



Rafael Tobias Rodrigues de Oliveira

**Educação Física Escolar: Jogos e Brincadeiras Populares como base
para Metodologias de Ensino do Atletismo Escolar.**

LAVRAS – MG

2021

RAFAEL TOBIAS RODRIGUES DE OLIVEIRA

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES COMO BASE
PARA METODOLOGIAS DE ENSINO DO ATLETISMO ESCOLAR.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte das
exigências do Curso de Graduação em Educação
Física – Licenciatura.

PROF. DR. JOSUÉ HUMBERTO BARBOSA

Orientador

LAVRAS – MG

2021

**Ficha catalográfica elaborada pela Coordenadoria de Processos Técnicos da
Biblioteca Universitária da UFLA**

de Oliveira, Rafael Tobias Rodrigues.

Educação física escolar: jogos e brincadeiras populares como base para metodologias de ensino do atletismo escolar. / Rafael Tobias Rodrigues de Oliveira. - 2021.

78 p.: il.

Orientador(a): Josué Humberto Barbosa.

TCC (graduação) - Universidade Federal de Lavras, 2021.
Bibliografia.

1. Metodologias de Ensino. 2. Atletismo. 3. Educação Física Escolar. I. Barbosa, Josué Humberto. II. Título.

RAFAEL TOBIAS RODRIGUES DE OLIVEIRA

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES COMO BASE
PARA METODOLOGIAS DE ENSINO DO ATLETISMO ESCOLAR.

SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: POPULAR GAMES AND PLAYS AS A BASIS FOR
SCHOOL ATHLETIC TEACHING METHODOLOGIES.

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte das
exigências do Curso de Graduação em Educação
Física.

APROVADO em 30 de Abril de 2021.

Dr. Josué Humberto Barbosa – UFLA - Membro

Dr. (a). Nathalia Maria Resende- UFLA – Membro

Prof. Dr. Josué Humberto Barbosa

Orientador (a)

LAVRAS – MG

2021

“Dedico esse trabalho a minha família, meu pai Antônio Rodrigues de Oliveira amigo e parceiro de corridas principal incentivador e responsável por despertar o meu interesse pelo esporte, a minha mãe e amiga Maria de Lourdes Laureano que nunca mediu esforços para demonstrar o amor e carinho por mim, sempre cuidou, zelou e soube me ouvir nos momentos difíceis, à todos os meus professores da graduação, amigos e aqueles que me incentivaram durante o curso me dando forças pra seguir em frente”

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer em primeiro lugar a minha família em especial meu pai e minha mãe pelo apoio desde a decisão de me mudar para Lavras para estudar, durante toda minha estadia até o final da minha graduação me ouvindo, me aconselhando e me dando forças durante os momentos de dificuldade, aos mestres Fábio, Kleber e demais professores de curso, ao meu orientador e amigo Josué Humberto Barbosa pela atenção e dedicação a esse trabalho e aos treinadores Fernando e Pablo pelos treinos, paciência, dedicação, ensinamentos e conselhos os quais foram muito importantes para o meu crescimento pessoal e intelectual, ao projeto CRIA Lavras pela oportunidade de aprendizado e desenvolvimento, aos meus colegas de treino pela companhia e pelo incentivo nos momentos de dor e cansaço debaixo de sol e chuva, a todos os meus amigos da UFLA em especial a Felipe, Francielle, Hellem, Lucas e Miguel pelo apoio e pelos momentos de conversa e descontração.

RESUMO

O atletismo é muitas vezes negligenciado nas escolas, muitos professores afirmam como principais causas a falta de material e espaço adequado, capacitação e desinteresse por parte do aluno. A metodologia predominante no ensino da modalidade ainda é a tecnicista, utilizando-se principalmente de estafetas. Os jogos e as brincadeiras são práticas versáteis que podem ser utilizadas para se trabalhar os diferentes aspectos presentes no esporte tanto procedimental como conceitual e atitudinal. O presente estudo caracteriza-se como pesquisa bibliográfica e análise documental feita a partir de artigos e estudo etnográfico encontrados no Google, Google acadêmico e na literatura, a partir de fontes e obras de referência como o documento registrado por Adelsin, contendo jogos e brincadeiras construídas por crianças de diferentes regiões do Brasil. Este estudo foi realizado analisando através da argumentação crítica, conteúdos que possam explicar e/ou contribuir com as metodologias de ensino do atletismo no Ensino Fundamental tendo por base jogos e brincadeiras populares. Em conclusão, os jogos e as brincadeiras são práticas importantes para as metodologias de ensino do atletismo na escola, possibilitando que se trabalhe a modalidade de forma ampla, além de possuírem significado para as crianças, fazendo com que a prática desse esporte se torne mais atraente na escola.

Palavras-chave: Metodologias de Ensino; Educação Física Escolar; Atletismo; Jogos e Brincadeiras; Educação Básica.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1-CARRINHO DE LATA	48
FIGURA 2- PATA PATA	48
FIGURA 3 – PIABINHA	49
FIGURA 4- VOADORA	50
FIGURA 5 – PARAQUEDAS	50

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - HISTÓRIA DO ATLETISMO	55
TABELA 2 - PRÁTICAS DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	60
TABELA 3 - MANEIRAS DE BRINCAR, JOGAR E O ATLETISMO ESCOLAR	64

LISTA DE SIGLAS

CRIA Centro Regional de Iniciação ao Atletismo

BNCC Base Nacional Comum Curricular

PPP Projeto Político Pedagógico

CBC Currículo Básico Comum

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: POR UMA EDUCAÇÃO FÍSICA CRÍTICA NA ESCOLA	12
2 JOGOS E BRINCADEIRAS: ANÁLISE DOCUMENTAL E BIBLIOGRÁFICA COMO FUNDAMENTO AO ATLETISMO ESCOLAR	16
3 ATLETISMO ESCOLAR: PERSPECTIVAS SOBRE A PRÁTICA ESPORTIVA NA EDUCAÇÃO	18
4 HISTÓRIA DO ATLETISMO: FUNDAMENTOS E METODOLOGIAS PARA A PRÁTICA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA	19
5 O ATLETISMO, OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	30
6 TRAJETÓRIA HISTÓRICA DE BRINCADEIRAS POPULARES NO BRASIL E NO MUNDO	38
7 ATIVIDADES COM JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O TRABALHO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	40
8 CONCLUSÃO	53
ANEXOS	55
REFERÊNCIAS	75

1 INTRODUÇÃO: POR UMA EDUCAÇÃO FÍSICA CRÍTICA NA ESCOLA

A escolha do curso de educação física não foi por acaso e tem relação direta com o fato de ser atleta. Conheci o atletismo, em específico a corrida de rua, por intermédio do meu pai que pratica a modalidade há mais de 30 anos. Praticante da modalidade há 8, vim para Lavras com o objetivo, além de me tornar professor de Educação Física aprender um pouco mais sobre a área do treinamento. Inicialmente não era meu objetivo ir para a área escolar haja vista o meu interesse maior pelo Bacharelado, via a licenciatura como uma possibilidade, mas não como foco principal, não vou negar, tinha um pouco de pré-conceito e receio em relação à área devido aos relatos de professores e amigos sobre a precarização da carreira docente.

Durante o curso fui conhecendo melhor a área e mudando a minha visão sobre ela, me tornei mais consciente do que é a Educação Física escolar e do que não é, percebi as possibilidades e fiquei ainda mais ciente dos desafios. A minha inquietação maior era sobre como abordar a disciplina na escola já que licenciatura e bacharelado possuem objetivos diferentes, apesar de constituírem o mesmo campo epistemológico. “Educação física escolar não é só esporte”, “educação física escolar não é saúde”, “educação física escolar não é treinamento”, foram frases recorrentes durante o curso de licenciatura.

Sei que educação física escolar é muito mais do que ensinar um gesto, um movimento ou treinar uma habilidade, como foi dito nas aulas de prática pedagógica, a Educação Física só se justifica na escola como disciplina se for abordada como uma linguagem, linguagem esta construída historicamente e expressada culturalmente, através da qual o ser humano se relaciona com os outros e com o ambiente, é papel da disciplina na escola desenvolver no aluno a capacidade de se apropriar dessa cultura, gerando autonomia nessas relações.

O que se compreende nos cursos que realizei na UFLA através das disciplinas referentes ao estágio, como prática pedagógica e educação física no ensino fundamental e médio é uma predominância de abordagens tecnicistas nas aulas, são abordagens pouco atrativas para crianças, mecanicistas, repetitivas, como o caso das estafetas, onde os alunos ficam em longas filas e esperam a sua “vez” chegar muitas vezes entediados, desmotivados, dispersos e sem foco,

eu mesmo ao abordar o atletismo como monitor utilizei algumas vezes deste método por não conhecer outras formas de abordar a modalidade.

Atuei por cerca de três anos como monitor de Atletismo do Projeto Cria Lavras da Universidade Federal de Lavras ministrando treinos de atletismo para os pequerruchos, apelido carinhoso que dávamos para as crianças, os pequerruchos eram os mais novos com idade entre 6 a 11 anos, idade esta que compreende o ensino fundamental I, o projeto foi para mim uma boa oportunidade de desenvolver o aprendizado adquirido na universidade.

Durante as aulas percebia dificuldade nas crianças em manter o foco nas atividades, elas eram muito hiperativas e se dispersavam muito rapidamente. Para resolver esse problema de atenção foi preciso diversificar as atividades de maneira que mantivesse o interesse delas pela prática, mas que também gerasse aprendizado e desenvolvimento na modalidade, busquei então livros com ideias de atividades, estudei um pouco mais sobre as diferentes pedagogias e tentei encaixar essas atividades dentro da minha proposta.

Houve melhora significativa no envolvimento das crianças e no aumento do interesse pelas atividades, pois nas aulas passei a utilizar os jogos e as brincadeiras como ferramentas auxiliares bem como outros métodos como atividades de colorir com as diferentes modalidades do atletismo, a partir dessa experiência resolvi aprofundar o tema e buscar entender mais sobre a utilização dos jogos e das brincadeiras como ferramentas de ensino do atletismo.

Na escola enquanto aluno tive contato com o atletismo nas aulas de educação física na maioria das vezes através do tecnicismo, comecei a entender sobre outros tipos de metodologias ao longo do curso e a partir do meu contato com o projeto através do trabalho desenvolvido como monitor.

Sempre foi de meu interesse como aluno de licenciatura aprender mais sobre as metodologias de ensino na educação física escolar haja vista ter vivido através de experiências pessoais, essa dificuldade em abordar não só a modalidade, mas os conteúdos da Educação Física de uma maneira geral.

Como abordar os conteúdos existentes na cultura corporal de maneira efetiva fazendo com que o aluno compreenda verdadeiramente seus diferentes aspectos históricos, culturais, institucionais, fisiológicos e motores, no caso do estudo em questão, e qual a importância dos jogos e das brincadeiras como auxiliares de ensino do atletismo escolar?

Ao longo do desenvolvimento do estudo foram surgindo outros questionamentos, por exemplo, quais as principais brincadeiras presentes no cotidiano dessas crianças? Quais as suas origens histórico-culturais e como elas podem ser ressignificadas para que se trabalhe o atletismo na escola?

Acredito que a Educação Física escolar é um caminho de se fazer pensar assim como todas as outras disciplinas, onde se adquire saberes que permitem transformar a si e a sociedade e que para isso é necessário que se aproprie dos conteúdos de maneira ampla em suas diferentes dimensões e que se desenvolva a criticidade e a autonomia.

O Atletismo é composto por elementos que remontam aos movimentos básicos do corpo humano como correr, saltar, arremessar, lançar e marchar, a modalidade está contida dentro do eixo temático Esportes de Marca na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017 p.217). Todavia, apesar de sustentada por esse documento, a literatura crítica sobre o atletismo escolar tem evidenciado a negligencia desse conteúdo nas aulas, em que as principais causas apresentadas pelos professores seriam a falta de estrutura das escolas, materiais, capacitação e interesse por parte dos alunos.

Os jogos e as brincadeiras são práticas socioculturais importantes dotadas de significado, presentes no cotidiano das crianças e são formas de expressão do imaginário e representação da realidade, pois cada brincadeira possui características próprias de acordo com a cultura de cada região e podem sofrer transformações ao longo da história, com o passar das gerações.

Por isso é importante associar à prática do atletismo escolar os jogos e as brincadeiras, uma vez que possuem movimentos característicos que podem se assemelhar com os utilizados na prática do atletismo além de possuírem como característica principal, a ludicidade, que dá aos participantes uma experiência integral com a prática possibilitando a aquisição de diferentes saberes exercitando a imaginação e criatividade, possibilitando ao praticante pensar e criar soluções para problemas, explorando suas capacidades físicas e cognitivas.

A BNCC (2017, p. 213-214) propõe que se trabalhe as práticas corporais de maneira tematizada, as reconhecendo como fenômeno cultural dotado de dinamismo, ou seja, passíveis de reconstrução ao longo da história, de acordo com as características que variam culturalmente em cada região.

A orientação pedagógica incide sobre as metodologias de ensino, em que tais práticas devem ser trabalhadas em sua complexidade objetivando proporcionar um contato amplo entre

suas diferentes formas de manifestação e assim gerar aprendizagens que ultrapassem os muros da escola contribuindo com ações efetivas em sociedade, proporcionando autonomia e favorecendo uma participação atuante.

