

“O ENSINO DOS FUNDAMENTOS DA MODALIDADE HANDEBOL ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES”.

JOSÉ ROBERTO ALVES ARAÚJO^{1,2}
ELTON BARROS DO NASCIMENTO^{1,2}

CASSIO HARTMANN^{1,2}

ARNALDO TENÓRIO DA CUNHA JÚNIOR^{2,3}

- (1) DOCENTE DO INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS - CAMPUS MACEIÓ/ AL - BRASIL.
(2) PROGRAMA EURO-AMERICANO DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM SAÚDE – PEDAGOGIA DO ESPORTE E MEDICINA DO ESPORTE – UNIVERSIDADE CATÓLICA NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN – UC
(3) DOCENTE DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - CAMPUS ARAPIRACA / AL - BRASIL.

joserobertoaa@globocom

Introdução

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma abordagem metodológica utilizada para o desenvolvimento das aulas de Handebol ministradas por um professor de Educação Física nos 1º, 2º, 3º e 4º ano do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Alagoas – Campus Maceió nos anos de 2009 e 2010.

A idéia central de ensino do Instituto Federal de Alagoas – IF/AL é unir a área de formação geral à profissionalizante possibilitando uma educação global, apoiada nos eixos: trabalho, ciência e cultura, visando o desenvolvimento integral do indivíduo, oferecendo condições de estudos sobre a prática da atividade física, levando em consideração a ação docente na diversidade cultural, e também se inserir no mundo do trabalho, seja como empregado, seja como empreendedor de seu próprio negócio.

Numa perspectiva lúdico-recreativa, foi implantada como estratégia a participação direta dos alunos no processo de resgate de jogos e brincadeiras populares, da seguinte forma: Num primeiro momento, cada aluno pesquisou e trouxe por escrito um jogo ou brincadeira popular para ser aplicado na sua formatação tradicional; esse trabalho veio na forma escrita informando as regras, a forma de execução, o local e a época em que se realizavam. Num segundo momento, estas atividades foram estudadas pelos alunos, com orientação do professor, para que fossem desenvolvidas algumas modificações e adaptações, transformando-as em outras formas de execução.

Segundo Moraes (2004), precisamos fugir do paradigma tradicional da educação que tem compromisso com o passado, com as coisas que não podem ser esquecidas, que dá maior ênfase ao conformismo, que não percebe o lado construtivo do erro, que elimina as tentativas de liberdade e de expressão. Precisamos, mais do que nunca, de um novo modelo educacional que, além de colaborar para a formação do ser, também reconheça a aprendizagem como um processo complexo em permanente construção, que depende das ações e das reações daquele que conhece que depende do que acontece em sua corporeidade, das mudanças estruturais que ocorrem na organização autopoietica, das influências mútuas entre o indivíduo e o meio onde está inserido. Um paradigma que colabore para a formação integral do ser aprendiz, que seja capaz de aproximar a educação da vida e trazer um pouco mais de vida para dentro de nossas salas de aula.

Na realidade, precisamos de novas pautas pedagógicas que nos ajudem a reconhecer que é tempo de uma nova educação, de um novo diálogo, de novas parcerias e de novas alianças. É tempo de novos desafios e de novos valores, do nascimento de novas culturas, do surgimento de uma nova consciência, tempo de abertura aos novos saberes e aos novos tempos que se anunciam neste início de milênio. É tempo de reencantar a educação!

Para Castro (2008), o ensino médio, ponto de encontro das muitas contradições do ensino brasileiro, tem papéis demais, pode-se dizer que é um nível em crise permanente. O dilema

mais grave do ensino médio está entre preparar a metade dos alunos para o trabalho e a outra metade para o ensino superior. São coisas díspares, com maiores distâncias entre valores e atitudes funcionais em cada uma das opções. O ensino médio herda todos os problemas de qualidade do ensino fundamental e soma a eles um modelo inédito no mundo: não há caminhos alternativos nem entre escolas com perfis diferentes (modelo europeu) nem a possibilidade de trilhar trajetórias divergentes dentro da mesma escola (modelo americano). Há amplo debate sobre as múltiplas saídas para o nosso ensino médio.

