica

**Uma abordagem ampliada
de Educação Física**

Blucher

C O L E Ç Ã O



INTERAÇÕES

Ricardo Nastari

Interações: educação física lúdica

Uma abordagem ampliada de Educação Física

Josca Ailine Baroukh
COORDENADORA

Maria Cristina Carapeto Lavrador Alves
ORGANIZADORA

Interações: educação física lúdica

Uma abordagem ampliada da Educação Física

© 2012 Ricardo Nastari

Editora Edgard Blücher Ltda.

Capa: Alba Mancini

Foto: Ricardo Nastari

Blucher

Rua Pedroso Alvarenga, 1.245, 4º andar
04531-012 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: 55 (11) 3078-5366
editora@blucher.com.br
www.blucher.com.br

Segundo Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed.
do *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*,
Academia Brasileira de Letras, março de 2009.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios, sem autorização escrita da Editora.

Todos os direitos reservados pela
Editora Edgard Blücher Ltda.

Ficha catalográfica

Nastari, Ricardo
Interações: educação física lúdica: uma
abordagem ampliada da educação física
/ Ricardo Nastari; Josca Ailine Baroukh,
coordenação; Maria Cristina Carapeto Lavrador
Alves, organizadora. -- São Paulo: Blucher,
2012. -- (Coleção InterAções)

Bibliografia
ISBN 978-85-212-0666-8

1. Brincadeiras na educação 2. Educação de
crianças 3. Educação física 4. Jogos educativos.
I. Baroukh, Josca Ailine. II. Alves, Maria Cristina
Carapeto Lavrador. III. Título. IV. Série.

12-04809

CDD-371.337

Índices para catálogo sistemático:

1. Brincadeiras e jogos como proposta
pedagógica: Educação infantil 371.337
2. Educação infantil: Proposta lúdica: Educação
371.337

Dedico este livro a:

Minha esposa Luciana, por apoiar e incentivar todas as minhas atividades ligadas a crianças e à Educação.

Minhas filhas, Rafaela e Lorena, amores, alegrias, orgulhos e razões da minha vida, por me motivarem diariamente a viver.

Meus amigos Fernando e Ana Maria, por contribuírem na minha formação como pessoa e por me mostrarem o caminho do afeto, do respeito, da ética, da sabedoria e do amor. Pela confiança que depositaram em mim ao me apresentarem este caminho, que determinou minha trajetória profissional.

Meus Mestres Adriana e José Ricardo, por facilitarem minha pesquisa e busca dos conhecimentos essenciais para uma educação de vanguarda.

Minha mãe, Nelly, por ser meu eterno modelo de respeito, amor e dedicação.

“A aprendizagem é um simples apêndice de nós mesmos;
onde quer que estejamos, está também nossa aprendizagem.”

William Shakespeare

Nota sobre o autor

Ricardo Nastari é professor de Educação Física, formado com licenciatura plena pela Universidade de Mogi das Cruzes em 1986. Pesquisador de jogos e brincadeiras da cultura infantil brasileira. Proprietário da Acamerê acampamentos eventos e lazer, desde sua fundação em 1987. Pioneiro na inclusão e utilização de jogos cooperativos temáticos em acampamentos. Professor especialista em Educação Física na educação infantil e ensino fundamental na Escola Vera Cruz desde 1988. Pós graduado em Educação Lúdica pelo Instituto Superior de Educação Vera Cruz em 2011.

Agradecimentos

Agradeço à Escola Vera Cruz a oportunidade e o apoio a todos os projetos desenvolvidos, que possibilitaram grande parte desta pesquisa, que agora compartilho com outros professores.

Apresentação

Educar é interagir, é agir **com o outro**, o que acarreta necessariamente a transformação dos sujeitos envolvidos na convivência. Foi esta a ideia que elegemos para nomear a coleção InterAções. Acreditamos que ensinar e aprender são ações de um processo de mão dupla entre sujeitos, que só terá significado e valor quando alunos e professores estiverem questionando, refletindo, refazendo, ouvindo, falando, agindo, observando, acolhendo e crescendo juntos.