Os jogos e as brincadeiras são um ótimo meio de se ensinar o atletismo para crianças por possibilitarem a diversificação dos movimentos necessária para o desenvolvimento de uma base sólida para o esporte, aumentando assim o repertório motor dos alunos além de serem práticas socioculturais e históricas presentes na cultura corporal dotadas de significação, praticadas há anos, passadas de geração em geração, práticas estas presentes no cotidiano desses jovens, em casa, nas ruas e nas próprias escolas.

Os jogos e as brincadeiras podem servir de base para as metodologias de ensino da modalidade dentro da proposta pedagógica do professor sendo uma alternativa ao tecnicismo incluindo se dentro de uma perspectiva crítica, para isso é preciso reconhecer previamente as necessidades dos alunos, partindo de um entendimento sobre o uso de tais práticas como auxiliares de ensino dentro das diferentes dimensões, também sobre o contexto social ao qual a escola está inserido, bem como seu Projeto Político Pedagógico.

Em conclusão, para uma análise crítica das práticas pedagógicas da Educação Física Escolar, os jogos e as brincadeiras são propostos como temáticas a serem trabalhados de maneira específica, reconhecendo a utilização destas práticas como ferramentas auxiliares de ensino; possibilitando criar novas atividades e alterar regras para que se cumpra uma determinada proposta pedagógica, gerando um maior envolvimento por parte do aluno devido ao significado e caráter lúdico presentes nessas práticas; realizando uma atualização e reorganização histórico-cultural a respeito dos jogos e brincadeiras populares, com o objetivo de ressignificar, de acordo com a realidade de cada escola e as metodologias de ensino do atletismo escolar.

Portanto, esse processo de ressignificação da cultura popular como prática pedagógica está amparado na BNCC (2017, p. 215), uma vez que os esportes também são passíveis de reconstrução sem perda de significado, podendo ser adaptado ao local, à quantidade de jogadores e materiais sem perda de suas características principais, mesmo que os praticantes não estejam seguindo as regras oficiais de uma dada modalidade.

Assim sendo, considerando os jogos e as brincadeiras populares como representações sociais e culturais dotadas de significado, construídas e desenvolvidas dentro de um contexto histórico no cotidiano da ressignificação da memória das crianças, elaboramos o seguinte

problema de pesquisa: qual seria a importância dessas práticas como ferramentas de ensino do atletismo escolar e como elas podem contribuir para o desenvolvimento de conteúdos e metodologias para a Educação Física nas escolas? Quais são os jogos e brincadeiras presentes no cotidiano dessas crianças, suas origens histórico-culturais, e como elas podem ser ressignificadas para orientar as práticas de educação do atletismo nas diferentes realidades escolares?

Em síntese, este estudo realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica, teve como objetivo investigar na literatura brasileira a importância dos jogos e brincadeiras populares para fundamentar metodologias de ensino do atletismo escolar no Brasil, com ênfase no ensino fundamental.

Para isso identificamos os principais jogos e brincadeiras oriundas das realidades dos estudantes brasileiros, os quais podem ser utilizados nas metodologias de ensino, e suas possíveis reorientações para o trabalho com alunos e professores; levantamos a história desses jogos e brincadeiras; sistematizamos um conjunto de práticas inseridas nos jogos e brincadeiras que poderiam embasar as atividades da Educação Física através do atletismo escolar; analisamos criticamente as orientações utilizadas nessas práticas, criando propostas e dando sugestões; para enfim concluir sobre como os jogos e as brincadeiras de maneira geral podem contribuir para o ensino do conteúdo atletismo nas escolas.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS: ANÁLISE DOCUMENTAL E BIBLIOGRÁFICA COMO FUNDAMENTO AO ATLETISMO ESCOLAR

O presente estudo é resultado de uma pesquisa qualitativa bibliográfica e análise documental sobre o tema: Educação Física Escolar: Jogos e Brincadeiras Populares como base para Metodologias de Ensino do Atletismo escolar. Foi feita uma pesquisa inicial em uma base de dados, através do Google e Google acadêmico, as informações obtidas na base de dados foram analisadas transcritas e sistematizadas.

Consideramos os seguintes tópicos: História do atletismo, Práticas de ensino da Educação Física escolar e Maneiras de Brincar, jogar e o Atletismo escolar, os conteúdos foram apresentados, analisados e discutidos considerando: as brincadeiras tradicionais relacionadas a

cada modalidade, as origens dessas brincadeiras, as atividades propostas pelos autores, sugestões e adaptações para o ensino do atletismo.

A pesquisa bibliográfica é aquela realizada a partir de uma consulta a uma base de dados já publicados na literatura, constituídos principalmente de livros e artigos. De acordo com Gil (2002), a maioria dos artigos publicados são feitos com base neste tipo de pesquisa, porém alguns tipos de trabalhos são baseados exclusivamente nele. O objetivo da pesquisa bibliográfica é obter referências teóricas que darão aporte para que se responda um determinado problema.

Para Fonseca (2002 apud Gerhardt, 2009) a pesquisa bibliográfica e análise documental trilham o mesmo caminho, fazendo com que não seja fácil de distingui-las, sendo que a bibliográfica tem como fonte principal os livros e artigos enquanto a documental se utiliza das diversas fontes existentes.

Conforme Tessitore (2003), a definição de documento está relacionada à diversidade de registros de informações produzidas pelo ser humano a partir de suas atividades ou da observação delas, seja através de escrita, imagens e dados que podem ou não ser publicados para fins de estudo, como no caso livros, revistas, jornais, prontuários médicos e cartas por exemplo. Essas fontes de informação podem ser classificadas em diretas ou indiretas de acordo com tal finalidade.

Dessa forma, este estudo foi realizado através de pesquisa bibliográfica e análise documental de fontes e obras de referência, sobre os jogos e brincadeiras populares, como o estudo etnográfico feito por Adelsin (1997), que registra diferentes brinquedos criados pelas próprias crianças, como são construídos e sua forma de brincar, as imagens podem ser encontradas a partir da pág. 48.

Procuramos contribuir com o ensino da educação física escolar respondendo as questões inerentes à cultura corporal de maneira efetiva e possibilitando a compreensão dos seus diferentes aspectos, históricos, culturais, institucionais, fisiológicos e motores, bem como especificando a importância dos jogos e das brincadeiras para a educação, as principais brincadeiras presentes no cotidiano dessas crianças, suas origens histórico-culturais e como elas podem ser ressignificadas para que se trabalhe o atletismo na escola.

3 ATLETISMO ESCOLAR: PERSPECTIVAS SOBRE A PRÁTICA ESPORTIVA NA EDUCAÇÃO

De acordo com Moraes e Araújo (2016), os jogos e as brincadeiras são instrumentos para o aprendizado, pois estimulam no educando a capacidade de lidar com sentimentos, desenvolvendo a personalidade e autonomia, melhorando a sociabilidade, desenvolvendo habilidades motoras, além de valorizar a cultura popular.

Diante desse fato, os jogos e as brincadeiras se tornam uma ferramenta bastante útil no ensino do conteúdo atletismo nas escolas, tendo em vista seu caráter lúdico, capacidade de despertar o interesse da criança por se tratar de práticas significativas e prazerosas para esses indivíduos e pelo fato de muitas destas brincadeiras contarem com movimentos similares aos utilizados no esporte como o correr, saltar, lançar e arremessar.

Para Nascimento (2010) a visão do atletismo no contexto escolar deve ser diferente da relacionada ao treinamento esportivo, sem impor técnicas, proporcionando em seu aprendizado a descoberta e aquisição de novos conhecimentos, contribuindo no desenvolvimento de suas habilidades físicas e mentais. Nascimento (2010) explica que o atletismo deve se mostrar interessante e motivador, indicando outros caminhos e valores para os alunos, sendo a modalidade passível de reconstrução por meio da brincadeira.

Assim sendo é necessário romper com o modelo tradicional de Educação Física tecnicista e trazer propostas novas, que não menosprezem as técnicas características da modalidade e também o caráter de competitividade presentes nela, mas as que não coloquem tais características como finalidade.

Conforme Arruda e Gemente (2011) o atletismo é pouco difundido nas escolas e clubes brasileiros, a modalidade costuma chegar ao conhecimento da população através da mídia, geralmente na época dos Jogos Olímpicos, através de resultados, recordes, nomes e provas. Arruda e Gemente (2011) explicam que a principal dificuldade apontada pelos professores seria a falta de materiais, espaço físico adequado, o pouco contato com a modalidade durante a formação profissional e o desinteresse dos alunos.

Martins (2014) ressalta que existem propostas adaptáveis para se trabalhar o atletismo nas escolas, a partir de metodologias e materiais alternativos visando suprir tais carências, não sendo justificável a ausência do conteúdo. Para Lencina e Rocha Jr. (2001) o atletismo e seus

movimentos não são desinteressantes, sendo o que pode causar este comportamento, a falta de sistematização didática e dificuldade na interpretação do conteúdo, cabendo ao professor ter iniciativa e utilizar a capacidade criativa, para torna-lo mais atraente, buscando estratégias que explorem principalmente o aspecto lúdico.

Lencina e Rocha Jr. (2001) apontam que a falta de capacitação técnica, reciclagem e aperfeiçoamento são os fatores que mais dificultam o trabalho do atletismo, o estudo ainda constatou que o número de professores capacitados para trabalhar a modalidade é muito pequeno, sendo o nível de conhecimento apresentado pelos professores insuficiente e desatualizado.

Diante dos argumentos citados pode-se concluir que o atletismo é na maioria das vezes deixado de lado no ambiente escolar, sendo a principal justificativa para isso, a falta de capacitação, material e local adequado e desinteresse por parte dos alunos.

Muitos estudos apontam a utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas auxiliares de ensino do atletismo escolar, porém mais estudos voltados para a área são necessários, haja vista o pouco conhecimento dos professores sobre o tema e dificuldade técnico formativa. Sendo assim este estudo visa dar alternativas para esses professores pensarem o ensino do atletismo para além da educação física tradicional, tornando a modalidade mais atraente para os alunos, apontando assim novos caminhos para se trabalha-la por meio dos jogos e das brincadeiras.

4 HISTÓRIA DO ATLETISMO: FUNDAMENTOS E METODOLOGIAS PARA A PRÁTICA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

De acordo com Nascimento (2010), o Atletismo é considerado a forma de desporto mais antiga já praticada, pois desde a pré-história o ser humano já utilizava de seus movimentos para sobrevivência, a modalidade contem movimentos básicos como marchar, correr, saltar, lançar e arremessar.

Para Machado (2012) a modalidade tem raízes na Grécia antiga, a partir de sua filosofia, onde foi instituída a primeira forma dos Jogos Olímpicos datada no ano de 776 a.c na cidade de Olímpia, o primeiro vencedor foi Corebo de Elida. Nas primeiras edições, os jogos consistiam em apenas uma prova de corrida do stádion que equivalia a aproximadamente 192.28 metros, no

início se pretendia realiza-los de 8 em 8 anos porem seus idealizadores consideraram este intervalo longo demais e se caso fossem realizados em um intervalo menor como de um ano poderiam perder o seu valor, concordou-se então em realiza-los de 4 em 4 anos.

Machado (2012) explica que na Grécia, os jogos eram utilizados como forma de se cultivar os Deuses, em especial Zeus, a pratica era cercada de valores e simbolismos mitológicos onde o campeão coroadado com folhas de louro era tido como um ser repleto de virtudes, “escolhido” pelos próprios Deuses e que tinha a incumbência de acender a pira Olímpica em homenagem ao Deus supremo. Para o cidadão grego ser campeão em Olímpia era motivo de honra e respeito sendo este convidado a participar do banquete do ultimo dia e a receber uma placa simbolizando a sua vitória.

Conforme aponta Martins (2014), a prática da modalidade se desenvolveu dentro da perspectiva competitiva a partir dos jogos na Grécia e ganhou força com a instituição dos jogos modernos, realçando tal perspectiva, isso fez com que o ensino do atletismo se voltasse para o alto rendimento e o papel do instrutor de Educação Física fosse o de formar atletas.

Os jogos Olímpicos da era moderna foram idealizados pelo Barão Pierre de Coubertin e tiveram início em Atenas em 1896 com a participação de 245 homens de 14 países, as primeiras edições não tiveram a participação de mulheres, elas conquistaram seu direito de participar dos jogos de forma gradativa ao longo da história (Miragaya, 2007). Foram registradas as primeiras participações femininas no ano de 1900, porém sua aceitação foi um processo mais demorado e bastante recente, conforme aponta Matthiensen (2014), a estreia das mulheres no atletismo se deu nos jogos de Amsterdã em 1928.

O Brasil fez a sua estreia nos jogos da Antuérpia na Bélgica com participação de 21 atletas, conseguindo três medalhas no tiro esportivo, no atletismo a estreia foi em 1924 em Paris para os homens e em 1948 em Londres para as Mulheres (MATTHIENSEN, 2014).

Até o ano de 2013 foram quatro brasileiros detentores de recordes mundiais em provas de atletismo, entre eles estão: Adhemar Ferreira da Silva, Nelson Prudêncio, João Carlos de Oliveira (João do Pulo) e Ronaldo da Costa, totalizando oito recordes já superados (MATTHIENSEN,2014). Dados do Globoesporte (2019) apontam que foram conquistadas 129 medalhas em 100 anos de participação nos jogos (quadro de medalhas geral), sendo 30 de ouro, 36 de prata e 63 bronzes.

