

## RELATO DE EXPERIÊNCIA

<sup>1</sup>Cássio José Silva Almeida

<sup>2</sup>Carmen Beatriz Fabriani

### UTILIZAÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO DA AUTOSCOPIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA COMO FORMA PARA MELHORAR O APRENDIZADO E A TOMADA DE CONSCIÊNCIA.

Este relato de experiência é parte de uma pesquisa de campo que resultou em uma dissertação de mestrado tendo como principal foco avaliar a contribuição dos jogos cooperativos desenvolvidos com crianças em situação de vulnerabilidade social.

Trata-se de uma pesquisa utilizando o método pesquisa-ação como forma de uma melhor interação entre pesquisador e o grupo avaliado, uma vez que se trata de uma metodologia coletiva, na qual as discussões são mais favorecidas, bem como se institui uma produção cooperativa de conhecimentos específicos sobre a vida cotidiana do grupo, tirando a pesquisa somente do foco burocrático e acadêmico.

Através do estabelecimento do diálogo como elemento capaz de desvelar subjetividades, a meta foi dar realmente voz aos indivíduos para se observar o funcionamento das estruturas interativas na comunidade (THIOLLENT, 2005).

Foi utilizado em conjunto ao método da pesquisa-ação a metodologia autoscópica que é uma técnica que permite a visualização do indivíduo em ação, facilitando percepção da informação, proporcionando ao ator se ver e ação, podendo aumentar sua capacidade de modificação da ação pela tomada de consciência das causas e efeitos (LINARD, 1980). O método autoscópico pode ser utilizado em situações tanto de ensino ou de pesquisa, e na formação de diversas áreas. Rosado descreve:

*“O sujeito é o próprio objeto de feedback visual, ao se deparar com a imagem e seu corpo, a apreensão, pela memória, de sua representação e aparência. Para), a videogravação é uma técnica que permite a construção de*

---

<sup>1</sup> Mestre em Qualidade de Vida e Desenvolvimento Sustentável - UNIFAE cassio-jose@uol.com.br

<sup>2</sup> Doutora em Psicologia Social - UNIFAE cbfabriani@yahoo.com.br

*uma representação do real, como espaço, tempo, objetos, personagens, assim como de seus movimentos, suas ações e suas interações Rosado (1990).”*

Para ter uma melhor resposta do grupo estudado utilizou-se do método das fichas de experiências que de acordo com Zuker (2002), as fichas de experiências são instrumentos simples para que os indivíduos estudados possam expor suas práticas e seus conhecimentos sem maiores dificuldades, possibilitando a essas pessoas que descrevam de forma fácil seus aprendizados e experiências através de breves relatos.

O presente estudo se utilizou de um método qualitativo que se fez através de um corpus materializado no elemento linguístico escrito e oral associado à imagem e a coleta foi feita através de filmagens. Na amostragem estão presentes relatórios dos participantes, os gestos, as falas, os diálogos, a exposição do pesquisador, enfim toda forma de interação estabelecida durante as sessões que representam uma gama de textos diversificados que estão guardados de forma eletrônica (Bauer e Gaskell, 2004).

Durante 4 (quatro) semanas um grupo de 25 (Vinte e cinco), alunos do ensino fundamental com idade entre 9 e 11 nos de uma escola do Município de Mogi-Guaçu-SP, participaram de quatro sessões de jogos cooperativos, que são definidos por Brotto (2001) como jogos nos quais o principal objetivo é o de superar os desafios e não o de vencer o outro.

Os jogos trabalhados com o grupo foram: “Ponte de Corda”, “Pega-pega golfinhos e sardinhas” e “Pega –pega corrente”, as sessões aconteceram no período da manhã, contrario ao período de estudo dos alunos que eram estudantes do período da tarde, cada sessão tinha duração de 1 hora e 40 minutos, o que corresponde a duas aulas de Educação Física. Os alunos escolhiam entre os três jogos 2 para serem praticados, as sessões eram filmadas e após cada sessão de jogo era feita uma reunião com os alunos para se discutir sobre as sessões de jogos. A partir da segunda sessão de jogo antes de iniciar os jogos os alunos assistiam o vídeo da sessão anterior e socializavam a respeito do vídeo com o grupo, após a socialização os alunos participavam das sessões de jogos.

Para a análise dos vídeos foi utilizado o método da análise do conteúdo que de acordo com Bardin (1977) é: “[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações que

utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”.

As dificuldades de relacionamentos interpessoais no contexto escolar agravadas pela intolerância e a violência em todas as idades dentro das escolas, principalmente as que se encontram em ambientes precários e carentes de condições básicas para o bom desenvolvimento dos alunos comprometendo a percepção que esses indivíduos têm do ambiente alavancaram esta pesquisa que tem como objetivo contribuir para a melhor compreensão do papel dos jogos cooperativos na Educação Física Escolar, como fator de ampliação da percepção do ambiente, junto às crianças que vivem em ambiente de vulnerabilidade social. O conceito de vulnerabilidade social é muito recente, pois surgiu no cenário mundial, na década de 1980 como um mecanismo de resgate dos Direitos Humanos que estavam sendo violados.