Com base nessa premissa, convidamos autores e professores. Professores que conhecem o chão da sala de aula, que passam pelas angústias das escolhas para qualificar as aprendizagens das crianças, seus alunos. Professores que, em sua grande maioria, também são coordenadores de formação de grupos de professores, conversam com professores e, portanto, conhecem o que os aflige.

A esses autores, pedimos que estabelecessem um diálogo escrito sobre temas inquietantes em suas áreas de atuação. Temas que geram muitas dúvidas sobre o que, como e quando ensinar e avaliar. Temas recorrentes que, se abordados do ponto de vista de novos paradigmas educacionais, podem contribuir para a ação, reflexão e inovação das práticas de professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I.

Apresentamos nesta coleção situações de interação entre professores e crianças: exemplos, sugestões pedagógicas e reflexões. Pontos de partida para o professor repensar sua prática e proporcionar a seus alunos oportunidades de se sentirem e serem protagonistas de suas aprendizagens. Acreditamos ser importante que o professor questione sua rotina e construa um olhar apurado sobre as relações cotidianas. Estranhar o natural

estimula a criatividade, a inovação, o agir. E assim, é possível ir além do que já se propôs no ensino desses temas até o momento.

Nosso intuito é compartilhar as descobertas geradas pelo movimento de pesquisa, reflexão e organização do conhecimento na escrita dos autores. E proporcionar ao professor leitor a experiência de um “olhar estrangeiro”, de viajante que se deslumbra com tudo e que guarda em sua memória os momentos marcantes, que passam a fazer parte dele. Queremos animar em nosso leitor a escuta atenta e estimular suas competências técnicas, estéticas, éticas e políticas, como tão bem explica Terezinha Azeredo Rios.

Em meio às dificuldades de ser professor na contemporaneidade, os profissionais da educação persistem na criação de planejamentos e ações que promovam as aprendizagens de seus alunos. Aos desafios, eles apresentam opções e são criativos. É para esses profissionais, professores brasileiros, e para seus alunos, que dedicamos nossa coleção.

Boa leitura!

Josca Ailine Baroukh

Sumário

Introdução	13
1 Educação Lúdica para quê?	17
1.1 A Educação Física Tradicional.....	18
1.2 Educação Física Lúdica – o que é?	19
1.3 Os desafios do professor	21
1.4 Dimensões ética e estética na Educação Física Lúdica.....	22
2 Como trabalhar com Educação Física Lúdica? ..	25
3 Por que avaliamos antes de terminar o processo?	33
4 Vamos treinar ou jogar? Podemos treinar jogando?	41
5 Um olhar generoso para a diversidade	47
6 Jogo na Educação Física Lúdica	53
6.1 A fase de experimentação.....	54
6.2 Descobrendo estratégias.....	56
6.3 A cooperação dentro da equipe	57
6.4 Intervenções do professor.....	59
6.5 Objetivos do professor	60
6.6 O respeito as regras.....	60

7	Regra – Elemento da construção do juízo moral	63
7.1	Isso não vale!	64
7.2	Construção de significação das regras.....	66
8	A importância do envolvimento dos alunos	73
8.1	Etapas do processo: o caso da dança do pau de fita.....	75
9	Cooperar e competir	91
9.1	Postura cooperativa	92
10	Considerações finais	105
	Referências Bibliográficas	109

Introdução

A intenção deste livro é, sobretudo, propor reflexões e levantar questões sobre a prática de uma Educação Física Lúdica não tradicional, na qual o foco ultrapassa os limites da saúde física, da aquisição/aperfeiçoamento das capacidades motoras, valoriza o desenvolvimento socioafetivo e contribui na formação dos valores morais dos alunos.

Neste livro, apresento e discuto algumas práticas realizadas em minha experiência de 24 anos como professor de Educação Física, com alunos na faixa etária de seis a doze anos, e relaciono tais práticas com os conceitos de autores que reconhecidamente contribuíram e ainda contribuem para a evolução da Educação.