Já na história dos jogos paralímpicos, o país fez sua primeira participação em Heidelberg na Alemanha Ocidental em 1972 e até os dias atuais totaliza 301 medalhas sendo 87 de ouro, 112 de prata e 102 de bronze de acordo com o site da Confederação Paralímpica Brasileira (COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO, 2020). O Brasil hoje figura entre os 20 primeiros do Ranking geral de medalhas na modalidade, o país quebrou 11 recordes mundiais e paralímpicos no esporte nos jogos do Rio 2016 (CORREIO BRASILIENSE, 2016).

Em relação às metodologias existe pouco na literatura sobre “métodos” de ensino, a maioria do conteúdo está relacionado às tendências pedagógicas (libertadora, libertária, libertadora, histórico-critico etc., na Educação, e critico superadora, critico emancipatória, construtivista etc. na Educação Física), (KUNZ,1999). Essas teorias discutem as diferentes concepções das relações entre escola e a sociedade e são importantes para basear o método a ser utilizado pelo professor. A partir do entendimento de tais relações e da necessidade da escola o professor irá traçar seu objetivo pedagógico e escolher qual método utilizar.

Sendo o método de ensino o que possibilitara aos professores e alunos apropriarem-se competentemente da realidade circundante natural e social, tem-se, a partir dele, também, a possibilidade de elucidar/esclarecer fatos e coisas da realidade histórico-social que potencializem os homens (pelo menos a nova geração) para as mudanças necessárias. (KUNZ, 1999 p. 65)

O método é o que permitirá ao professor e também aos alunos se apropriarem do saber em questão, portanto o professor precisa conhecer a metodologia utilizada dentro de uma perspectiva mais ampla sabendo utilizar-se dela de maneira efetiva, evitando como no caso do jogo e da brincadeira um jogar por jogar ou brincar por brincar, neste sentido é preciso que o professor tenha de maneira clara em sua mente o objetivo pedagógico, traçando o de maneira planejada e sistematizada permitindo uma evolução do conteúdo.

Observado essas relações entre escola e sociedade o professor deve estar atento principalmente às necessidades coletivas e individuais de seus alunos evitando um método que seja pouco efetivo, neste sentido é necessário um distanciamento crítico por parte desse professor questionando a própria abordagem, não se trata apenas do melhor método para o professor, mas aquele que consiga fazer com que o aluno se aproprie verdadeiramente do saber ensinado.

Embora, quando se fala do método de ensino, quase sempre se pretende referir ao método do professor, não podemos esquecer que, implícita a questão do método de ensino, existe, além do método do professor, o do aluno e também do conteúdo, ou do conhecimento a ser tratado em aula. (KUNZ, 1999 p. 66)

Muitas das vezes o que impede que o aluno se aproprie do conhecimento é o método utilizado pelo professor, falta de planejamento, estruturação e organização do conteúdo a ser ensinado. “O aluno é, muitas vezes, mais competente metodologicamente no seu papel de aluno do que o professor no seu papel de professor”(KUNZ, 1999,p.66). O professor muitas das vezes não conhece o melhor método para abordar determinado conteúdo de maneira que o aluno se aproprie verdadeiramente do conteúdo não sabendo se o próprio método utilizado está sendo efetivo.

O professor precisa saber adaptar as atividades nas aulas, proporcionando a participação de todos, abrindo espaço para o desenvolvimento da criatividade, o método não é apenas sobre a maneira como o professor ensina, mas esta relacionado também a maneira como o aluno aprende.

Portanto adotar uma metodologia não significa seguir uma receita de bolo, mas entender como o bolo é feito levar em conta uma gama de variáveis para se chegar a um objetivo que é a apropriação e transmissão do saber partindo de uma percepção mais ampla da realidade, então não quer dizer que o professor deva ser escravo de uma metodologia, mas que ele saiba se adaptar de acordo com as necessidades encontradas.

Entender essas variáveis é muito importante, pois todas trabalham em conjunto para um determinado fim que é a transmissão do saber, portanto os estudos devem contribuir para essa discussão e não somente descrever atividades prontas, é preciso que o professor “saia da caixinha” esse permita ser criativo atentando se para as necessidades da comunidade, da escola e da própria Educação Física Escolar.

Nesse sentido, um livro de metodologia da Educação Física não pode ser um mero receituário de atividades, uma lista de novos exercícios e de novos jogos, mais do que isso, deve fornecer elementos teóricos para a assimilação consciente do conhecimento de forma a auxiliar o professor a pensar autonomamente (CASTELLANI,2014, p.10)

É necessário entender então o contexto o qual está inserido aquela escola, daquela comunidade em questão, e da própria disciplina atentando se para essas relações sociais, dentro dessa perspectiva traçar um plano de ensino adequando, nesse sentido o professor deve ser conhecedor da filosofia daquela escola assim como do seu projeto pedagógico.

A reflexão pedagógica para Castellani et al. (2014), passa por três características específicas que visam respectivamente, uma leitura da realidade, interpretação ou julgamento, sendo este de valor, baseado nos interesses da maioria e determinação de um plano de ação baseado em um objetivo ou direção a se chegar, esse plano pode ser conservador ou transformador.

O Projeto Político Pedagógico (PPP) serve como referencia nesse sentido, pois determina uma estratégia e uma ação a ser tomada baseada na leitura de uma dada realidade, por isso o professor precisa entendê-lo e tê-lo de forma definida, pois este norteará sua relação com os alunos, a escolha do conteúdo a ser ensinado e a forma de abordagem científica e metodológica a ser utilizada.

Outro elemento norteador para o trabalho do professor para Castellani, et al. (2014) é o Currículo Escolar que visa fundamentar de maneira científica a prática e a reflexão pedagógica a se desenvolver ao longo do processo educacional sua função social é fazer com que o aluno desenvolva um pensar reflexivo sobre o conhecimento, apropriando se dele, desenvolvendo sua capacidade intelectual.

O tratamento sobre esse processo reflexivo se da a partir da perspectiva filosófica da escola, algumas escolas são mais conservadoras e possuem um viés tecnicista, com ênfase no desenvolvimento profissional e tecnológico, portanto prioriza-se o aprendizado de capacidades e habilidades técnicas nas aulas em detrimento do conhecimento sobre as relações sociais e seus conflitos, o que não quer dizer que esta escola não possa trazer tais questões ao debate ampliando seu currículo, cabendo ao professor saber entender e interpretar a realidade e o contexto social ao qual a escola está inserida e as necessidades daquela comunidade.

O eixo curricular irá determinar o que será transmitido ao aluno delimitando a amplitude da reflexão pedagógica e quais disciplinas farão parte do currículo. Cada disciplina dentro da escola é considerada um componente desse currículo e só se justifica como tal quando seu objeto

de estudo é imprescindível para tal reflexão dentro da perspectiva adotada pela escola, sendo sua ausência um fator comprometedor para o seu desenvolvimento. Nenhuma disciplina é vista de forma isolada dentro da perspectiva curricular, todas contribuem para um desenvolvimento sistematizado do conhecimento, isso mostra a importância da interdisciplinaridade dentro da escola.

A Educação Física como disciplina obrigatória deve trabalhar as diferentes formas de manifestação corporal construídas historicamente, expressadas em forma de saber cultural através do qual o ser humano se expressa em sociedade, essas manifestações estão organizadas dentro de eixos temáticos conforme cada etapa de ensino. Como consta no CBC de Minas Gerais cada eixo temático é dividido em diferentes temas que por sua vez se subdividem em tópicos que são a menor unidade didática de acordo com as competências e a habilidades a serem desenvolvidas.

As práticas contidas na cultura corporal se manifestaram a partir de um contexto e se transformaram através das relações sociais, portanto é necessário que o aluno se aproprie delas nas diferentes dimensões do conhecimento, não só técnica e biológica, mas social e histórica. Esse conhecimento histórico e social deve proporcionar ao aluno entender se como um agente criador e transformador dessas práticas assim como da sociedade como um todo.

De acordo com Impolcetto (2007) relacionando os estudos de Darido (2003), Caparroz (2001), Resende (1994) e Venâncio et. al (2003) há uma persistência dos modelos tradicionais de ensino como o esportivista, fazendo com que a Educação Física ainda seja vista como sinônimo de esporte, tal concepção ganhou força nos anos 70 onde teve seu ápice, essa abordagem começou a ser discutida a partir dos anos 80 quando surgiram as novas propostas, segundo esses autores a resistência às mudanças por parte dos professores advém de diversos motivos como por exemplo: falta de formação profissional, acesso ao que é produzido nas universidades e falta de infra-estrutura na escola.

“A visão que devemos ter para o ensino do atletismo no contexto escolar é, e deve ser diferente daquela relacionada ao treinamento desportivo, muito embora os meios utilizados para ambos sejam os mesmos”. (NASCIMENTO,2010). Muitos ainda confundem o esporte da escola com o esporte na escola e insistem em reproduzir o esporte visto fora dela, o problema está justamente nessa confusão que faz com que o tecnicismo permaneça.

Dentro da perspectiva educacional do esporte é necessário pensar as modalidades como um saber cultural dentro das diferentes dimensões, procedimental, conceitual e atitudinal é

preciso valorizar não só o “saber fazer”, mas o “que se deve fazer” e o “como se deve fazer” é necessário que o professor busque investimento pedagógico que permita não só adquirir conhecimento sobre a prática, mas saber como aplica-lo.

Para Impolcetto (2007) Dentro das competências procedimentais a serem desenvolvidas estão: a capacidade de analisar, tomar decisões e criar instrumentos para executar tarefas de maneira eficiente, a conceitual está relacionada ao entendimento de fatos, princípios e conceitos relacionados à prática, como por exemplo, o entendimento sobre fatores históricos, sociais e fisiológicos que envolvem determinada prática, já a atitudinal está relacionada ao tratamento das regras e normas bem como os valores e a conduta relacionada a ela. Há muito que se aprender no atletismo além da técnica, como a história, as regras, os diferentes conceitos e também questões socioculturais.

De acordo com Bressan et al. (2018) faltam estudos que contribuam com novas possibilidades de ensino do atletismo escolar, é preciso despertar o olhar crítico dos professores sobre as metodologias incentivando novos estudos e o desenvolvimento de novos jogos e brincadeiras educacionais.

Devido à falta de conhecimento muitos professores não se interessam pelo estudo de novas metodologias o que impede que novos jogos e brincadeiras sejam criados limitando o repertório de atividades que podem ser ressignificados para diferentes finalidades pedagógicas:

Dessa forma, a transmissão do repertório de movimentos e jogos é limitada, ficando ainda mais restrita devido à falta de espaços físicos e materiais adequados, motivação, criatividade dos professores e, ainda, devido à falta de formação continuada que poderia trazer novas formas de desenvolver as aulas (MARQUES, 2009, p.104)

Conforme Marques (2009), o atletismo em muitas escolas é trabalhado a partir de metodologias que privilegiam o rendimento, dando se preferencia a algumas modalidades como corridas e saltos em detrimentos das outras. Um dos problemas das metodologias que privilegiam o rendimento é que podem fazer com que poucos alunos se destaquem e alguns se sintam desmotivados e excluídos por serem menos habilidosos, nesse caso os jogos e as brincadeiras podem ser uma maneira de inclusão e tem o potencial para tornar o atletismo mais interessante

devido ao caráter lúdico, além disso, também possuem uma grande versatilidade que permite trabalhar as diferentes modalidades presentes no esporte.

Deste modo, manter o aluno motivado é muito importante, para isso é preciso apresentar diferentes possibilidades que valorizem o coletivo, estimulem a cooperatividade e o desenvolva as diferentes capacidades individuais tornando o atletismo mais atraente, nesse sentido os jogos educacionais como os jogos de tabuleiro e os jogos coletivos possuem grande potencial para se desenvolver a criatividade, o conhecimento teórico e até mesmo técnico da modalidade.

De acordo com Nascimento (2010), através dos jogos e das brincadeiras é possível compreender os aspectos técnicos e táticos da prática esportiva, fazendo com que o aluno participe do aprendizado e crie novos significados a partir da aproximação do esporte com a sua realidade. O aluno pode e deve participar da criação das atividades desenvolvendo a criatividade e melhorando o aprendizado quando participa ele cria novas significações e esse envolvimento é o que torna a prática lúdica, sendo assim oficinas de construção de brinquedos são uma ótima opção.

Nascimento (2010) explica que dentro da proposta de tornar o atletismo mais atraente é necessário que se permita romper com o modelo de Educação Física tradicional e buscar novas propostas de jogos com diferentes temáticas que propiciem a ludicidade, aproximando o esporte da prática social para que então o aluno vivencie e entenda o ganhar e o perder contidos na prática esportiva. Vivemos em uma sociedade competitiva e no esporte de rendimento ela é natural neste sentido não se trata de excluir a competição, mas fazer com que o aluno entenda-a e use o esporte como fator de união e não de exclusão, a própria competição pode ser problematizada buscando estimular a criticidade no aluno.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do dia-a-dia do aluno e podem ter influencia significativa no seu aprendizado já que são atividades realizadas de maneira espontânea e construídas culturalmente, além disso permitem o desenvolvimento de múltiplas capacidades entre elas as motoras, sociais, intelectuais e psicológicas:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e ao mundo, repetir ações prazerosas, partilhar, expressar sua individualidade e

identidade, por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. (KISHIMOTO, 2010, p.1).