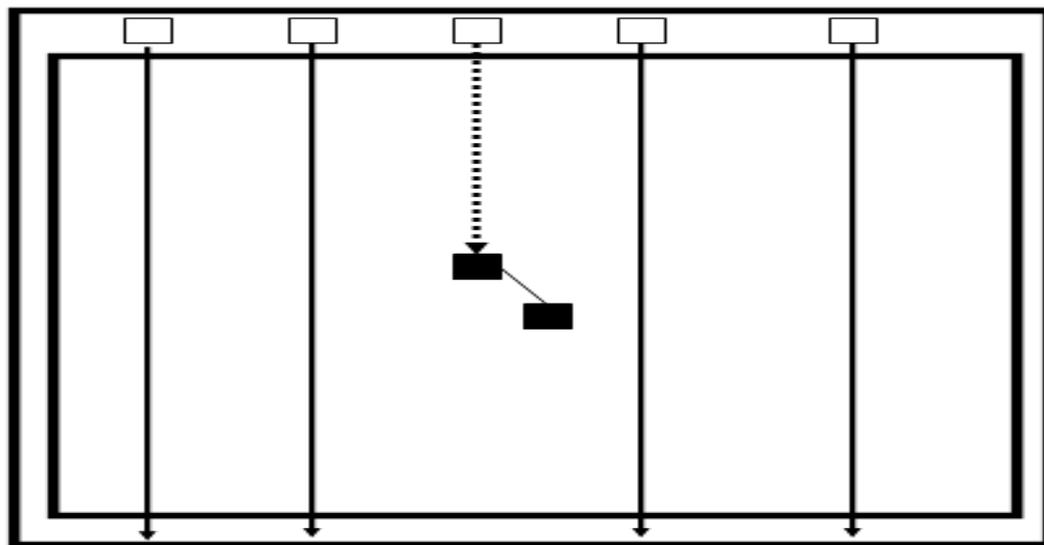
O ensino superior recebe esse aluno com os problemas mencionados, com pouca iniciativa para modificar o que encontra em sua realidade, sem uma atitude criativa, e com o dever de modificá-lo. Portanto cabe a nós docentes desse seguimento de ensino, tentar minimizar esta defasagem educacional com práticas pedagógica inovadoras.

Apresentamos quatro exemplos dessa prática: o primeiro momento na forma tradicional e o segundo momento usando como estratégia uma forma adaptada.

1º Exemplo.

O Dono da Rua, em Maceió – AL (em outros lugares: Mãe da Rua)

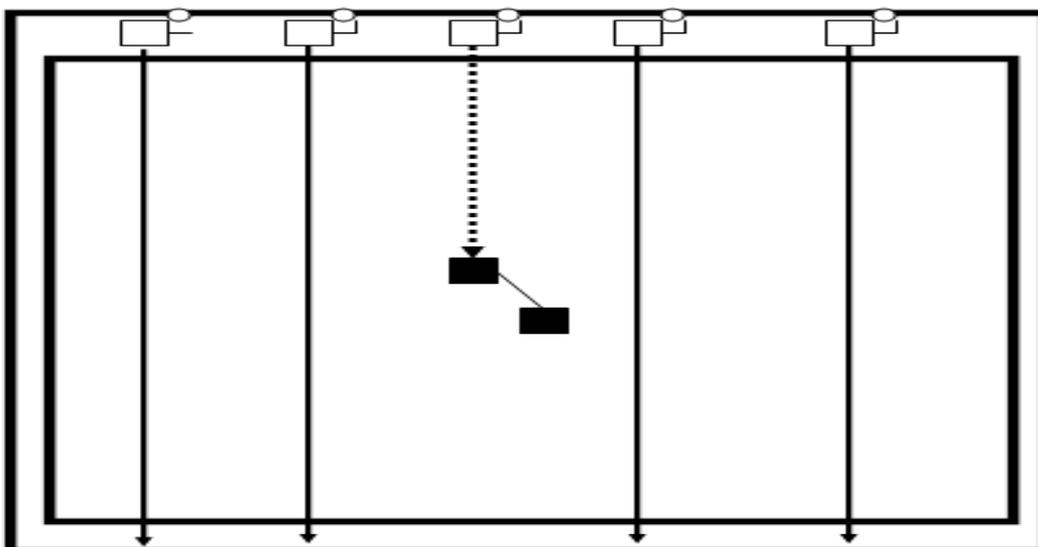
Descrição: O jogo “Dono da Rua” tradicional ocorre da seguinte forma: o professor escolhe um aluno para ser o “dono da rua”, todos os outros alunos ficam antes da linha lateral da quadra pulando em um pé só (calçada), podendo caminhar ou correr com os dois pés, somente dentro da quadra (rua). O objetivo do jogo é tentar passar de um lado ao outro da quadra (rua), sem que o “dono da rua” toque-o. O aluno que for tocado pelo “dono da rua”, ajuda o mesmo a pegar os demais e assim sucessivamente. O jogo termina quando todos os alunos tenham sido tocados.



O Dono da Rua com Bola (adaptação):

Descrição: O jogo acontece da mesma forma que no jogo citado anteriormente; a diferença é que cada aluno, exceto o “dono da rua” estará com uma bola, e terá que ficar batendo a bola (driblando). Se o “dono da rua” pegar (tocar) um jogador, o mesmo deixa a bola fora da quadra e ajuda o “dono da rua” a pegar (tocar) os demais.

Variação: Acontece da mesma forma que os jogos anteriores; a diferença é que o “dono da rua” terá que ficar batendo a bola (driblando) o tempo inteiro enquanto tenta pegar os demais jogadores que estarão sem bola; se o “dono da rua” tocar um jogador, o mesmo pega uma bola e batendo a bola (driblando) ajuda o “dono da rua” a pegar os demais jogadores e assim sucessivamente. O jogo termina quando todos os jogadores tenham sido tocados.