O pressuposto que norteia nosso diálogo é que o professor é uma pessoa – tem personalidade, humor e características individuais diversas – e deve estar sempre preparado para educar. Para isso, deve afinar duas ferramentas didáticas essenciais para a realização de uma proposta dinâmica: os olhos e os ouvidos. Olhos e ouvidos atentos e apurados auxiliam na tarefa de educar e permitem a leitura de questões verdadeiras.

Olhares atentos e escutas qualificadas mostram ao professor a cada instante o ponto em que se encontram os alunos. E o caminho a ser percorrido em busca das aprendizagens suscita algumas perguntas: – O que faço com o que vi? Devo tomar decisões com intencionalidade, mas quais? Qual a medida da atuação do professor? Qual a atitude mais adequada? Qual o tom – acolhedor, firme, austero, companheiro, instrutor?

Compartilho com você, leitor, essas questões que me acompanham ao longo de toda a minha trajetória. Além de toda fundamentação teórica que sustenta o trabalho do professor, sabemos que é um ser humano e que sempre trará consigo atitudes carregadas de emoções.

Sabemos que um bom professor precisa ter conhecimento específico suficiente para orientá-lo cada vez que tiver que tomar uma decisão, mas frequentemente me deparo com uma pergunta que me inquieta: qual a medida da atitude a ser tomada frente a cada observação?

O olhar atento do professor – ao assistir o desenrolar de um jogo, sabendo que este absorve o jogador por inteiro e, portanto, o expõe – observa, além da fluência do próprio jogo, as habilidades motoras de cada aluno, a forma de atuar de cada um – o mais ativo, o líder, o tímido, o distraído, o frágil, o agressivo, o intimidador, o que coopera, o que desrespeita. Enfim, percebe vários fatos e situações importantes e precisa optar pela atitude educativa a ser tomada naquele momento e aquelas que poderão esperar para ser abordada posteriormente.

Esta inquietação traduz a busca pela melhor decisão a respeito de qual encaminhamento fazer frente a determinada situação, ou seja, qual o modo mais adequado para tornar aquele aprendizado o mais significativo possível para os alunos.

Diante de fatos parecidos, posso ter uma reação com um aluno e outra com outro aluno? Qual a mensagem que passo a cada intervenção?

E, após ter feito a intervenção, outra pergunta: poderia ter feito de outra forma? Seria mais eficaz?

É claro que qualquer que seja a intervenção feita, sempre será legítima se estiver apoiada em objetivos claros, coerentes com a concepção e postura educativa assumida. Porém a pergunta continua. Acertei? Poderia ser melhor? E a resposta é quase sempre a mesma: acertei, mas sempre poderá ser melhor.

A proposta da Educação Física Lúdica, de certa forma, responde a essas questões. Mas aponta que aprender demanda es-

forço, tanto para os alunos quanto para o professor (na mesma medida), pois ambos percorrem juntos os caminhos de ensino e de aprendizagem.

Vamos trilhar juntos o caminho que nos leva à realização da Educação Física Lúdica. No primeiro capítulo, apresento a Educação Física Lúdica, tendo como referência a Educação Física Tradicional, isto é, a partir do que já é conhecido e praticado, convido-os a ampliar as possibilidades de vivências favoráveis ao desenvolvimento dos alunos. No segundo capítulo, a reflexão sobre a forma de viver a educação lúdica passa pelo campo do currículo, como base de todos os processos. Partindo da premissa que o currículo não é estático, vamos compartilhar os pensamentos de alguns educadores que servirão de referência para apoiar nossa proposta. O terceiro capítulo trata da avaliação e está propositadamente situado no início do livro, justamente por se tratar de um tema fundamental no processo de aprendizagem, trazendo durante todo o tempo as referências necessárias para o desenvolvimento de cada projeto ou sequência didática. No quarto capítulo, procuro mostrar como as competências e habilidades compartilhadas contribuem com a evolução do grupo, na medida em que fazem sentido para os alunos. No quinto capítulo, vamos tratar de um assunto delicado – os alunos que não querem participar das aulas –, que por vezes incomoda alunos e professores e que por esse motivo deve ser constantemente cuidado. No sétimo capítulo, analiso como o aluno desenvolve procedimentos, conceitos e valores morais por meio do jogo; como progride com relação às suas capacidades físicas, cognitivas e sociais (afetivas) e como estabelece relações que o leva a desenvolver vários campos de conhecimento. No capítulo 8, poderemos perceber que, acima de tudo, o envolvimento e o comprometimento do aluno são essenciais para a manutenção do processo de aprendizagem. Veremos também que a ideia de que a competição é o fator de motivação dos alunos é equivocada e que há inúmeras possibilidades de se trabalhar com alunos motivados em busca de uma meta. Quando falamos em cooperação nas aulas de educação física, precisamos sempre lembrar que a competição e cooperação não são aspectos opostos e excludentes, mas sim que se