Os jogos e as brincadeiras podem ser um meio de se ensinar sem excluir os menos habilidosos, fazendo com que o atletismo da escola vise mais do que descobrir talento, mas proporcione ao aluno desenvolver suas diferentes capacidades levando os conhecimentos adquiridos para a vida, nesse sentido é preciso que o professor intervenha propondo atividades adequadas que permitam a todos os alunos se desenvolverem, valorizando a diversidade de características.

Para Nascimento (2010), o papel do professor é apresentar ao aluno diferentes possibilidades de experiências que o estimulem a conhecer a si, ao outro e ao mundo, reconhecendo as próprias limitações e também as daqueles com quem convive, contribuindo assim para o seu desenvolvimento humano, para isso as práticas precisam ser trabalhadas em sua totalidade em suas diferentes dimensões permitindo que o aluno se aproprie desse saber e venha a se tornar um cidadão autônomo em sociedade, participando da sua construção, valorizando o desenvolvimento da cultura e a diversidade.

Deste modo o professor pode desenvolver oficinas que permitam o resgate cultural dos jogos e das brincadeiras bem como a sua ressignificação criando novas atividades e novas maneiras de se praticá-las proporcionando um trabalho que desenvolva as diferentes capacidades intelectuais, físicas, motoras e sociais.

Para Oliveira (2006 apud Nascimento, 2010) o correr na idade que compreende o fundamental 1 é uma ação espontânea advinda da marcha que trabalha com as habilidades de coordenação motora ampla não sendo necessário que se trabalhe atividades específicas para melhoria dessa habilidade. Não há o porquê se preocupar com a técnica e o desenvolvimento desta não pode ser uma finalidade na escola.

Nascimento (2010) ressalta a importância de se incluir movimentos curtos e que contenham variações de velocidade desenvolvendo essa capacidade de maneira gradativa. As capacidades de velocidade, força, equilíbrio, agilidade e ritmo devem ser desenvolvidas respeitando as características individuais de cada criança a partir dos jogos e brincadeiras propostos, evitando se queimar etapas e que se perca futuros praticantes da modalidade.

Segundo Martins (2014) é na escola que deve ocorrer o primeiro contato com o atletismo, para a autora a fase de iniciação se dá justamente na idade correspondente ao ensino fundamental sendo que esse contato deve ser voltado para o aprendizado motor básico para o esporte e não para o rendimento, as atividades devem oferecer uma possibilidade de diversificação de movimentos que possibilitem a ampliação do acervo motor do aluno.

Martins (2014) explica que o processo de iniciação se divide em duas fases importantes: formação inicial multilateral no atletismo e formação inicial multilateral especial em uma área do atletismo, a primeira corresponde à um desenvolvimento básico de habilidades naturais usadas no esporte através do trabalho amplo de exercícios que possibilitem o desenvolvimento multilateral, conduzindo assim o aluno para um futuro trabalho específico:

A multilateralidade leva o iniciante a incrementar em grau superlativo o número de hábitos motores em seu “banco de dados”. Desse modo, a medida que as experiências motoras aumentam, também aumentam as suas possibilidades práticas.(Martins,2014 p .86).

Nessa primeira fase o aluno interage com sete grupos de exercícios que trabalham as diferentes capacidades chamadas condicionantes, entre eles os que trabalham a força (em suas diferentes manifestações), a rapidez, a flexibilidade, amplitude dos movimentos, coordenação e ritmo e exercícios da metodologia da aprendizagem da técnica esportiva e jogos como meio de formação de iniciantes (Martins 2014). Cada uma dessas capacidades é desenvolvida em um momento específico e a amplitude do repertório motor é o que possibilitará ao aluno vivenciar as especificidades do atletismo e absorver de maneira efetiva os movimentos característicos desse esporte.

No que diz respeito aos aspectos atitudinais e conceituais presentes no atletismo os jogos e as brincadeiras educacionais tem um grande potencial para se desenvolver a história, as regras e conceitos e características presentes no atletismo como, por exemplo: história do surgimento da modalidade, valores, principais atletas, características culturais, institucionais, técnicas, fisiológicas, formas de se praticar as modalidades, elementos presentes e principais eventos. O

professor pode lançar mão da criação desses jogos e brincadeiras juntamente com os alunos para se ensinar esses aspectos em diferentes etapas do ensino fundamental.

Em relação à competição apesar de ser inerente ao esporte ela deve ser trabalhada de maneira positiva pelo professor evitando exclusão e separação, quando trabalhada deve ser feita a partir de um domínio prévio das habilidades e capacidades básicas, lembrando que o objetivo na escola é que o aluno se aproprie do saber envolvido no atletismo bem como seus movimentos naturais e capacidades básicas acima de qualquer resultado esportivo, de maneira que ele possa vir a utilizar esse aprendizado em sociedade.

Outra questão que envolve as metodologias de ensino do atletismo escolar é a que poucas escolas oferecem estrutura adequada para o ensino do atletismo, porém para Marques (2009) isso não seria motivo para deixar a modalidade fora das aulas da disciplina, cabendo ao professor adaptar as atividades, materiais e espaços de acordo com o contexto da escola atentando-se para as dificuldades enfrentadas, transformando assim o esporte na escola em esporte da escola.

Ao se adaptar o atletismo na escola não se deve descaracterizar o esporte, mas permitir novas possibilidades e torna-lo mais atraente e acessível, neste sentido no manual do mini atletismo IAAF (2002) é proposto que se trabalhe a modalidade seguindo algumas recomendações, são elas:

- Permitir que o maior número de crianças se mantenham ativas ao mesmo tempo e que sejam experimentadas formas básicas e variadas de movimento,
- Que não só as mais velozes e fortes contribuam com a atividade,
- Uma variabilidade de desafios de acordo com a idade e capacidade individual do aluno.
- Permitir uma aproximação adequada do esporte dando a atividade um espírito de aventura e que meninos e meninas trabalhem juntos em equipe.

É necessário para o ensino do atletismo na escola pensar o esporte para além da perspectiva esportivista, dentro da ótica educacional, contemplando todas as dimensões, proporcionando a participação de todos de maneira igualitária, evitando a exclusão, contudo é interessante que o professor se torne conhecedor das diferentes metodologias e se aproprie dos aspectos históricos e culturais dessas práticas sabendo transmiti-los de maneira efetiva para seus alunos.

Sendo assim para entender a importância dos jogos e das brincadeiras para as metodologias de ensino do atletismo e tornar a Educação Física mais crítica na escola é necessário que o professor não somente se aproprie de um conhecimento teórico, mas também se permita questionar a própria abordagem a partir de um distanciamento crítico observando a necessidade dos alunos e da escola a partir do conhecimento do Projeto Político Pedagógico da instituição e de um estudo sobre aquela comunidade para que ele possa atender sua demanda e possa adaptar propostas que proporcionem aos alunos se apropriarem de maneira efetiva do conteúdo sem que haja a exclusão.

5 O ATLETISMO, OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A Educação Física enquanto componente curricular deve trabalhar as diferentes práticas corporais existentes, entendendo tais práticas como formas de manifestação sociocultural, construídas ao longo da história, essas manifestações são agentes de comunicação através dos quais homens e mulheres interagem socialmente. Essas práticas como fenômeno dinâmico e diversificado, se apresentam de diferentes formas, dentro de uma cultura determinada por alguns autores como cultura corporal de movimento.

De acordo com a (BNCC, p. 213), a Educação Física dentro da escola deve tematizar e trabalhar tais manifestações assegurando ao aluno a possibilidade de apropriação e utilização destes saberes históricos e suas diferentes formas de significação de maneira consciente, gerando autonomia, para que ele participe de forma atuante na sociedade.

Conforme Bento (2007), essas manifestações corporais estão presentes desde os primórdios da humanidade. O homem descreve sua relação com natureza e com o outro durante toda sua trajetória civilizatória através de pergaminhos, pintando e esculpindo pedras, criando suas representações e significações, idealizando normas e regras, descrevendo seus feitos grandiosos, como caçadas e jornadas conquistados por meio de suas capacidades físicas.

Na Grécia antiga o corpo era utilizado como instrumento para se alcançar o divino, é através da demonstração da força, agilidade e destreza que o homem se assemelha aos Deuses

mitológicos, se tornando herói e assim sendo aclamado e reverenciado. Essas demonstrações públicas de força, agilidade e destreza, segundo Bento (2007) levava ao “herói de Olímpia” o atleta dos jogos, a coroa de louros, o reconhecimento e o respeito de seus semelhantes e a inveja dos Deuses, o corpo deveria então ser resguardado, cuidado, deveria se evitar “excessos” para que se alcançasse a melhor “performance”.

A forma filosófica de se conceber o corpo passou por diversas mudanças ao longo da história da sociedade, dando origem a várias formas de representação, o “Homo sportivus” resgatou ideais de aperfeiçoamento antes buscados, acompanhados de virtudes éticas e estéticas propostas pelo “Homo Olimpicus”(BENTO,2007), passando a fazer parte da cultura popular e se manifestando nas práticas esportivas, cenário dentro do qual o atletismo tem um papel sociocultural e histórico importante, com toda sua singularidade.

“Nesse cenário, em que pese à participação da Educação Física como componente curricular obrigatório, o atletismo, compõe as práticas corporais historicamente situadas, apresentando-se enquanto conteúdo da referida área.” (BRESSAN, 2018 p. 14). O atletismo faz parte da proposta de conteúdos básicos a serem ensinados na educação física escolar fazendo parte do seu currículo formativo assim como os jogos coletivos, as danças, lutas e a ginástica, é direito do aluno ter acesso as mais variadas práticas corporais presentes na cultura corporal.

O conteúdo é proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) dentro da temática “esportes de marca” que se constituem como modalidades caracterizadas pela comparação de resultados obtidos através da demarcação de tempo, distancia ou altura (BNCC, p. 216), as temáticas são subdivididas de acordo com as características motoras intrínsecas de cada modalidade, tais temáticas se constituem um modelo sugestivo a ser trabalhado, não garantido portanto, a sua obrigatoriedade cabendo ao professor optar ou não pela modalidade.

Mesmo havendo respaldo para que o conteúdo seja trabalhado dentro de tal temática, muitos professores optam por não trabalhar o Atletismo ou simplesmente não sabem como fazer. De acordo com um estudo feito por Goés et al (2014) algumas das causas apontadas pelos próprios professores são a falta de estrutura, material adequado, falta de capacitação e certo pré-conceito por parte da sociedade e dos próprios alunos.

Dos professores que abordam o conteúdo, boa parte utiliza dos jogos e das brincadeiras como metodologia de ensino, o próprio manual do atletismo desenvolvido pela federação

internacional da modalidade IAAF (2002) recomenda a utilização destas práticas para introdução do atletismo na iniciação, bem como a adaptação de materiais.

Para a criança, atividades repetitivas como as estafetas podem ser entediantes e desestimulantes gerando perda de interesse e foco na atividade. Deste modo os jogos e as brincadeiras podem ser uma boa ferramenta auxiliar no ensino do atletismo na educação física escolar, tornando as atividades mais dinâmicas, estimulando a criatividade, imaginação e a participação.

Os jogos e brincadeiras são propostos pela BNCC (2017, p 214-215) como um eixo temático que deve ser trabalhado separadamente, respeitando suas particularidades, porém o mesmo reconhece a importância da prática como auxiliar de ensino para as modalidades esportivas, citando alguns exemplos.

De acordo com Pacheco (2017), um bom começo para se trabalhar o atletismo com crianças seria através de jogos e brincadeiras que envolvam movimentos típicos da modalidade, correr, marchar, saltar, arremessar e lançar. Além do caráter lúdico presente na brincadeira, a mesma está intimamente ligada ao imaginário, à criatividade e a socialização, contribuindo para o desenvolvimento não só cognitivo, mas também socioafetivo, a prática da brincadeira e do jogo também é dotada de significação, contribuindo no desenvolvimento do aspecto cultural da criança.

A BNCC ressalta a importância da abordagem de tais temáticas para além do aspecto lúdico, segundo o documento, toda prática teria em si o seu aspecto lúdico, mas estas também são dotadas de aspectos lógicos intrínsecos do qual o aluno também deve se apropriar dentro das dimensões procedimentais, conceituais e atitudinais. Estes aspectos conforme aponta Vygotski (1988) começam a ser construídos a partir das interações do sujeito com o ambiente e com os componentes presentes nele, sejam objetos ou pessoas, em um primeiro momento tal processo se dá de forma interpessoal e em um segundo momento de maneira intrapessoal.

Tais interações citadas são fundamentais para o desenvolvimento das capacidades psicológicas superiores, processo no qual a comunicação verbal tem papel fundamental, nesse caso a linguagem faz o papel de instrumento na construção destas capacidades, nesse sentido é importante promover atividades em grupo que estimulem a conversa e o debate entre os alunos proporcionando tal desenvolvimento, a discussão pode incluir temas pertinentes ao atletismo e

que envolvam as relações com a sociedade como aspectos culturais, sociais e conceituais, nos próprios jogos podem haver dinâmicas que proporcionem o aprendizado teórico e a discussão.

