

DESENVOLVENDO A MOTRICIDADE, AS MÚLTIPLAS COMPETÊNCIAS REQUERIDAS E O COMPORTAMENTO PRÓ-AMBIENTAL POR MEIO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho
Mestranda em Ciências da Motricidade pela Universidade Estadual de São Paulo
UNESP – RIO CLARO/SP
Especialista em Atividade Motora Adaptada
UNICAMP – Campinas/SP

RESUMO

Essa proposta pedagógica utiliza-se da imersão em vivências motoras (amplas e finas) e formas expressivas propiciadas pela estimulação das múltiplas experimentações, com o objetivo de resgatar e incluir alunos com necessidades básicas de aprendizagem. A metodologia utilizada foi uma revisão bibliográfica e duas pesquisas. Em 2003, foi realizada a primeira intervenção em 85 alunos de escola pública de Ensino Fundamental, de ambos os sexos. Como resultado, pode-se observar uma possibilidade de administrar o estresse, aperfeiçoar os estímulos motores, melhorar as vivências sociais e o grau de aderência às atividades sugeridas. A segunda intervenção está sendo realizada atualmente, em uma outra escola, com uma amostragem maior, cerca de 360 alunos e nos dois ciclos. Os resultados parciais demonstram a relevância de adequação da proposta pedagógica anterior e da necessidade premente do controle da indisciplina e da agressividade, através da estimulação de comportamentos pró-ambientais, tanto físico/espaciais como sociais. Dessa maneira acreditamos, com esse trabalho, estar contribuindo com o paradigma da Educação Inclusiva.

Palavras-chave: Motricidade, Educação Física Escolar, Comportamento Pró-ambiental.

INTRODUÇÃO

A prática de atividades físico/motoras ou o incentivo ao desenvolvimento das diversas habilidades humanas são propostas que permeiam a Educação desde a Antigüidade.

Contemporaneamente, encontram-se tendências filosóficas variadas para o desenvolvimento humano, além do que a premissa de que corpo/movimento, linguagem/pensamento entrelaçam-se, não se distinguindo qual tem prioridade.

Gardner (1994) amplia a discussão, ao definir inteligência, como um potencial biopsicológico para processar informações, que pode ser ativado em cenário cultural, para solucionar problemas ou criar produtos que sejam valorizados naquele contexto.

Expande a reflexão, Perrenoud (1999), com o conceito de competências, representações da realidade, construídas e armazenadas, de acordo com a experiência e formação de cada pessoa.

Pelo viés da Pedagogia da Motricidade Humana, a implementação da "cultura corporal do movimento" por meio de programas e intervenções no contexto escolar (BRASIL, 1998), pressupõe trabalhar a corporeidade, nas suas várias formas e contextos, podendo ser também uma maneira de proporcionar a inclusão.

Em vista das condições educacionais contemporâneas, nas quais a indisciplina, a agressividade e a violência são constantes relevantes, torna-se necessário ampliar a discussão aqui proposta, trazendo à tona, um outro conceito.

O comportamento ambiental pode ser definido como conduta ou ação de um indivíduo, como unidade em um ambiente (CAMPBELL, 1986).

Importante destacar que o termo “ambiente” há muito deixou de representar apenas a natureza ou aspectos físicos. Lee (1976) sugere que o ambiente seja formado pela integração das dimensões espaciais com as estruturas sociais.

Rivlin (2003) acrescenta o caráter holístico da relação pessoa-ambiente. A autora, além de levar em consideração a diversidade e as influências geradas pela idade, gênero, capacidade/incapacidade, nível social, cultura, política e economia, ressalta a importância de se vivenciar a totalidade de um ambiente; de se levar em consideração a percepção de que cada pessoa, presente em um local, contribui para o que ali está acontecendo, e que existe uma atmosfera ambiental, a qual, freqüentemente, opera abaixo do nível de consciência.

Fundamentando-se no quadro teórico mostrado, foi desenvolvido o projeto INTERFACES, que é uma proposta pedagógica, fundamentada na história da arte e do desenvolvimento dos movimentos humanos, que se utiliza da imersão em vivências motoras, formas expressivas, lúdicas e recreativas, ginásticas, danças, jogos e habilidades sociais.

Escolheu-se o estímulo de realizar diferentes tarefas, sem ordem específica e sem repetição consecutiva, por serem essas práticas (randômicas), aquelas que requisitam mais programas motores generalizados, tornando possível posteriormente, uma melhora na aprendizagem e retenção (SCHMIDT; WRINSBERG, 2001).

Compactua com esse tipo de abordagem, Cratty (1976), ao citar que quanto mais ricas forem as situações vividas, melhor se dará o desenvolvimento.