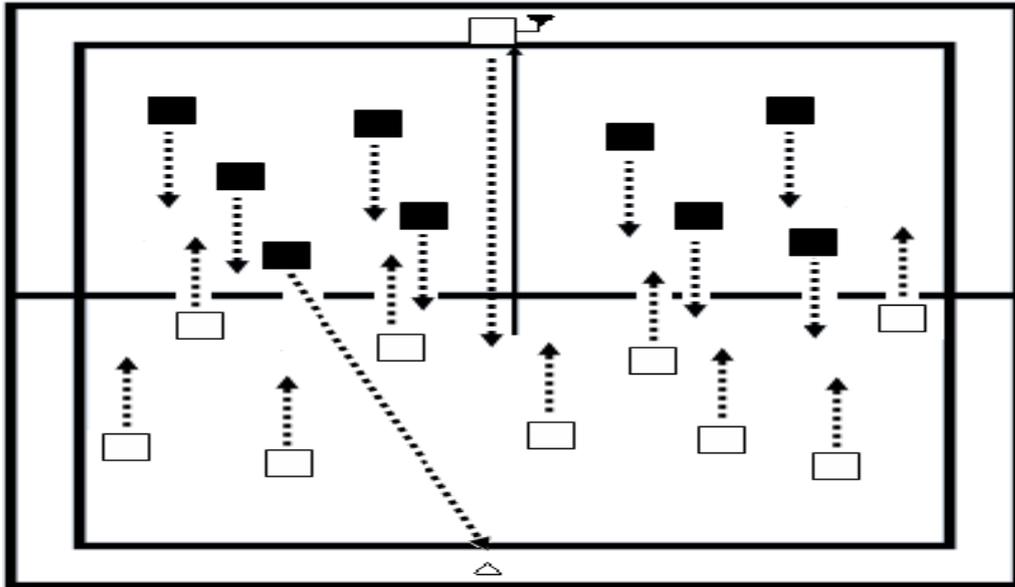


Nesta atividade, damos ênfase à tomada de decisão (escolher o momento exato para atravessar a rua), o domínio corporal para a desmarcação (finta) e a adaptação à bola (que é o conhecimento e a familiarização com o implemento do jogo - “a bola”, descobrindo o domínio da mesma, suas trajetórias, velocidades, relacionamento espaço e tempo, empunhadura, manejo de bola e etc.).

2º Exemplo.

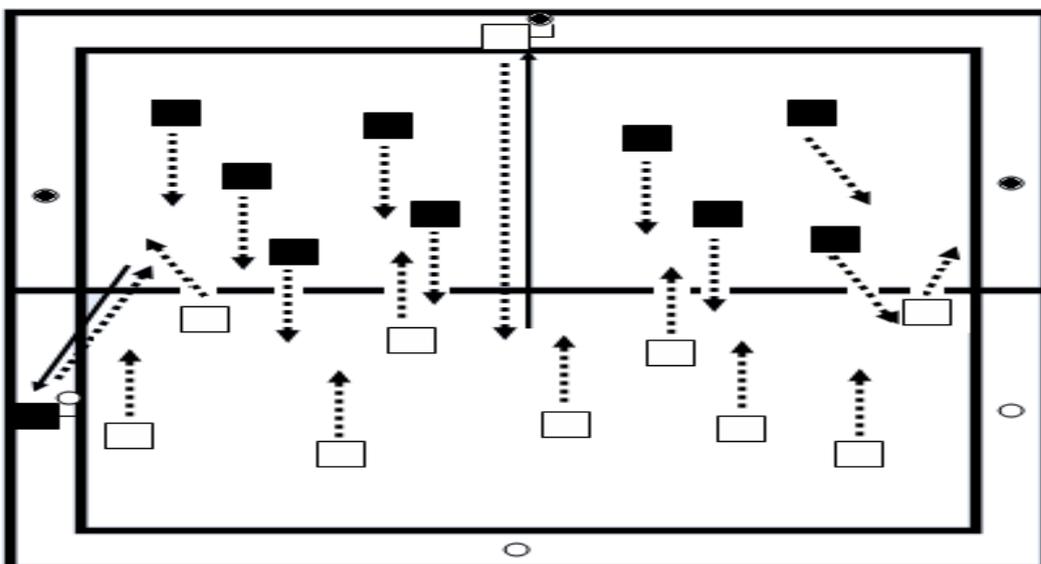
Rouba Bandeira, em Maceió – AL (em outros lugares: Pique Bandeira, Barra Bandeira, Pira Bandeira):

Descrição: O A quadra será dividida em duas partes por uma linha central e com um local demarcado para a bandeira (exemplo: a área de Handebol pode ser chamada de céu, manja, ou pique); os alunos serão divididos em duas equipes e, se possível, com número de integrantes iguais, postadas cada uma de cada lado da quadra. O objetivo do jogo é pegar a “bandeira” (bandeira, sandália, bola) adversária e trazer para o seu lado da quadra sem ser tocado. Quando um integrante for tocado mesmo sem a bandeira deve ficar parado (em pé, agachado ou sentado) e só poderá voltar a participar do jogo quando um integrante de sua equipe conseguir tocá-lo. Quando um jogador em posse de bola for tocado, o mesmo ficará parado e devolverá a bola ao lugar onde ela se encontrava (no céu, na manja, no pique). O jogador que chegar ao local da “bandeira” adversária (no céu, na manja, no pique), não poderá ser tocado; só poderá ser tocado, quando o mesmo entrar na quadra de jogo do adversário. Marca o ponto a equipe que conseguir passar a bandeira da quadra contrária para o seu lado da quadra, primeiro.