Sendo assim, o professor precisa criar situações mediadoras, em que a criança possa através dessas interações adquirir a capacidade de construir signos, significados e valores. Para isso é fundamental que haja essa interação social, tais interações vão depositando novos significados, construindo as capacidades de forma gradativa, levando o indivíduo a se questionar, a criar opiniões e expectativas. É importante que os componentes curriculares, dentro da Educação Física escolar proporcionem oportunidades para tal desenvolvimento, principalmente em uma turma heterogênea.

A BNCC (2017, p. 220- 222) busca orientar sobre tais aspectos supramencionados subdividindo-os em diferentes dimensões de conhecimento, tal divisão visa assegurar uma experiência com as práticas em sua totalidade e não em somente um aspecto, são elas; experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário.

Muitos destes aspectos podem ser trabalhados por meio dos jogos e brincadeiras, preservando, as características e finalidades intrínsecas de cada modalidade esportiva. A BNCC (2017) deixa claro que não há grau de hierarquia entre tais dimensões, nem que haja uma determinada ordem a ser seguida, sendo impossível trata-las de maneira sobreposta ou separada e que deve se buscar a integração entre elas, cada uma possui diferentes graus de complexidade e são abordadas de diferentes maneiras a fim de produzir significado.

O documento ainda defende o uso das brincadeiras e as interações como elemento estruturante das atividades de ensino na Educação Física Infantil, nessa fase é onde a criança deve entrar em contato com diferentes atividades que proporcionem o envolvimento com diferentes campos de experiências, é importante que a criança e o jovem se apropriem do atletismo em sua totalidade e aprendam a se comunicar através dele para isso é preciso trabalhar os aspectos atitudinais, conceituais e procedimentais juntamente com as habilidades sociais, cognitivas e motoras de maneira gradativa gerando autonomia nas relações.

No ensino infantil, as interações e as brincadeiras devem ser tomadas como eixos estruturantes do aprendizado, sendo este aprendizado composto por comportamentos, habilidades, conhecimentos e vivências que promovam aprendizagem e desenvolvimento de diversos campos de experiências, são eles:

- O eu, o outro, e o nós – Onde a criança deve aprender a se relacionar com o outro, e a respeitar e conhecer as emoções, a lidar com regras e o convívio social;
- Corpos, gestos e movimentos – Onde se insere o conhecimento sobre o corpo, seus gestos e movimentos, cuidados de saúde e higiene, e se trabalha a criatividade e expressão, através da interação com o outro e com o meio;
- Traços, sons, cores e formas – A criança deve ter contato com diferentes formas de expressão, artísticas e musicais, por meio de sons e ritmos, materiais, através de jogos, brincadeiras e atividades que promovam a interação com o outro;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação – Onde o aluno deve entrar em contato com diferentes formas de expressão das ideias por diferentes meios de comunicação, fala, escrita e leitura, aprendendo a se comunicar e entender o outro;
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações – Aprender a reconhecer e relacionar, formas, objetos, quantidades, espaços e outras estruturas físicas.

Tais campos estão contidos em seis áreas distintas: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (BNCC, p. 45), essas experiências devem ser ampliadas nos anos subsequentes, dando continuidade nesse processo de aprendizagem, para isso é necessário contato e troca de informações entre os professores.

O ensino Fundamental – anos iniciais - é onde estes campos serão aprofundados e ampliados, a síntese obtida por meio destas trocas servirá como objeto balizador para tal ação. Ao se articular estas duas etapas de ensino, deve se valorizar principalmente as situações lúdicas de aprendizagem de maneira que haja uma progressão sistematizada das experiências, proporcionando ao aluno novas formas de se relacionar com o mundo, aprendendo a compreender situações e formular hipóteses e argumentos.

Para tal deve se estimular situações que permitam a consolidação do que foi aprendido e garantam a ampliação de conhecimentos dentro dos campos da linguagem e estética intercultural, melhorando as condições de relação consigo, com o outro e com a natureza gerando autonomia intelectual. Esta fase se constitui principalmente por mudanças, tanto nos aspectos físicos, quanto

sociais e psicológicos, como o afetivo e o emocional, por isso é necessário um trabalho que envolva relações interpessoais para que se inicie o processo de autonomia.

Nos anos finais é onde essa autonomia começa a se consolidar, pois as relações entre os indivíduos e o ambiente se tornam mais complexas, tanto no campo social, quanto no campo do conhecimento tendo o jovem que lidar com novas lógicas organizacionais, neste período, as mudanças biológicas e psicológicas se tornam mais intensas; por isso é necessário um cuidado especial para que haja uma continuidade no processo iniciado nos anos anteriores; é preciso também que se estimule atividades que proporcionem a aquisição de valores morais e éticos, importantes no desenvolvimento do processo de autonomia possibilitando uma participação independente e harmoniosa na sociedade.

Os jogos tem a característica de estimular tal desenvolvimento, haja vista, a presença de regras criadas e acordadas a priori ou não pelos praticantes, assim como no brinquedo, onde a criança se utiliza principalmente da imaginação para criar estas regras, daí a importância destas atividades na construção destes processos cognitivos.

Para Vygotsky (1988) as regras e a imaginação na brincadeira têm uma relação interdependente, assim como o jogo também cria uma situação imaginária, se uma criança brinca de ser mãe, ela precisa obedecer ao papel constituinte da função, a partir do brincar e da relação com os objetos, a criança desenvolve o seu comportamento, aprendendo a dirigi-lo para além do campo da percepção física, para o agir com significado, criando consciência de si e do outro. Deste modo os jogos e as brincadeiras fornecem subsídios para o desenvolvimento do agir autônomo na sociedade:

O efeito educativo da brincadeira infantil, na qual as crianças se sentem ligadas por toda uma rede de regras complexas ao mesmo tempo aprendem a subordinar-se a regras a essas regras como a subordinar a elas o comportamento das outras e a agir nos limites rigorosos traçados pelas condições da brincadeira. (VIGOSTSKI, 1934 p.263).

As atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras podem ser uma forma prazerosa de aquisição do saber, onde as regras acordadas são assimiladas e levadas para a vida dos praticantes

de maneira automática, sendo assim a melhor forma de organização comportamental e emocional. Para Kishimoto (2010), o educador deve conhecer a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de aprendizagem, principalmente da sua representação no ensino infantil tendo em vista o significado destas práticas para as crianças, tomando consciência das vantagens de se transmitir o conhecimento através delas, bem como o potencial presente nessa metodologia, levando o aluno para um aprendizado além da dimensão procedimental.

Segundo Da Silva (2020) é necessário que o professor saiba modificar a prática durante o processo de aprendizagem, alterando regras e adaptando materiais, proporcionando um ambiente desafiador que leve o indivíduo a mobilizar as habilidades necessárias para solucionar as diversas situações táticas e técnicas do esporte, melhorando sua capacidade de tomada de decisão e de solução de problemas, para a autora não é necessário instrução quando se há autenticidade no processo de aprendizagem, mas sim que se configure situações que proporcionem o movimento em direção ao objetivo educacional daquela prática.

No atletismo pode se, por exemplo, ensinar saltos através da brincadeira da amarelinha de diferentes tamanhos, estimulando a criança a aumentar a amplitude dos saltos, no pega-pega, pode se inserir um bastão para que aquele que esteja com o bastão seja a pessoa a ser pega, enquanto que para se livrar do pegador ela deve passar o bastão para outra criança, de toda forma ela terá que correr mais rápido e fazer a passagem do bastão de uma maneira eficiente para que a outra criança possa correr, pode se dividir equipes de pegadores e corredores, estimar um tempo máximo para ser pego ou número mínimo de passagens do bastão.

Quando se trata do ensino do atletismo na escola é preciso saber até que ponto se utiliza puramente os movimentos presentes no esporte sem referenciar-se a ele, ou seja, o simples “correr” presente na brincadeira de pega-pega por si só não garantirá o aprendizado da modalidade.

De acordo com Scaglia (2013), no caso de se utilizar o jogo como ferramenta pedagógica é preciso antes que o professor entenda o fenômeno dentro de suas diferentes perspectivas (complexa e sistêmica), levando em conta o ambiente/contexto em que a prática se dá, o qual é fundamental para sua caracterização enquanto jogo, onde se deve evidenciar o caráter subjetivo sobre o objetivo.

O ambiente de jogo precisa ser sempre desafiador, baseado nos objetivos pedagógicos previamente definidos pelo professor, garantindo a manutenção do desejo de se jogar (impulso ao

jogo), fazendo com que o jogador busque desenvolver recursos (habilidades e competências) para solucionar os desafios propostos, buscando jogar cada vez melhor, mantendo assim o ambiente de jogo e aprendizagem.

Jogo não é apenas diversão, há também seriedade, segundo Scaglia (2013), jogo (natureza da prática) e trabalho (busca pelo êxito) se confundem, isso é o que mantém o ambiente de aprendizado, neste sentido é preciso que o professor se organize didaticamente a fim de cumprir uma proposta pedagógica e evitar que a prática se torne apenas um jogar por jogar.

Nascimento (2010) enfatiza que o jogo recreativo pode ser a metodologia mais utilizada no ensino do atletismo no ensino fundamental, devido a sua capacidade de tornar a modalidade mais interessante, motivadora e versátil. Para a autora o atletismo pode ser jogado, brincado e reconstruído sem deixar de contemplar os conhecimentos das técnicas presentes na modalidade.

Ainda conforme Nascimento (2010), os jogos e as brincadeiras são o meio mais eficiente de se desenvolver o atletismo na iniciação, sendo que essas ferramentas facilitam o aprendizado devido a sua capacidade de despertar a emoção e proporcionar diferentes situações, onde se pode desenvolver também a técnica e a preparação física. Desde muito cedo os movimentos do atletismo estão presentes na vida da criança, porém para a autora é preciso respeitar suas características individuais de acordo com a idade, sendo que elas podem possuir certa limitação, principalmente nos anos iniciais.

É importante que não se deixe de lado o aspecto histórico cultural da prática trabalhada, pois esse aspecto é fundamental para que o aluno se reconheça como parte integrante e como agente transformador da mesma, entendendo o seu contexto e se apropriando dela.

Nesse sentido a BNCC (pág. 9) recomenda como competências da educação básica, a valorização dos conhecimentos historicamente construídos sobre os diferentes aspectos da sociedade, bem como as diferentes manifestações artísticas e culturais presentes em toda ela, estimulando a participação em atividades relacionadas a estes temas, desenvolvendo entre outras capacidades a criticidade, reflexão, imaginação e a criatividade.

O entendimento das relações socioculturais historicamente construídas presentes nas práticas e na sociedade pode levar a um posicionamento mais crítico facilitando uma participação mais ativa com mais consciência e responsabilidade e uma melhor relação com o ambiente em que se vive fazendo com que o indivíduo obtenha autonomia vindo a fazer escolhas mais acertadas em sua vida. Neste sentido os jogos e as brincadeiras tem um grande potencial

educacional haja vista que estas ferramentas também podem ser utilizadas para ensinar e discutir aspectos históricos, culturais, institucionais e sociais presentes nas práticas.

Desta maneira é importante buscar o conhecimento e entendimento histórico tanto dos jogos como do atletismo, e aplica-las de maneira que estimule as capacidades mencionadas anteriormente, dando a oportunidade ao aluno de participação no debate e na criação de novas atividades. É necessário portanto para se utilizar desses jogos e brincadeiras como ferramentas que o professor entenda os conteúdos contidos dentro da Educação Física escolar como práticas socioculturais historicamente situadas, abrangendo as diferentes dimensões do saber, compreendendo também as diferentes características e fases de desenvolvimento do aluno bem como a própria metodologia de maneira ampla.

6 TRAJETÓRIA HISTÓRICA DE BRINCADEIRAS POPULARES NO BRASIL E NO MUNDO

Os jogos e as brincadeiras são manifestações culturais que podem sofrer influência de diferentes características presentes em uma determinada população, podendo ser estas, religiosas, étnicas ou sociais. De acordo com Kishimoto (2014, p.82) “O brincar, enquanto linguagem de um povo, incorpora as diferenças e diversidades de significações provenientes da cultura que reflete nas nações, hábitos e práticas cotidianas”. As regras podem ser provenientes do exterior, mas também podem ser negociadas pelos participantes e discutidas ao longo do processo, conforme o desenrolar do jogo, orientando suas ações.

As brincadeiras e os jogos podem sofrer influência não só da própria criança como também do jovem e do adulto e podem ser construídos pela criança para a criança ou com a criança. Ainda segundo Kishimoto (2014), a ludicidade presente nessas práticas pode ser advinda de situações vividas no cotidiano dos adultos, quando o brincante decide interpretar um determinado papel entrando em cena a própria imaginação, como no caso do brincar de motorista ou brincar de ser um bom jogador.

Os jogos e as brincadeiras podem ter origem regional ou podem sofrer influências de outras regiões como é o caso de algumas práticas populares no Brasil, também pode ser difícil

determinar a origem exata de determinadas brincadeiras devido ao fato dessas brincadeiras serem levadas e trazidas de região para região, mas pode se determinar o contexto histórico-cultural ao qual ela se desenvolveu bem como seu significado de acordo com a região.