Diante de cenários tão evidentes de desrespeito, carências e a violência alastrando-se pelos mais diferentes esferas sociais e políticas, nas mais variadas formas, o termo ganhou espaço nos estudos de cunho social e passou a ser utilizado para descrever os inúmeros riscos a que estão submetidos determinados grupos, segmentos ou indivíduos de uma sociedade.

Partindo desse princípio, o sociólogo Katzman (1999) define o termo *vulnerabilidade social*, como a maneira como o indivíduo ou grupos colocam-se diante das condições desfavoráveis que acometem o seu bem estar. Em outras palavras, a forma com a qual são administrados os recursos que lhe são oferecidos pelo meio em que está inserido.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, no qual se utilizou a pesquisa-ação como método por se considerar que determinadas especificidades apresentadas no comportamento das crianças têm origem e sentido nos fenômenos sociais complexos e vulneráveis vivenciados por elas. Nesse sentido, os dados analisados consistem do acompanhamento de um grupo de vinte e cinco (25) alunos do ensino fundamental, com idade entre 09 a 11 anos, alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora “Claudina de Oliveira Ramos”, situada no município de Mogi-Guaçu / São Paulo, que participaram durante quatro semanas de jogos cooperativos, que são definidos por Brotto (2001) como jogos nos quais o principal objetivo é o de superar os desafios e não o de vencer o outro.

A coleta dos dados foi através de filmagens dos jogos desenvolvidos com os alunos e das sessões de discussões, após eles assistirem aos vídeos. Estes dados foram

complementados pela análise das informações das fichas sócio econômicas de identificação do aluno preenchidas no ato da matrícula na escola. Os vídeos foram transcritos e analisados segundo seu conteúdo que de acordo com Bardin (2002) é: “[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”.

Os dados foram organizados conforme Indicadores de inter-relação empírica: organização espacial, agressividade, cumprimento de regras, agrupamento por gênero e cooperação. E Indicadores de inter-relação analítica: intolerância, insegurança, confiança, solidariedade e autoconfiança. Posteriormente, foi realizada uma análise do conteúdo geral das sessões de discussão. Os resultados desta análise apontam para a confirmação da hipótese de que ocorre uma produção de sentido através desta metodologia da Pesquisa-ação e que a Educação Física utilizando como ferramenta os jogos cooperativos, pode contribuir de forma eficaz para a construção da cultura de sustentabilidade, na medida em que colabora para ampliação da consciência do ambiente, que de acordo com Macedo (2000), a percepção ambiental é o processo que leva o indivíduo a ter consciência sobre as realidades ambientais observadas no entorno.

Tal capacidade é definida por aspectos individuais que cada ser humano tem de perceber e ser, ou seja, são as diferentes maneiras sensitivas que os seres humanos captam, percebem e se mostram sensíveis pelas ocorrências, manifestações, fatos, fenômenos, processos ou mecanismos ambientais observados no ambiente. Sem dúvida, trata-se de uma percepção indispensável para sobrevivência do indivíduo no meio e também para garantir que essa convivência no meio seja harmoniosa. Os jogos cooperativos auxiliaram na construção de seres mais resilientes que segundo Frederic Flach (1991), a Resiliência significa a capacidade do indivíduo manter-se equilibrado mesmo diante de situações hostis e adquirir ânimo e habilidade para resistir até conseguir elaborar estratégias e mecanismos para alterar comportamentos na vida cotidiana, em todos os setores da vida dele. porque na dinâmica dos jogos ocorre a compreensão de que o não estabelecimento do diálogo dificulta a resolução dos embates inerentes às situações da vida em sociedade. O indivíduo, para ser capaz de mudar as realidades, precisa notar a mesma e compreendê-la para propor as modificações e, para tanto ter uma melhor percepção do ambiente se faz necessário para que o indivíduo possa atuar no meio em que vive, seja no social, geográfico ou cultural, podendo assim, assumir o seu papel como cidadão pleno de seus direitos e deveres, elemento fundamental para a cidadania responsável e participativa.

## **Referências**

BARDIN, L., **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 2002.

BAUER, M. W., GASKELL, G. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som**. 3ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2002

BROTTO, F., **Jogos cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos (SP): Projeto Cooperação, 2001, 161 p., 2ª Ed.

FLACH, F. (1991). **Resiliência: a arte de ser flexível**. São Paulo: Saraiva

MACEDO, R. L. G., **Percepção e Conscientização Ambiental**. Lavras/MG: Editora UFLA/FAEPE. 2000.132p

ROSADO, E. M. S. **Communication mediatissé et processus d'évolution des representations - etude de cas: la representation de l'informatique**. 1990. Thèse (Doctorat en Psychologie)- Université Lumière Lyon, Lyon, 1990.

SADALLA, A. M.; LAROCCA, P. Autoscopia: um procedimento de pesquisa e de formação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 30, n. 3, p. 419-433, set-dez. 2004.

ZUTTER, P. **A produção do conhecimento a partir da prática social**. In: Seminário Internacional Avaliação, Sistematização e Disseminação de Projetos Sociais. Anais. São Paulo: Fundação ABRINQ, 2002.