Rouba Bandeira com três bandeiras e com passes (adaptação):

Descrição: O jogo acontece de forma semelhante ao Rouba-Bandeira (Pique-Bandeira, Barra Bandeira) tradicional, a diferença é que serão colocadas três “bandeiras” (bolas) em cada lado da quadra do adversário. Exemplo: uma “bandeira” no fundo (dentro da área de Handebol) e duas nas laterais dentro de arcos (bambolês) depois dos limites da quadra. A quadra será dividida em duas partes por uma linha central; os alunos serão divididos em duas equipes, e se possível com número de integrantes iguais, postadas uma de cada lado da quadra. O objetivo do jogo é pegar as “bandeiras” (bolas) adversárias e trazer para o seu lado da quadra sem ser tocado. Quando um integrante for tocado, o mesmo deverá ficar parado (em pé, agachado ou sentado) e só poderá voltar a participar do jogo quando um integrante de sua equipe conseguir tocá-lo. Quando um jogador em posse de bola for tocado, o mesmo ficará parado e devolverá a bola ao lugar onde ela se encontrava (no céu, na manja, no pique). O jogador que chegar ao local da “bandeira” adversária (no céu, na manja, no pique), não poderá ser tocado; só poderá ser tocado, quando o mesmo entrar na quadra de jogo do adversário. Marca o ponto a equipe que conseguir passar todas as bandeiras da quadra contrária para a sua quadra, na frente da outra equipe. É obrigatório trocar três passes antes de retornar com a bandeira do lado adversário para o seu campo.

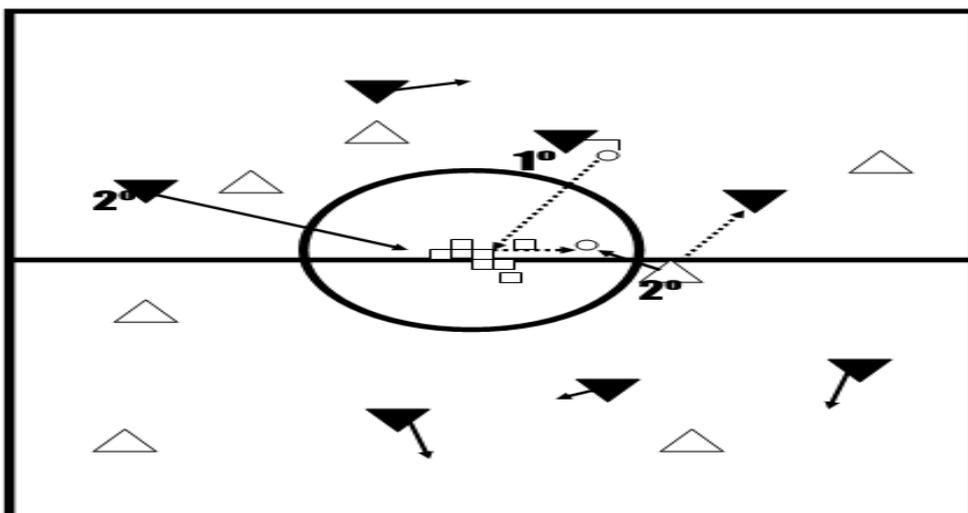


Utilizamos um jogo de estratégia muito dinâmico e conhecido, fizemos algumas adaptações importantes para o jogo: no Rouba Bandeira tradicional, além dos movimentos de marcação e desmarcação dos jogadores, observamos a tomada de decisão e a velocidade de raciocínio para defender e atacar na hora oportuna sem precipitar ações e realizar movimentos desnecessários. Introduzimos os passes e as recepções para valorizar estes fundamentos e estimular o pensamento de jogo em equipe por parte dos jogadores. Estas atitudes são de suma importância para se alcançar os objetivos desse jogo popular, que é a marcação de pontos e evitar a infiltração dos adversários, defendendo sua quadra.

3º Exemplo.