As brincadeiras de pegar no Brasil podem ter surgido no contexto da escravidão em estados como Bahia, São Paulo e Minas Gerais onde as crianças representavam personagens como “capitão do mato” ou “capitão do campo” que perseguiram os escravos que fugiam das senzalas assim como a brincadeira de policia e ladrão pode ter tido influência da mídia, a brincadeira de queimada é praticada na Europa e Japão e possui nomes diferentes de acordo com a região sendo semelhante a praticada aqui no Brasil (Kishimoto,2014)

O carrinho de lata pode ser encontrado por toda Minas Gerais e Bahia, ele surge da brincadeira de arrastar objetos, com a descoberta do eixo e da roda a criança começa a inventar novos brinquedos e variações feitos de sucata e materiais diversos como o Pata-pata. (Adelsin, 1997).

Kishimoto (2014) explica que a amarelinha pode ter diversas denominações e variações de acordo com a região do Brasil, como por exemplo, maré, sapata, avião, academia, macaca. Segundo o INEP (2015), a brincadeira original, vem dos tempos do império Romano, onde era usada como instrumento de treinamento militar, para melhorar a habilidade com os pés, a amarelinha dos Romanos tinha cerca de 100 metros. As crianças passaram a reproduzir a atividade reduzindo o campo e adicionando números.

Para Kishimoto (2014), a brincadeira de pular corda advém das brincadeiras tradicionais resultante das práticas construídas com materiais domésticos muitas das vezes acompanhadas de canções e poemas, no Brasil essa tradição permanece e está presente nas diferentes variações da brincadeira que podem ser encontradas em diferentes regiões do país.

Outra brincadeira bastante comum em algumas regiões do Brasil é a brincadeira mamãe da rua, na brincadeira são divididos dois grupos, é selecionado um pegador (mamãe da rua), que deve pegar os participantes antes que eles consigam atravessar a rua, a brincadeira pode ter a variação onde se deve saltar com um pé só.

Para Adelsin (1997), a piabinha tem origem no Japão como forma de comemorar o dia dos meninos homens, o peixe amarrado na ponta da vara representa a força, a perseverança e a coragem para enfrentar a vida assim como os peixes enfrentam as corredeiras dos rios. No Brasil na cidade de Bocaiúva MG o brinquedo feito a partir de jornal foi adaptado com diferentes cores

e variações de animais presentes na fauna nacional. O Paraquedas pode ser feito com sacola plástica e barbante que é amarrado a um objeto o qual pode ser uma bola de papel, a criança brinca atirando o objeto o mais alto possível o fazendo planar, a brincadeira é encontrada em todo o Brasil.

Os jogos e as brincadeiras podem sofrer transformações com o passar do tempo, sendo suas regras alteradas e adaptadas, portanto os mais jovens podem não jogar como seus antepassados (Kishimoto,2014). Alguns autores acreditam que algumas das brincadeiras e jogos tradicionais do Brasil podem ter sido herdadas dos Portugueses durante o processo de colonização, assim como de outros povos, como já citados, escravos e também imigrantes, como os italianos.

São necessários mais estudos que aprofundem a história dos jogos e das brincadeiras populares no Brasil e que possam contribuir com a discussão do tema em questão, a história dos jogos e das brincadeiras populares são os fundamentos da História e da Educação que podem orientar as práticas nas aulas de Educação Física escolar.

7 ATIVIDADES COM JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O TRABALHO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Para alguns autores, uma Educação Física que deseja ser crítica na escola deve levar em consideração os diferentes aspectos presentes nas práticas corporais, não somente o procedimental, mas o conceitual e o atitudinal. Toda prática presente na cultura corporal de movimento contem o seu contexto histórico e cultural, bem como sua maneira de se praticar, assim como todo esporte de rendimento como o atletismo também possui a sua forma institucionalizada. Neste sentido, deve se propor atividades que possibilitem aos alunos se apropriarem desse saber, atuando de maneira autônoma em sociedade sendo capazes de transforma-los (saber e sociedade) de maneira positiva

Os estudos apresentados a seguir trazem propostas práticas para o ensino do atletismo escolar por meio dos jogos e das brincadeiras, escolhemos algumas delas e realizamos então uma análise crítica relacionando as com os seguintes tópicos: História do atletismo, Práticas de ensino da Educação Física Escolar e Maneiras de Brincar, Jogar e o Atletismo Escolar, para auxiliar a

análise elaboramos um quadro que pode ser encontrado em anexo a partir da pág. 55. deste trabalho.

No estudo intitulado: **Contribuições da inclusão do Atletismo no Currículo Escolar do Ensino Fundamental** são apresentadas propostas práticas para se trabalhar as modalidades no ensino fundamental I e II por meio dos jogos e das brincadeiras, entre elas segundo Oliveira (2006, apud NASCIMENTO, 2010 p. 102-103) estão :

- Atividades propostas para as corridas e marchas: Mão no pega, Pique Cola Americano e Brasileiro, Pega Avião, Tartaruga, Jacaré, Elefantinho, empresta-me sua casinha, refugio.

- Atividades propostas para os saltos: Saltar com arco, corpo, pneus, Bastões, cordas, elásticos, troncos.

- Atividades propostas para os arremessos e lançamentos: Lançar argolas e segurar, Atirar bolas de papel ou de pano em garrafas, caixas e latas, Arremessar com direção determinada em alvo fixo, em superfície plana e suspensa. Arremessar em cesto, lixeiras e sacos.

As brincadeiras de pegar contêm aspectos importantes relacionados à história e a cultura do povo brasileiro os quais podem ser relacionados com o atletismo. As atividades podem ser propostas de maneira interdisciplinar juntamente com as disciplinas de história e filosofia, por exemplo, também pode ser trazido à discussão questões relevantes no processo histórico da modalidade como o surgimento do esporte na Grécia, sua filosofia, seu desenvolvimento, valores contidos na prática como o Olimpismo. Isso pode se dar partir dos jogos de tabuleiro, trading card games, imagem e ação e perguntas e respostas.

Pode se incluir nesses jogos e brincadeiras elementos que descrevam essa história durante o processo, como informações de percurso em um jogo de tabuleiro ou características de um card, pode se incluir cartas relacionadas a elementos históricos, a personagens, conceitos e aspectos institucionais presentes no atletismo que tenham um efeito ou função dentro desses jogos.

O atletismo também foi utilizado como meio de treinamento para os soldados romanos, assim como a brincadeira de amarelinha, isso pode ser abordado e relacionado de maneira contextualizada através dos jogos e das brincadeiras e posteriormente debatido junto com o professor. Pode se, por exemplo, fazer um resgate cultural pedindo para que os alunos recriem a amarelinha dos tempos antigos de acordo com a imaginação deles, esta amarelinha pode ter diferentes tamanhos para trabalhar a amplitude dos saltos.

Da mesma forma para os arremessos e lançamentos, os jogos e as brincadeiras contêm aspectos históricos e culturais importantes que podem ser explorados e utilizados nas aulas dentro de um contexto em conjunto com o atletismo. Exemplo: como os arremessos e lançamentos eram utilizados para o treinamento militar para a melhoria da precisão e força dos soldados? e também como os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados para se trabalhar características presentes nos arremessos e lançamentos?, existe alguma relação com a prática dos jogos e das brincadeiras e o atletismo no contexto da antiguidade?

Apesar dos autores reconhecerem a importância dos aspectos atitudinais e conceituais, não foram encontradas propostas práticas por meio dos jogos e das brincadeiras para o ensino da história, regras e conceitos do atletismo.

Nas atividades citadas há uma preocupação maior com o aspecto procedimental por meio do desenvolvimento das capacidades físicas e habilidades motoras, como velocidade, equilíbrio, força, agilidade, coordenação e ritmo. Esses aspectos se complementam e precisam estar integrados para que o aluno tenha compreensão total da prática e possa apropriar-se e utilizar-se dela em sociedade, tanto as brincadeiras como o atletismo possuem conceitos históricos e socioculturais importantes que devem ser trabalhados no sentido de tornar a educação física mais crítica na escola.

O jogo de tabuleiro tem um grande potencial nesse sentido, ele pode ser usado para ensinar, a história, regras, conceitos e características do atletismo, pode se colocar essas informações durante o percurso no jogo ou como regras específicas, por exemplo: cada jogador possui um peão que se movimenta pelo percurso estabelecido, o objetivo é chegar primeiro ao fim dele e conquistar o pódio, ao longo do percurso as casas podem conter informações diversas sobre os diferentes eventos realizados, principais atletas, características das modalidades e regras, podem ser feitos cards os quais os jogadores devem comprar contendo essas informações além de habilidades especiais que permitam a eles terem vantagens ou que altere a dinâmica do jogo ex: carta que represente o **vezamento** (com informações sobre a modalidade), **habilidade atribuída:** passe a vez, carta que representa o **salto triplo** (com informações sobre a modalidade), **habilidade atribuída:** salte três casas, carta que representa uma **equipe de vezamento**, (com informações sobre essa equipe), **habilidade atribuída:** jogue 4 vezes, “você caiu em uma casa que fala sobre queima do salto” (explicação sobre a penalidade), **fique uma rodada sem jogar**, enfim são muitas as possibilidades, a atividade pode ser construída em

conjunto, assim os alunos podem utilizar se de imagens pesquisar sobre as informações, desenhar, recortar e colar, utilizando a criatividade, o jogo pode ser feito a partir de materiais simples e fáceis de conseguir como papel e cartolina, utilizando se de cola, tesoura, pincel, lápis de colorir e revistas.

Outro jogo seria o trading card game, que funciona na dinâmica de disputa e troca de cartas, a cada carta é atribuído um valor de habilidade ou efeito específico, a dinâmica de duelo pode ser criada pelo próprio professor juntamente com os alunos, por exemplo: os alunos se enfrentam com seus baralhos, cada atleta/personagem possui uma característica como agilidade, velocidade, resistência, número de medalhas, olimpíadas disputadas etc.

No jogo os números atribuídos podem ser utilizados para a disputa entre os adversários, pode se incluir da mesma forma informações específicas nas cartas, como a história do atleta, regras e características da modalidade, bem como efeitos específicos adicionais que podem ser utilizados na batalha, por exemplo, um atleta de velocidade ganhará mais habilidade se for usado juntamente com a “pista” de 100 metros rasos (de acordo com a especialidade dele), se a habilidade escolhida para o confronto for saltar e a carta de um saltador for jogada juntamente com a pista de saltos ele ganhará mais pontos na habilidade.

Pode se incluir informações sobre os demais implementos presentes nas modalidades como gaiola para lançamento do disco e martelo, setor de lançamento do dardo, bloco de partida, isso contribuirá para ampliar o conhecimento do aluno sobre conceitos presentes no esporte que muitas vezes são deixados de lado nas escolas, enfim não há limites para a imaginação, pode se atribuir diferentes regras, criar cards de diferentes tipos com diferentes informações e funções que possam contribuir para o aprendizado.

Um jogo de perguntas e respostas pode ser utilizado no estilo imagem e ação, podem ser criados cards com dicas sobre uma determinada modalidade e o aluno terá que desenhar em um quadro ou representar através de mímica enquanto que o outro terá que adivinhar a partir dessas dicas (que podem ser relacionadas às características da modalidade). Pode ser feita uma pesquisa inicial e depois uma dinâmica de grupos para realização da atividade e discussão.

Essas propostas tem o objetivo de “sair” um pouco da parte procedimental a qual se tem dado muita ênfase na escola integrando a com os demais aspectos do atletismo, lembrando que esses foram apenas exemplos e que não há limites para esses jogos.

As atividades propostas pela autora para a modalidade saltos exploram bem a ludicidade por propor diferentes formas de saltar a serem descobertas pelos alunos, utilizando diferentes objetos, porém é possível ir além pode se criar diferentes histórias e personagens junto com as crianças, pode explorar a criação de diferentes tipos de amarelinhas com diferentes formatos, cores, tamanhos e regras, por exemplo, tudo feito pelos próprios alunos.

Pode se estimular a criação de novos jogos que incluam saltos como pega-pega com obstáculos como nos campeonatos de pega-pega (atentar se para a segurança das crianças, incluir obstáculos de acordo com a capacidade individual e em locais que não ameacem a integridade física das crianças como quadra de areia por exemplo).

As diferentes características dos objetos utilizados ajudam na aproximação das brincadeiras citadas pela autora com a prática do salto do atletismo, como tamanho, altura e largura, permitindo diferentes experiências de movimento, contudo ao aplica-las na escola é necessária a contextualização das práticas para que os alunos possam relaciona-las com o atletismo.

Pode se utilizar brincadeiras que explorem ainda mais os movimentos característicos do atletismo, pode se procurar diferentes maneiras de se trabalhar as variações de velocidades, altura e distância já presentes nas práticas propostas, incluir obstáculos diferentes, utilizar ou criar objetos para representar os elementos contidos nas provas do atletismo como barreiras, “poças” para saltar, incluir dinâmicas com o “bastão”, enfim dinâmicas e regras que permitam experimentar os diferentes movimentos presentes na modalidade e que a aproxime dessas práticas, pode se explorar mais a ludicidade, criar histórias, cenários e contextos diferentes.