complementam e que devem caminhar juntos. É possível cooperar num jogo competitivo ou ficamos reféns dos jogos cooperativos para poder trabalhar esse conteúdo com os alunos? Este é o tema do capítulo 9. ■

1 Educação Lúdica para quê?

Por apresentar uma nova nomenclatura a uma antiga prática, antes de definir Educação Física Lúdica, vamos tratar da Educação Física Tradicional. É importante dar o devido valor a ela, respeitando o significado de **Tradição**, (do latim: *traditio*, *tradere* = entregar; em grego, na acepção religiosa do termo, a expressão é *paradosis*), que é a transmissão de práticas ou de valores espirituais de geração em geração, o conjunto das crenças de um povo, algo que é seguido conservadoramente e com respeito através das gerações.

Contudo, para considerar a Educação Física Lúdica como uma nova prática, faz-se necessário estabelecer parâmetros comparativos a uma prática anterior. Por isso, daqui por diante usarei a nomenclatura “Tradicional” e “Lúdica” para me referir a ambas.

Apesar de manter seu valor histórico, cultural, de estar ligada à sociedade por meio dos esportes, e, por tal razão, carregar em si um símbolo positivo, diretamente relacionado à saúde e à qualidade de vida, a Educação Física Tradicional não acompanhou a enorme evolução que vem ocorrendo na Educação desde a década de 1980 e, assim, tem a conotação de ultrapassada em relação aos parâmetros atuais de educação.

A Educação Física Lúdica, além de contemplar os esportes e os aspectos da saúde e da qualidade de vida, tem a intencionalidade de estimular o desenvolvimento de três tipos de conteúdos de aprendizagem: o conteúdo atitudinal relacionado ao “ser”, o

conteúdo conceitual, ligado ao “saber” e o conteúdo procedimental, ligado ao “fazer”, tendo como eixos a cooperação, a construção do conhecimento e a aprendizagem significativa. Essa maneira de categorizar os conteúdos foi proposta por Zabala e revista por Delors, na proposta da Unesco para uma educação para o século XXI.

A Ludicidade nas aulas de Educação Física ocorre nos encontros entre a experiência significativa e a aprendizagem, entre o processo e o resultado, entre o afeto e o rigor, entre a exigência e a persistência...

1.1 A Educação Física Tradicional

O adjetivo *tradicional* vem sendo utilizado por vários autores desde a década de 1980, referindo-se a um modelo de Educação Física que

“tem privilegiado o esporte, como conteúdo principal das aulas de Educação Física, restringindo as possibilidades de aprendizagem dos alunos em relação aos demais conteúdos como jogos e brincadeiras, danças, ginástica, lutas e capoeira”. (DARIDO, 2006, p.1)

Ainda muito utilizada, podemos observar na Educação Física Tradicional aulas baseadas nos modelos esportivista e recreacionista, nas quais o professor desenvolve os quatro esportes tradicionais, futebol, vôlei, basquete e handebol ou, em alguns casos, apenas entrega a bola aos alunos para que pratiquem esporte.

Ela se baseia na prática da indução ao movimento robótico mecanizado, por meio de exercícios repetitivos em busca do gesto padronizado para executar o esporte em questão. É comum observar filas de alunos desmotivados esperando a vez para correr em direção à tabela de basquete, pisando em círculos desenhados no chão, identificados como “pé direito” e “pé esquerdo” para, em seguida, saltar e arremessar, segurando a bola com a mão direita, na palma da mão voltada para cima, imitando o gesto do garçom carregando

uma bandeja (daí o nome do movimento), e elevando-a em direção ao quadrado central desenhado na tabela de basquete.