Sete Pedras, em Maceió – AL:

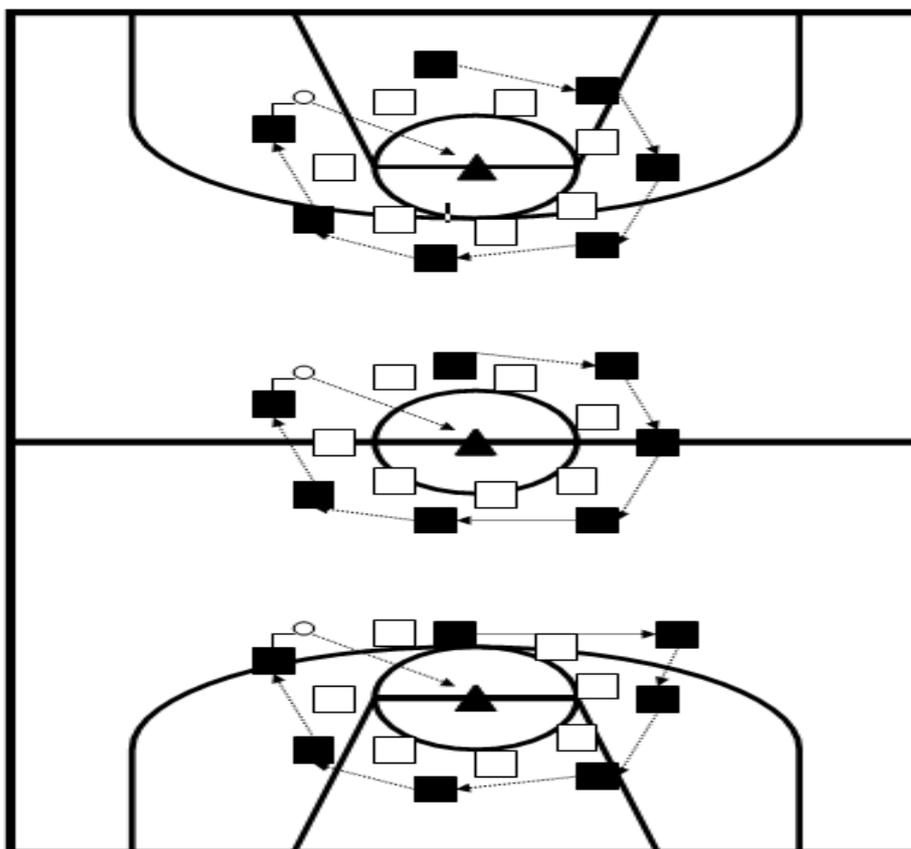
Descrição: Divide-se a turma em dois grupos, cada grupo em uma extremidade da quadra. Colocam-se as sete pedras (em formato retangular e uma em cima da outra) no meio da quadra; o grupo A vai jogar a bola e tentar acertar as pedras, caso derrube pelo menos uma pedra terá que correr pela quadra e o grupo B terá como objetivo pegar a bola e queimar os jogadores do grupo A antes que ele consiga colocar as pedras no lugar (uma em cima da outra). Quem for queimado fica parado esperando ser salvo por um companheiro de equipe (ser tocado). Marcará o ponto a equipe que colocar as pedras no lugar ou a equipe que queimar todos os adversários.



Trabalha a coordenação motora, habilidade manipulativa, de estabilização, desportiva e social.

Bola na Torre (adaptação)

Descrição: A quadra será dividida em três campos, utilizando-se o círculo central e os círculos formados pelos “garrafões” do basquetebol. Os alunos serão divididos em duas equipes de mesma quantidade de integrantes, para cada círculo. No meio de cada círculo será colocado um cone que representará o “castelo”. O objetivo do jogo é, trocando diversos tipos de passes com os companheiros, tentar derrubar o cone. Não será permitido que nenhum participante entre no círculo. A atividade dura cerca de quinze minutos. Quando a equipe que está defendendo recuperar a posse de bola, a mesma passa a atacar e a equipe que estava atacando passa a defender. Variações: A atividade pode começar com a mão e depois com o pé e se utilizar de bolas de diversas modalidades.