Quando estava no estágio do ensino infantil realizei uma atividade onde as crianças deveriam representar animais e interagir com diferentes elementos da floresta como saltar obstáculos (pedras, galhos, rios, poças, troncos) que podem ser representados por objetos diversos, enfim pode se trazer brincadeiras novas que permitam essas diferentes experiências com o esporte dentro de um contexto lúdico.

No caso dos arremessos e lançamentos pode se implementar diferentes variações das brincadeiras, como o bambolê móvel onde se separa dois times e o aluno deve acertar a bola em um alvo para pontuar, o arremesso ao alvo pode se tornar lançamento ao alvo, pode se mudar a dinâmica da brincadeira para estimular a criança a lançar, incluindo distâncias maiores, com diferentes alvos e setores pode se propor que as crianças se distribuam lateralmente para evitar

filas proporcionando que todas participem ao mesmo tempo pode se utilizar bambolê, fresbee ou pratinhos de papelão caso não haja material suficiente, o alvo utilizado pode ser cones ou garrafas.

Outro estudo analisado foi o intitulado: **O Atletismo no contexto escolar possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental**. As propostas de brincadeiras para se trabalhar o Atletismo no Ensino Fundamental I citadas por Sedorko e Distefano (2012) foram:

- Atividades propostas para as corridas: corridas com transposição de obstáculos; corridas em duplas, trios e grupos; corridas de velocidade com diferentes formas de locomoção; corridas e caminhadas de precisão em equipes e estafetas de corridas com estímulos sonoros, táteis e visuais para a saída, partindo das posições em pé, sentadas, deitadas ou agachadas.

- Atividades propostas para os saltos: Nos saltos, utilizou-se as diversas amarelinhas existentes na escola, bem como a área do parquinho, que continha areia, de modo a minimizar o impacto nas articulações dos alunos. Foram realizadas estafetas de saltos em distância e altura, com o auxílio de bexigas e elásticos.

- Atividades propostas para os arremesso e lançamentos: Para os lançamentos e arremessos, foram desenvolvidas atividades com alvos, como lançamentos de bolas no tablado de basquete e em bambolês fixados nas traves, além de arremessos de bola em distância e por cima de elásticos em alvos dispostos no chão.

A Apresentação da história, forma institucionalizada e aspectos fisiológicos do atletismo foi feita por meio de vídeos, revistas e palestras. Também foram realizadas oficinas de pesquisa e criação de implementos utilizados no esporte a partir de materiais alternativos e uma visita com os alunos à pista de atletismo.

A história do atletismo como citado pode ser trabalhada também por meio das brincadeiras e dos jogos, há o reconhecimento da importância dos aspectos sociais e culturais presentes no esporte nesses estudos, porém faltam novas propostas para trabalhá-los, propostas essas que possibilitem uma abordagem mais atrativa para o aluno. Neste caso não somente a história pode ser trabalhada a partir dos jogos educacionais como os demais conceitos abordados.

As brincadeiras e os jogos propostos assim como as estafetas e as corridas de precisão foram descritos de maneira superficial não sendo possível caracteriza-las detalhadamente, por exemplo, não é possível saber quais variações do pega-pega ou amarelinha foram utilizadas, se as

estafetas e as corridas foram realizadas utilizando se de filas e nem detalhes maiores sobre a dinâmica dessas atividades.

O objetivo dos jogos e das brincadeiras nesse estudo foi permitir um contato inicial com as habilidades motoras básicas presentes nas modalidades como correr, saltar, arremessar e marchar. Novamente percebe se uma ênfase maior sobre o aspecto procedimental nos jogos e nas brincadeiras propostos que como já foi citado podem ser utilizados para ensinar a história, regras e características mais específicas do esporte, neste caso poderia ser explorado mais essa ferramenta, uma ideia para o aspecto atitudinal seria incluir os valores presentes no Olimpismo nos jogos criados, no caso do jogo de tabuleiro uma casa ou carta que fale sobre o tema, o mesmo vale para o trading card game.

As variações dos jogos de pega-pega e amarelinha podem ser utilizados para trabalhar as diferentes características do esporte incluindo dinâmicas que permitam o desenvolvimento de movimentos como passagem do bastão, do revezamento, técnica e amplitude dos saltos no salto em distância e salto triplo.

Pode se utilizar mais da ludicidade propondo aos alunos participarem da criação das brincadeiras, pedir para que as crianças criem diferentes tipos de amarelinhas com diferentes tamanhos, cores, nomes, formatos e regras, pode se realizar a atividade em pequenos grupos para evitar as filas, os alunos podem experimentar as diferentes brincadeiras criadas pelos colegas.

No caso dos arremessos e lançamentos pode se utilizar as diferentes variações do arremesso ao alvo para trabalhar as diferentes modalidades, utilizando-se de diferentes setores com diferentes distâncias e pontuações a serem alcançadas os quais o aluno deve acertar para cumprir um objetivo, pode se distribuir os alunos em equipes, utilizando bolas, bolinhas de papel, cestos, cones ou garrafas, bambolês ou pratinhos de papelão e pode se criar diferentes dinâmicas como acertar mais bolinhas no cesto, derrubar mais alvos, ou acertar o bambolê/pratinho em diferentes alvos.

Nas atividades de manipulação de implementos é interessante permitir que o aluno tenha um conhecimento conceitual e histórico sobre os diferentes implementos do atletismo (esfera, disco, dardo, bloco de partida), pode se utilizar de jogos de charadas, adivinhação e mímica, por exemplo, para ensinar esses aspectos, é interessante também que os alunos tenham um momento de contato com estes implementos presente no atletismo podendo sentir as dimensões, pesos e

formatos de cada um. Caso não haja acesso na escola pode se realizar uma oficina para construção desses objetos por meio de materiais alternativos.

A crítica maior é sobre as estafetas que geralmente são realizadas por meio de filas longas que fazem com que os alunos fiquem muito tempo ociosos e parados esperando sua vez chegar neste caso as brincadeiras de grupo e jogos coletivos são uma boa alternativa, o professor também pode utilizar se das diferentes variações para mudar a dinâmica dos jogos e brincadeiras.

Poderia se ter valorizado e explorado mais os jogos e as brincadeiras em detrimento das estafetas, a brincadeira de pega-pega pode ter diferentes variações que permitem trabalhar diferentes aspectos das corridas, como características e técnicas, poderia se explorar mais a ludicidade por meio da criação de personagens, histórias, contextos e regras, brincadeiras que explorem o ambiente com diferentes variações de velocidade, utilização de implementos e obstáculos, variações da altura e etc.

Adelsin (1997) cita em sua obra intitulada: **Barangandão Arco-iris 36 brinquedos inventados por meninos**, brinquedos criados por crianças de diferentes cidades dos Estados de Minas Gerais e da Bahia, as quais o autor visitou, registrando em sua obra, as formas de confeccionar e de brincar destes brinquedos.

Alguns desses brinquedos podem ser utilizados nas aulas de atletismo como maneira de introduzir movimentos e capacidades características do esporte. São brinquedos feitos com materiais alternativos, como sucatas, latas, pneus, barbantes e caixas, que podem ser adaptados de acordo com a realidade da escola, essas atividades podem ser bastante úteis principalmente nos anos iniciais, é importante atentar se para a contextualização do atletismo, o que se faz importante no ensino da modalidade, buscar movimentos e capacidades que se assemelhem àqueles presentes nele e associa-los de maneira que o aluno as entenda dentro do contexto da atividade, produzindo sentido. Os brinquedos propostos para se trabalhar as modalidades são:

- Para as corridas e marcha: Carrinho de lata e Pata-pata
- Para os saltos: Piabinha e Voadora
- Para os arremesso e lançamentos: Paraquedas



Figura 1-Carrinho de Lata

Adelsin (1997, p.10)

O primeiro brinquedo, o carrinho de lata consiste em um brinquedo onde a criança arrasta um objeto contendo um eixo, que pode ser a própria lata em formato cilíndrico é passado um arame por dentro dela, o qual será o eixo do carrinho, este arame terá dois

“braços” externos a ela onde será amarrado um barbante que será puxado pela criança, essa brincadeira está presente por toda a região do estado de Minas Gerais.

No próprio ato de correr, arrastando o brinquedo, será trabalhado o movimento mecânico de corrida, o professor pode inserir situações em que se varie a velocidade e as características das modalidades.

Pode se utilizar um bastão como um elemento para fazer o carro andar mais rápido (combustível por exemplo) enquanto que os carros sem o combustível andam mais lentos, pode-se pedir para que a criança passe o elemento para a outra “ajudando o seu carro a ir mais rápido”, pode ser feito um circuito com estradinhas onde o aluno pode caminhar a uma certa velocidade e passar o bastão para o companheiro sem ter que parar, ambos em movimento, assim esta pode ser uma atividade em grupo onde todos participam.



Figura 2- Pata Pata

Adelsin (1997, p. 11)

O pata-pata consiste na mesma brincadeira, porém utilizando-se garrafa pet, vidro de álcool ou de água sanitária cheio de areia, a brincadeira é originária da cidade de Salvador na Bahia.

Isso mostra como pode se trabalhar a corrida através de uma atividade que envolva ludicidade, como um brinquedo construído pelas próprias crianças, depois pode se inserir diferentes movimentos e situações para trabalhar o atletismo de acordo com a criatividade do professor e também dos alunos.

Outros brinquedos encontrados nesta obra são a piabinha e a voadora (variação Piabinha) de Bocaiuva MG, que pode ser usado para trabalhar os movimentos do salto com vara. Essas

brincadeiras consistem literalmente em um peixe de papel amarrado na ponta de uma vara, brincadeira esta originária do Japão, utilizada para homenagear o dia dos meninos homens, onde os meninos saíam para as ruas com um peixe amarrado em uma varinha, simbolizando o animal que vence as corredoiras significando coragem, força e perseverança.

Essas brincadeiras contêm aspectos históricos e culturais de outros países, o que é importante para estimular o respeito e conhecimento à diversidade, a cultura japonesa assim como a italiana está presente no Brasil há anos e temos aqui muitos descendentes de nacionalidade brasileira, o atletismo é uma prática global e faz parte da cultura mundial portanto pode se trabalhar esses aspectos de maneira interdisciplinar por meio dos jogos e brincadeiras por exemplo, levando conhecimento cultural e promovendo o respeito.

Essa é uma ideia para se trabalhar os diferentes aspectos do atletismo ao longo das séries escolares, pode se iniciar com a história geral do atletismo, depois história no Brasil e por fim em outros países, pode se estimular uma pesquisa sobre a história do atletismo em países como o Japão por exemplo e por fim uma pesquisa sobre brincadeiras que podem ser utilizadas/adaptadas para o ensino desta modalidade.

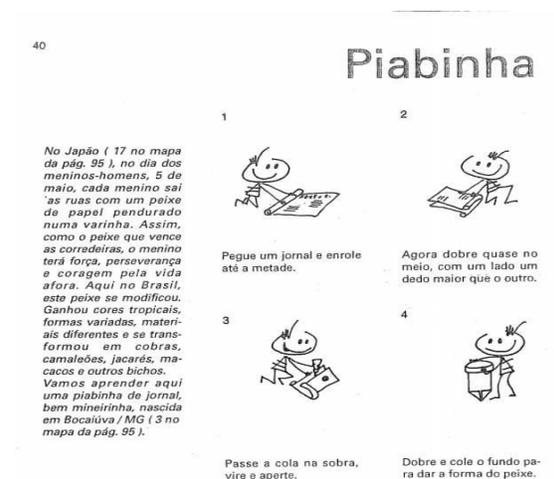
O mesmo pode ser feito com as práticas regionais, as mesmas também tem sua importância haja vista que os jogos e as brincadeiras são manifestações culturais significativas para as crianças e essas representações são únicas de cada lugar dentro do seu contexto histórico, pode se difundir novos jogos e brincadeiras e incentivar sua criação estimulando a cultura,

desenvolvendo a criatividade e a imaginação.

Figura 3 – Piabinha

Adelsin (1997, p. 40)

A Piabinha e Voadora são uma boa possibilidade de se trabalhar os movimentos característicos dos saltos, sendo necessário apenas a adaptação dos materiais e atividade utilizando-se da criatividade de acordo com o objetivo pedagógico do professor para imitar a vara do



salto com vara pode se utilizar uma vara de bambu por exemplo.

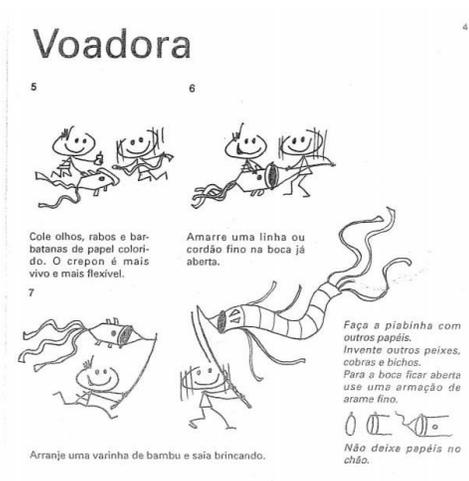


Figura 4- Voadora

Adelsin (1997, p. 41)

O peixe pode ser confeccionado de diferentes formas e cores, utilizando-se jornal, papel crepom e barbante, o peixe é amarrado na ponta da vara de bambu, as crianças podem criar diferentes animais, não só peixes, o autor dá exemplo de camaleões, jacarés e macacos.