Nesse sentido, o objetivo do projeto foi desenvolver e melhorar tanto a motricidade, quanto as competências requeridas, assim como o comportamento pró-ambiental, além de instrumentar com material pedagógico de bom conteúdo e financeiramente viável, professores de educação física escolar.

METODOLOGIA

A criação do projeto constou de duas etapas. A primeira etapa foi uma investigação teórica e a segunda, a confecção de materiais didáticos expositivos referentes aos módulos: Adaptação e Pré-História, Antigüidade, Idade Média e Mundo Moderno, disponíveis em várias mídias. Os materiais das práticas em aula constituíam-se na adaptação da infraestrutura e equipamentos existentes e outros confeccionados pelos alunos com material reciclado.

O INTERFACES foi aplicado sob a forma de Pesquisação, em duas escolas da rede estadual de Ensino Fundamental em Ribeirão Preto/SP.

Optou-se em utilizar essa metodologia, por estar em associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo na qual, pesquisadores e participantes estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLENT, 1994).

Para este relato de experiência escolheu-se o módulo “Antigüidade” e duas dinâmicas desenvolvidas. A primeira chama-se “Controle da motricidade ampla”. Nela foi feita uma avaliação, disfarçada em coreografia de Ginástica Rítmica, que compunha-se de salto de entrada no banco e equilíbrio; pega do equipamento escolhido para o teste (ioiô, bola de meia ou arco); equilíbrio com apenas uma perna e coordenação com a manipulação do

equipamento; equilíbrio estático com os olhos fechados por 10", andar manipulando o equipamento e sair do banco de forma grupada.

A segunda dinâmica refere-se ao comportamento pró-ambiental: "Diga-me como joga", baseada no adágio popular. Após a exposição em sala sobre a origem dos jogos (HUIZINGA, 1971), houve a contextualização do tema com a Copa do Mundo/2006. Comentou-se sobre o esporte, sendo estabelecidas cinco regras próprias da sala, além da escolha de um juiz. Durante a explanação, ficou combinado que após o jogo na quadra, haveria um registro feito em sala ou como tarefa de casa.

Após o jogo, foi pedido aos alunos que escrevessem uma redação, com no mínimo três parágrafos, na qual contassem o jogo. Apesar dos protestos, a maioria entregou seu registro.

RESULTADOS E CONCLUSÕES

Os resultados foram apresentados descritivamente na figura 1.

Figura 01- Comparação entre Pesquisas

Pesquisa	Séries	Alunos	Local da escola	Meses de intervenção	Resultados apontados
1ª Intervenção 2003	5ª e 6ª	85	periferia	oito	Possibilidade de aperfeiçoar os estímulos motores, melhorar as vivências sociais e o grau de aderência à disciplina e à prática de atividades físicas, principalmente daqueles com necessidades especiais.
2ª Intervenção 2006 (em andamento)	1ª a 5ª	361	bairro violento	quatro	Exigência de adequação da proposta anterior e de um controle firme da indisciplina e da agressividade, baseado em conscientização, regras discutidas, e estimulação de comportamentos pró-ambientais.

De forma geral, os resultados sugerem que o ensino mútuo, a utilização de alunos-monitores e o desenvolvimento de competências, por meio de projetos temáticos, permitem não só a conscientização e sensibilização intra-pessoal, mas também, o desenvolvimento de aspectos inter-pessoais, como a convivência, a cooperação, o comportamento adaptativo e as habilidades sociais.

Dessa maneira, acredita-se que o INTERFACES, possa contribuir para a conscientização da relevância das atividades físico-motoras, da convalidação dos conteúdos específicos da educação física escolar, do desenvolvimento, tanto de competências como de habilidades requeridas na convivência social, da administração da indisciplina, assim como colaborar para reflexões a cerca do paradigma da educação inclusiva.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: 5ª a 8ª séries do Ensino Fundamental** - Introdução dos Parâmetros Curriculares. Educação Física e Educação Artística. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CAMPBELL, R. J. **Dicionário de psiquiatria**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- CRATTY, B.J. *Perceptual and motor development in infants and children*. 2 ed. New Jersey, Prentic-Hall, Inc, 1976.
- GARDNER, H. **Estruturas da mente: A teoria das Inteligências Múltiplas**. 20ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/EDUSP, 1971.
- LEE, T. **Psicologia e meio ambiente**. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1976.
- PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- RIVLIN, L. G. Olhando o passado e o futuro: revendo pressupostos sobre as inter-relações pessoa-ambiente. **Estudos de Psicologia**, Natal, RN, vol. 8, n. 2, p. 215-220, 2003.
- SCHMIDT, R. A.; WRISBERG, C. **A aprendizagem e performance motora: Uma abordagem da aprendizagem baseada no problema**. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.
- THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1994.