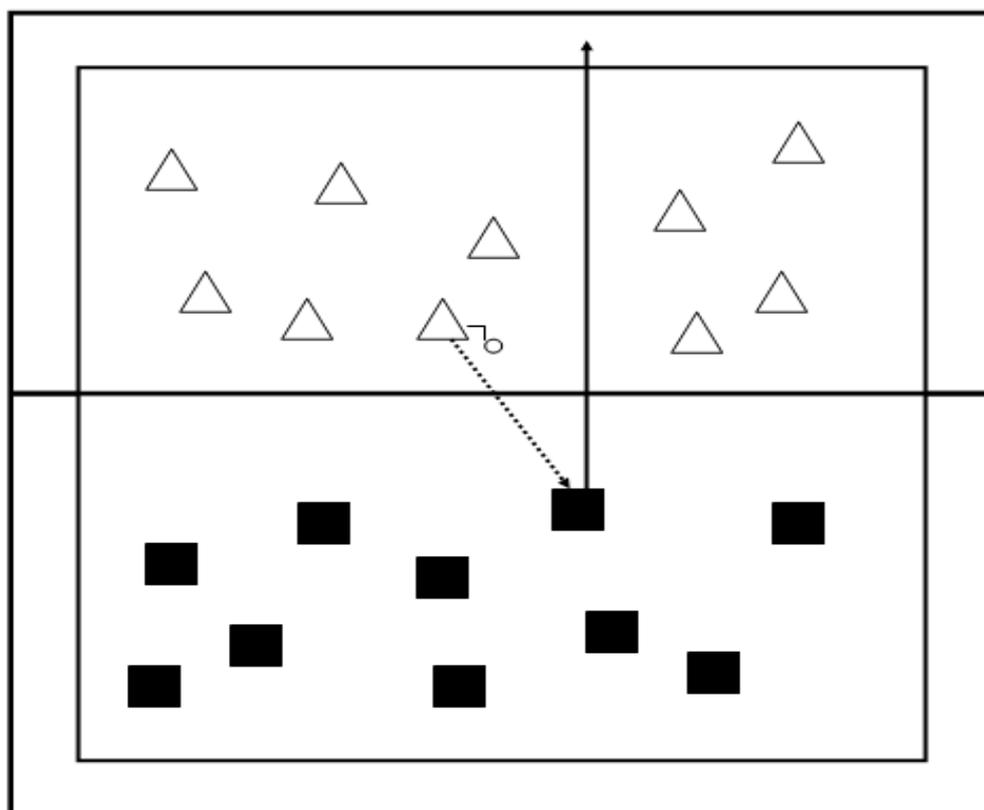


Desenvolve a coordenação motora, habilidade manipulativa de estabilização (Sete Pedras), pontaria, passe, recepção, drible e arremesso.

4º Exemplo.

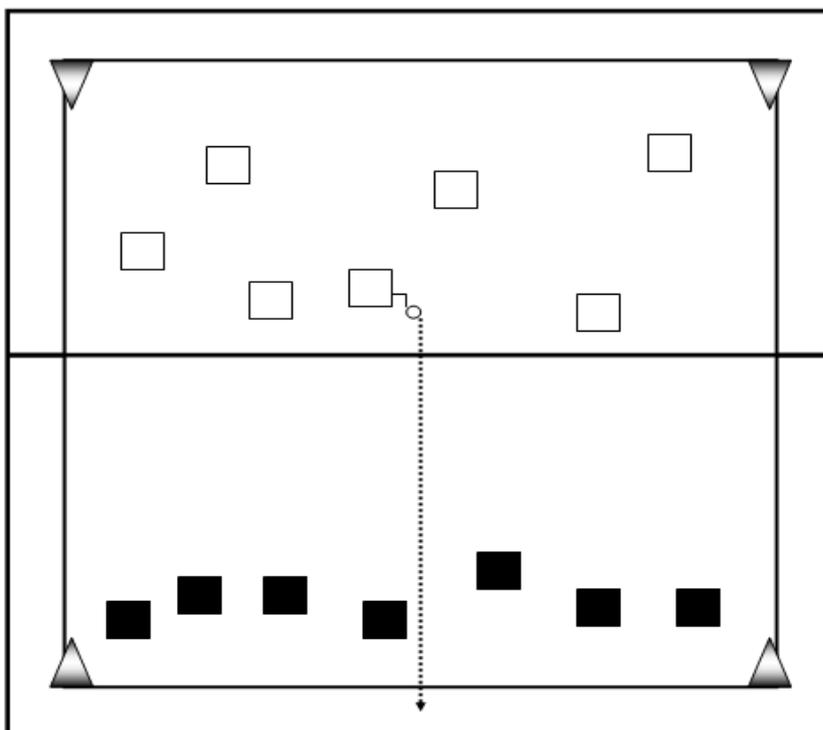
O Jogo de Queimado, em Maceió-AL (em outros lugares: Queimada, Baleado):

Descrição: Os alunos participantes serão divididos em duas equipes, o campo de jogo será um retângulo de 20 x 10 m, dividindo o campo ao meio; cada equipe ficará postada de um lado do campo (podemos usar a quadra de Voleibol – 18 x 9 m). O objetivo do jogo é acertar com a bola os jogadores da equipe adversária que correm para próximo da linha de fundo; a bola só pode ser arremessada até a linha central; o jogador que for atingido será considerado “queimado” e se deslocará com a bola para o final da quadra adversária, após a linha de fundo da mesma. Depois de queimado, o jogador continua participando do jogo controlando a bola com os seus companheiros ou queimando os adversários que devem correr para próximo da linha central; o queimado pode lançar a bola até a linha de fundo. Vence o jogo a equipe que queimar todos os jogadores da outra equipe.



Queimado com gol (adaptação):

Descrição: Os alunos participantes serão divididos em duas equipes; o campo de jogo será um retângulo de aproximadamente 20 x 10 m, dividindo o campo ao meio; colocamos dois cones grandes para fazer as balizas na interseção das linhas laterais com a linha de fundo (uma baliza em cada campo); cada equipe ficará postada de um lado do campo; os jogadores podem ficar em qualquer lugar do seu campo (podemos usar a quadra de Voleibol – 18 x 9 m). O objetivo do jogo é fazer o gol na baliza da equipe adversária; a bola só poderá ser arremessada até a linha central; o gol só é válido se a bola ultrapassar a linha de fundo, e na altura do cone (baliza); todos os jogadores serão goleiros e arremessadores. Vence o jogo a equipe que marcar o maior número de gols no tempo determinado, ou se for estabelecido que a partida seja finalizada em um determinado placar; o tamanho da trave (baliza) pode variar de acordo com o número de jogadores.