Uma cena muito corriqueira: a formação de duplas de alunos, dispostos em duas colunas, uma de frente para a outra, realizando, ao comando do professor, lançamentos específicos com a bola, como passe de peito e passe picado, em detrimento das inúmeras possibilidades lúdicas de se experimentar o mesmo movimento, porém num contexto mais próximo da realidade de cada um, consequentemente com mais significado. A aprendizagem do aluno pode acontecer de uma forma mais prazerosa e, portanto, mais motivadora: entre a memorização mecânica e repetitiva e a memorização compreensiva, a compreensiva é mais saudável e positiva.

Na Educação Física Tradicional, o professor é prisioneiro de uma lógica instrutiva, centrada em práticas tradicionais de ensino, historicamente provenientes de conceitos militares, que dirigem o acesso dos alunos a um conhecimento codificado e predefinido. Tais conceitos foram o berço da escola de Educação Física no Brasil.

1.2 Educação Física Lúdica – o que é?

A palavra **educar** vem do latim *educare*, por sua vez ligada a *educere*, verbo composto do prefixo *ex* (fora) + *ducere* (conduzir, levar); significa literalmente “**conduzir para fora**”, ou seja, “**preparar o indivíduo para o mundo**”.¹

A palavra **physis** vem da mitologia grega e pode ser traduzida por **natureza**, mas seu significado é mais amplo. Refere-se também à realidade da natureza, não aquela pronta e acabada, mas a que se encontra em movimento e transformação, a que nasce e se desenvolve, o fundo eterno, perene, imortal e imperecível de onde tudo brota e para onde tudo retorna.

A palavra **lúdica** tem sua origem na palavra **ludus** que quer dizer **jogo**. Entre as diversas definições para *ludus*, encontra-se a definição de que a palavra evoluiu levando em consideração

1 Disponível em: <<http://www.sk.com.br/sk-hist.html>>.

as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerada apenas no sentido de jogo. O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado.

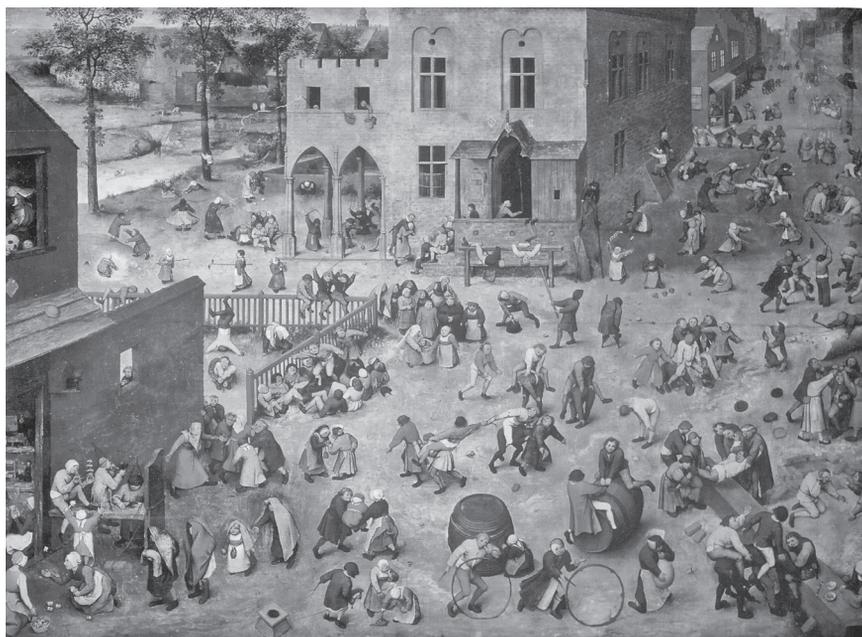


Figura 1.1 *Jogos Infantis*” (1560)

Fonte: Pieter Brueghel

A Educação Física Lúdica tem o jogo como principal recurso do processo de aprendizagem. O jogo é:

“uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta.” (BROUGERE, *apud* KISHIMOTO, 1998, p.147)

“atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. (HUIZINGA, 2008, p.16);

“é um significante, isto é, encerra um determinado sentido”. (HUIZINGA, 2008, p.4);

“O jogo infantil desempenha papel importante como o motor do autodesenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento.” (CLAPARÈDE, *apud* KISHIMOTO, 1996, p. 31);

“Por meio dos jogos de regras, as crianças não somente desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, como também políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural no qual as crianças são motivadas a cooperar para elaborar as regras.” (FRIEDMANN, 1996, p. 35).