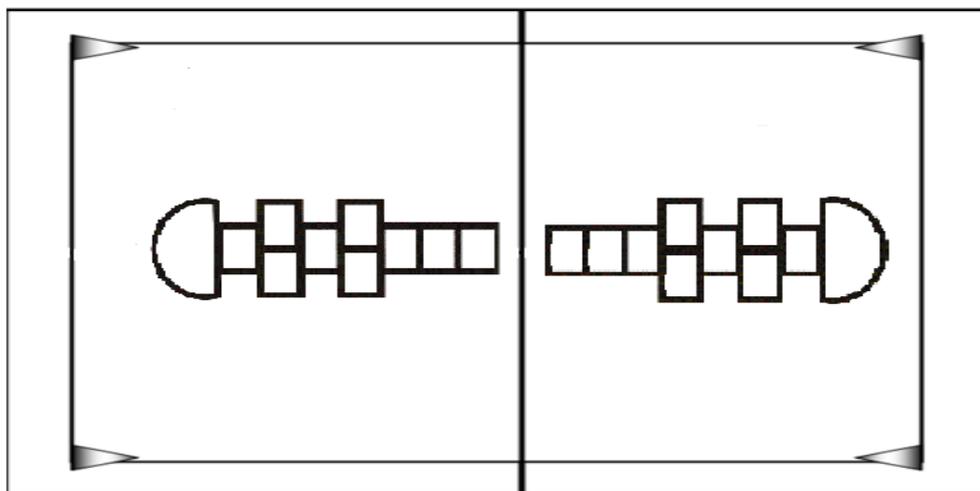
Partimos da idéia do jogo de Queimado tradicional e criamos o Queimado com Gol; introduzimos as balizas para a marcação dos pontos necessários para se determinar um vencedor no jogo. Essa nova formatação do jogo motiva mais e, sem dúvida, atrai mais os participantes com um objetivo diferente do queimar o adversário (muitos têm medo de levar uma bolada); o jogo fica mais participativo e inclusivo. Nessa abordagem do jogo “Queimado com Gol”, podemos observar nos jogadores a vontade de defender a baliza e atacar a equipe adversária com um pensamento de grupo e divisão de tarefas, e também, o surgimento de alguns passes - requisitos importantes para o desenvolvimento e compreensão de outras formas de jogos coletivos que venham a participar.

5º Exemplo.

Amarelinha, em Maceió (em algumas cidades também é chamado de avião):

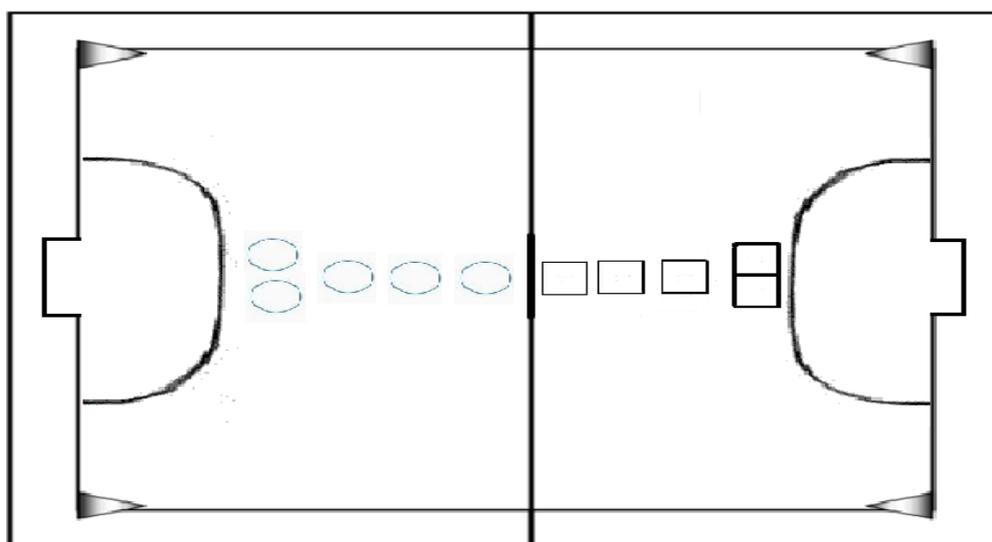
Descrição: O jogo consiste em saltar sobre um desenho em forma de avião ou de caracol, riscado no chão com giz ou uma pedra, o desenho apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 9, e no topo um local chamado céu em formato de círculo ou oval. Escolhe-se o jogador que vai começar, o jogador que vai iniciar lança uma pedrinha que possa ser pega usando apenas uma mão, inicialmente na casa de número 1, devendo acertar dentro de seus limites, em seguida salta com um pé só nas casas simples e com os dois nas casas duplas, evitando a casa que tem a pedrinha. Chegando ao céu, pisa com os dois pés e retorna para o início saltando da mesma forma até a casa 2, onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão, sem perder o equilíbrio, e saltar de volta para o ponto de partida. Se o jogador não cometer erros durante o percurso, lança a pedrinha na casa 2, repetindo todo o processo e assim sucessivamente passando por todas as casas. Se o mesmo perder o equilíbrio, colocando a mão no chão ou pisando fora dos limites das casas, o jogador passa a vez para o próximo, retornando a jogar do ponto em que errou ao chegar a sua vez novamente. Ganha o jogo quem primeiro alcançar o céu. Em outra versão, mais complexa, o jogo não termina aí, quem consegue chegar ao céu vira de costas e lança a pedrinha de lá a casa onde ela cair passa a ser sua e lá é escrito o seu nome (caso não acerte nenhuma, passa a vez ao próximo jogador). Nestas casas com “proprietário”, nenhum outro jogador pode pisar apenas o dono

pode pisar inclusive com os dois pés Nesta versão, ganha o jogo quem conseguir ser o dono da maioria das casas.



Amarelinha com o ritmo trifásico e Arremesso (adaptação):

Descrição: O jogo consiste em saltar sobre um desenho riscado no chão com giz ou com arcos (bambolê) colocados no chão, o desenho apresenta casas simples vizinhas numeradas de 1 a 3 e uma casa dupla afastada cerca de 1,5 a 2 metros a frente das casas simples. O jogador com uma bola realiza saltos com um pé só nas casas simples usando a sequência que for estabelecida, por exemplo: pé direito, pé esquerdo, e pé direito e arremesso a uma baliza de Handebol colocada a cerca de 9 a 10 metros de distância da casa dupla.



Conclusão

Com a avaliação desta metodologia, numa perspectiva lúdico-recreativa, implantada como estratégia do ensino dos fundamentos técnicos da modalidade Handebol nas aulas ministradas

por um professor de Educação Física nos 1º, 2º, 3º e 4º ano do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Alagoas – Campus Maceió nos anos de 2009 e 2010, concluímos que os jogos e as brincadeiras populares contribuem na formação integral do indivíduo, pois oferecem diversas formas na resolução de problemas, nas tomadas de decisões e na elaboração de novas maneiras a partir de uma forma primitiva.

Os jogos e as brincadeiras populares podem ser uma representação simbólica da vida, e através deles, pode-se criar o hábito da prática da atividade física, do respeito às regras, ao próximo, ao convívio, aproximando as pessoas. Formaremos, assim, uma geração pautada em princípios de fraternidade, solidariedade, cooperação, co-educação e tendo a Educação Física como o eixo condutor desse processo, sob uma perspectiva de valores sociais e pedagógicos do jogo e das brincadeiras populares enquanto meio de educação.

Esperamos que esta seja uma contribuição que auxilie o trabalho de educadores no dia-a-dia da escola, em específico, professores de Educação Física. Neste estudo os alunos passaram a ter outra visão em relação as aulas de Educação Física e conseqüentemente outra percepção de Atividade Física. Esta mudança de percepção reflete na formação do aluno, e embora não possamos afirmar que no breve período da intervenção tenhamos modificado a identidade dos alunos, certamente registramos uma contribuição para um despertar, com um novo olhar de si mesmo e do outro.

Acreditamos também, que outros estudos sobre o tema Jogos e Brincadeiras Populares como prática pedagógica para o ensino de fundamentos nos diversos esportes possam surgir e trazer uma grande contribuição para o desenvolvimento dos mesmos, tanto nos aspectos do jogo em si, quanto no aspecto social.

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, José Roberto Alves et. al. **AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO CURSO DE INFORMÁTICA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS – CAMPUS MACEIÓ. “UMA ABORDAGEM LÚDICO-RECREATIVA”**. FIEP BULLETIN – Volume. 80 – Special Edition – ARTICLE I – 2010.

CASTRO, Claudio de Moura. **O ensino médio: órfão de idéias, herdeiro de equívocos**. aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 16, n. 58, p. 113-124, jan./mar. 2008.

CAVALLARI, Vinicius Ricardo. **Trabalhando com Recreação**. São Paulo: Ícone, 2005.

MORAES, Maria Candida. **Reencantando a Educação a Partir de Novos Paradigmas da Ciência**. PUC/SP/Brasil. Out/2004.

S. C. DARIDO.; L. A. FERREIRA,.; Z. GALVÃO,.; G. H. PONTES,.; G. N. S. RAMOS,.; I. C. A. RANGEL, L. H. RODRIGUES,.; L. SANCHES NETO,.; E. V. M. SILVA. **Resenha do Livro a Prática Educativa**. Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 23, n. 2, p. 195-205, jan. 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2003.

José Roberto Alves Araújo

Parque Res. Flamboyant, rua B, nº 87 – Serraria – fone: 82-9983-6236

CEP. 57.046-270

Maceió – Alagoas