1.3 Os desafios do professor

Ao lançarmos mão do jogo como disparador do processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física, nós, educadores, já nos deparamos com o primeiro desafio: o de apresentá-lo aos alunos de forma honesta e adequada, concedendo-lhe uma posição de “sagrado” diante da dimensão que ocupa, entendendo-se por “sagrado” algo – um instrumento – muito valioso no processo de ensino-aprendizagem.

O professor que traz consigo o olhar construtivo encontra sua motivação no desafio que o desacomoda e o faz desequilibrar-se, assim levando-o a dar o próximo passo em direção ao seu objetivo.

A proposta de uma Educação Física Lúdica coloca o professor como mediador essencial para a construção de conhecimento por meio de propostas de atividades significativas, elaboradas com base na observação e na escuta qualificada de situações vividas em aula que orientam a identificação de temas de interesse dos alunos relacionados à prática de atividade física.

Além disso, tira o professor de uma zona de conforto, comumente observada na Educação Física Tradicional no qual, apesar de muitas vezes bem-intencionado, restringe-se a ensinar o jogo e a treinar os movimentos inerentes a ele, colocando-o na posição

de quem utiliza seu conhecimento, ou seu não conhecimento, a serviço da busca constante de estratégias e da preparação de ambientes adequados à “ensinagem”, isto é, ao processo de ensino e aprendizagem estabelecido entre a instituição, o professor e os alunos.

Celso Antunes (2006) utiliza com frequência a palavra “mediador” em vez de “professor”. Para ele “a ação estimuladora das inteligências jamais dispensa a ação coerente e paciente do mestre”.

Segundo César Coll (1999), a aprendizagem significativa – que faz sentido ao aluno – requer duas condições:

- A primeira é que o conteúdo deve ser significativo, isto é, ser utilizável pelo aluno, quando necessário.
- A segunda é que o aluno deve estar motivado.

Sendo assim, a prática de uma Educação Física Lúdica não tradicional implica, além de uma maior variação de estratégias e de dinâmicas das aulas, uma mudança da cultura escolar. Isso significa que o professor passa da posição daquele que professa a verdade para a de mediador de aprendizagens significativas dos alunos.

1.4 Dimensões ética e estética na Educação Física Lúdica

Da plasticidade de uma criança jogando futebol à complexidade de um atleta de competições olímpicas, o esforço, a determinação e a superação os aproximam na dimensão estética tornando ambos, criança e atleta, espetáculos de rara beleza.

Paulo Freire diz que a Educação deve ver o aluno como um todo, com sentimentos e emoções, o que torna relevante o estudo da dimensão ética e estética em todas as atividades escolares.

Paulo Freire fundamenta-se em uma ética inspirada na relação “homem-no-mundo”, ou seja, “estar” no mundo, e na cons-

trução de seu “ser-no-mundo-com-os-outros”, isto é, ser capaz de se relacionar com as pessoas e com a sociedade.



Figura 1.2 Dimensões ética e estética no jogo
Fonte: Arquivo pessoal do autor

Segundo Freire (2001), a beleza não é privilégio de uma classe, mas sim uma construção compartilhada, e precisa ser conquistada a cada momento, a cada decisão, por meio de atitudes e experiências capazes de criar e recriar o mundo.

Sob esta ótica, podemos enxergar vários aspectos que tornam belo o jogo: a fluência de movimentos, a inteireza de envolvimento dos jogadores, as conquistas alcançadas, os desafios superados, a construção de conhecimento, o desenvolvimento dos valores morais e as emoções sentidas. ■