O movimento de se equilibrar a vara e correr se assemelha muito a corrida do salto com vara, esses movimentos acabam sendo naturais da brincadeira, o professor irá propor situações que estimulem diferentes movimentos técnicas, como corrida (diferentes velocidades), equilíbrio da vara, diferentes maneiras de se segurar a vara por exemplo.

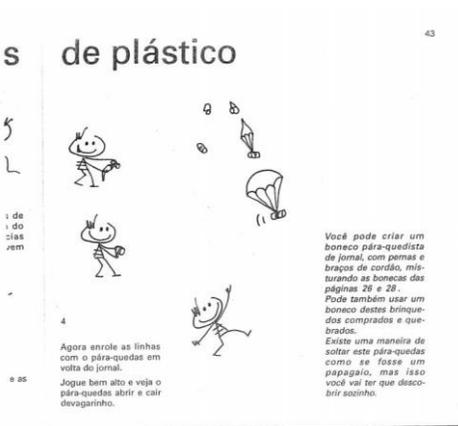


Figura 5 – Paraquedas

Adelsin (1997,p.43)

Presente em todo Brasil, o paraquedas, é um brinquedo que pode ser utilizado para se trabalhar o arremesso, já que a criança precisa literalmente arremessar o objeto a certa altura e com certa força a fim de esperar que ele plane no ar.

Pode se utilizar um boneco amarrado a uma sacola de supermercado, ou improvisar uma bolinha leve, para se assemelhar a pelota, o próprio movimento de atirar o objeto para o alto se assemelha a um arremesso, pode se também utilizar obstáculos como a rede de vôlei para trabalhar movimentos diferentes. O brinquedo é feito cortando se a sacola em forma de círculo, e amarrando seis pedaços de linha com distâncias iguais em torno deste círculo, depois é só amarrar as linhas em um objeto (jornal, bolinha ou boneco).

O movimento do paraquedas é interessante, pois a própria ideia da brincadeira é arremessar uma maior altura e com maior força possível, se assemelhando ao arremesso do atletismo, pode se criar brincadeiras lúdicas incluindo obstáculos a serem transpostos com o arremesso: o soldado precisa chegar do outro lado de uma “parede”, por exemplo, essa parede pode ser a rede de vôlei.

É sempre interessante contextualizar as práticas é necessário que o aluno entenda a relação das atividades propostas com o esporte para que ele mesmo crie novas propostas educacionais que sejam possíveis de serem trabalhadas estimulando um pensar crítico e criativo possibilitando a esse aluno relacionar o atletismo à outras práticas cotidianas permitindo que ele se aproprie do saber em questão e seja capaz de se tornar um agente transformador da sociedade.

A partir da primeira atividade pedir para que os alunos façam uma pesquisa em casa ou sobre novas brincadeiras que podem ser utilizadas para o ensino da modalidade, estimular oficinas para a criação dessas brincadeiras bem como trabalhos em grupo e depois um momento para a vivência das práticas.

O professor pode utilizar-se dos jogos educacionais propostos anteriormente para contextualizar a prática e ensinar aspectos mais teóricos, realizar atividades de oficina para a construção dos brinquedos que podem ser feitos em grupo com os alunos, alguns dos brinquedos tem relação com a cultura e história de outros países bem como de diferentes regiões do Brasil neste caso os próprios familiares podem ajudar a fazer um resgate cultural dessas brincadeiras.

Pode se estudar a história desses jogos e brincadeiras e relaciona-la com a história do próprio atletismo, isso pode ser trabalhado de forma interdisciplinar, o esporte é uma prática global sendo assim ele pode ter se desenvolvido de diferentes maneiras em outros países, pode se pedir para que os alunos pesquisem sobre fatos importantes e façam um resgate cultural desses jogos e brincadeiras, sua maneira de brincar e jogar, suas características, quais semelhanças com o atletismo e de que maneira eles podem ser utilizados para se trabalhar o esporte na escola, a partir da apresentação de uma proposta pedir para que eles criem novas maneiras de se brincar e jogar.

É importante estimular atividades nas quais o aluno possa participar da construção, desenvolvendo assim a criatividade, estas atividades terão grande significado para ele, neste sentido as propostas devem envolver a ludicidade e a imaginação permitindo que as regras e histórias criadas possam ser relacionadas com a prática do atletismo, ex: o carro precisa andar em diferentes velocidades e precisa de combustível para isso, combustível que pode ser repostado a partir da passagem de um bastão, por exemplo, obstáculos podem ser encontrados em diferentes estradas que podem possuir diferentes formas, desafios os quais os alunos precisam passar, assim como ocorre nas provas de atletismo.

Tudo isso será feito de maneira contextualizada, a história e a forma de se praticar o atletismo podem ser explicadas por meio de materiais áudio visuais (revistas, jornais, vídeos, áudios e jogos didáticos), posteriormente pode se realizar as oficinas de brinquedos e por fim a prática, a problematização e a avaliação. O Professor pode dividir o processo em diferentes etapas durante o período de acordo com a organização das aulas.

Por fim analisamos o estudo intitulado: **Atletismo se aprende na escola** onde selecionamos algumas propostas para os arremessos e lançamentos e para o heptatlo as propostas feitas por Matthiensen (2005):

- Para os arremesso e lançamentos: Jogo das faixas
- Para O heptatlo/decatlo: Mimica

Matthiesen (2005) dá exemplo de uma atividade chamada jogo das faixas, para se trabalhar o lançamento do dardo, onde foram distribuídos diferentes setores demarcados no espaço, em diferentes distancias simbolizando diferentes pontuações, onde os participantes deveriam lançar objetos adaptados como um cabo de vassoura.

A autora ainda sugere como exemplo para se trabalhar o heptatlo uma brincadeira de mímica em equipes, onde cada equipe deve escolher um integrante para representar os movimentos de cada prova, enquanto o restante deve adivinhar quais são e sua ordem correta de acordo com cada dia de competição.

O professor pode utilizar de diferentes tipos de organização e dinâmicas a fim de evitar as longas filas presentes nas estafetas atentando se para a segurança dos aluno, outra alternativa seria as diferentes variações das brincadeiras propostas e adapta-las. No caso do decatlo/heptatlo pode se utilizar de dicas, desenhos, brincadeira de forca, jogos de perguntas e respostas e quebra cabeças por exemplo.

Diante da análise feita sobre os estudos apresentados percebe-se a necessidade de novos estudos que discutam e tragam propostas práticas para o uso dos jogos e das brincadeiras como meios de se discutir a história, regras e características técnicas, biológicas, sociais e culturais presentes no esporte, necessidade essa reconhecida pelos próprios autores estudados.

A partir das considerações feitas na análise crítica é possível constatar a grande capacidade que os jogos e as brincadeiras têm de se adaptar a proposta pedagógica do professor e de servir como ferramentas auxiliares de ensino bastando que ele se aproprie dos conceitos e

dimensões presentes nessas práticas no sentido de utiliza-las da maneira correta para que se cumpra tal finalidade, utilizando a criatividade e adaptando materiais caso necessário.

É necessário que o professor também tenha capacidade crítica para analisar as diferentes pedagogias e compreenda as necessidades dos alunos dentro do seu contexto social para transformar a Educação Física escolar em uma Educação Física mais crítica proporcionando ao aluno desenvolver seu pensamento se tornando um cidadão autônomo e atuante na sociedade, se apropriando de maneira efetiva destas práticas em todas as suas dimensões, sendo capaz de transformar não só essas práticas, mas a sociedade de maneira positiva.

As ferramentas utilizadas podem ser os diferentes tipos de jogos e brincadeiras educativas como, por exemplo, os jogos de tabuleiro, mímica, imagem e ação, forca, trading card games, assim como diferentes brinquedos feitos de materiais alternativos, os quais podem ser criados pelos próprios alunos desenvolvendo a criatividade e a imaginação.

Pode se utilizar de pesquisas, trabalhos em grupo e oficinas para a criação dos jogos e brincadeiras, proporcionando um momento para a discussão e debate por meio de desenhos, textos ou rodas de conversa, trazendo questões pertinentes presentes na sociedade e no esporte como, por exemplo, as questões raciais, sociais e de gênero.

A maior crítica feita foi sobre as estafetas que geralmente são constituídas por longas filas onde os alunos permanecem por muito tempo parados e ociosos, o que pode gerar desinteresse e perda de foco na aula, dessa forma é proposto que o professor estimule atividades onde os alunos possam permanecer ativos o maior tempo possível nesse sentido pode se utilizar das diferentes variações desses jogos e brincadeiras de acordo com a proposta pedagógica.

8 CONCLUSÃO

Os jogos e as brincadeiras são praticas bastantes significativas para as crianças, pois fazem parte da sua história, cultura e cotidiano tendo um grande potencial para tornar o atletismo mais atraente. Partindo da premissa de que uma boa metodologia deve considerar não só o método do professor, mas também do conteúdo e do próprio aluno, levando em conta suas características individuais, necessidades e expectativas, essas práticas se fazem ótimas ferramentas auxiliares pois são passíveis de serem criadas, reconstruídas e ressignificadas para o

ensino do atletismo escolar e tem a capacidade de serem utilizadas para se trabalhar os diferentes aspectos presentes na modalidade.

Neste sentido os jogos e as brincadeiras populares também podem contribuir para que se desenvolva os conceitos, a história e os aspectos institucionais da prática através dos diferentes jogos educacionais citados, sendo assim tais práticas possuem uma grande utilidade e importância para o ensino da modalidade na escola.

Novas propostas possíveis de serem trabalhadas foram citadas neste estudo, porém novos estudos são necessários a fim de propor reconstruções e ressignificações que possam contribuir para o ensino do atletismo através destas práticas assim como novos estudos que aprofundem, discutam o tema e incentivem a criação de novos jogos e brincadeiras.

Os principais jogos e brincadeiras populares encontrados nos estudos foram as brincadeiras de correr e pegar como pega-pega e suas variações, pique cola, polícia e ladrão e carrinho, piabinha e voadora, de saltar como a amarelinha, pular corda, de arremessar como queimada, arremesso ao alvo e paraquedas, além dos jogos e das brincadeiras propostas como os diferentes jogos de tabuleiro, mímica, jogos de carta e adivinhação.

Os jogos e as brincadeiras estudadas tem origem regional e estrangeira, no Brasil as brincadeiras de pegar tem associação com as perseguições dos escravos e com questões sociais expostas na mídia, os carrinhos e paraquedas são encontrados em diferentes regiões de Minas Gerais e também da Bahia, assim como a Piabinha encontrada em Bocaiúva MG, prática essa que tem origem no Japão, a amarelinha remete aos tempos da Roma Antiga e também teve sua adaptação no Brasil.

Essas práticas podem ser criadas, adaptadas e ressignificadas de diferentes formas, alterando se regras criando diferentes contextos e personagens de forma lúdica e criativa a fim de se cumprir uma determinada proposta pedagógica, tendo um grande potencial para tornar a Educação Física mais atraente na escola.

Por fim conclui-se que os jogos e as brincadeiras tem grande importância para as metodologias de ensino do atletismo escolar por serem versáteis, passíveis de adaptação e ressignificação para se trabalhar o esporte de maneira ampla, permitindo uma experiência dentro dos diferentes aspectos não só procedimental, mas também conceitual e atitudinal, além de serem práticas significativas para as crianças tornando a prática mais atraente na escola.

O objetivo deste estudo foi alcançado e trouxe novas propostas de atividades a serem trabalhadas na escola nas aulas de Ed. Física, abrindo espaço para novos estudos que investiguem principalmente com as próprias crianças quais jogos e brincadeiras estão presentes no seu cotidiano e que podem ser ressignificados para o ensino do atletismo e que investiguem a história dessas práticas aprofundando o tema discutido.

ANEXOS

SISTEMATIZAÇÃO E ANÁLISE CRÍTICA DOS CONTEÚDOS

TABELA 1 - HISTÓRIA DO ATLETISMO

Obras/Autores/Autoras	Atividades propostas pelos autores	Principais brincadeiras e Origens	Atividades possíveis de serem realizadas para se trabalhar a história do atletismo	etapas do Ensino Fundamental	Análise Crítica dos Conteúdos e/ou sugestões
DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação científica , v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.	Corridas e marcha: Mão no pega, Pique Cola Americano e Brasileiro, Pega Avião, Tartaruga, Jacaré, Elefantinho, empresta-me sua casinha, refugio.	De acordo com Kishimoto (2014), brincadeiras de pegar no Brasil tem origem em São Paulo, Minas Gerais e Bahia no contexto da escravidão e estão associadas à perseguições de escravos. Policia e Ladrão tem origem recente e pode ter sofrido influencia da mídia.	<ul style="list-style-type: none"> _ Pesquisa inicial sobre a história do atletismo e das brincadeiras - Oficina de brincadeiras (criação de jogos como jogos de tabuleiro e trading card games) - Trabalho e discussão em grupo - Resgate cultural com familiares e criação de novos jogos e brincadeiras possíveis de ser utilizados para se trabalhar o atletismo 	Fundamental I e II	<ul style="list-style-type: none"> -Trabalho da história do atletismo de maneira interdisciplinar com outros professores (criação de jogos educacionais que contem a história do atletismo como jogos de tabuleiro e cards) - Desenvolver oficinas para criação desses brinquedos incentivando o trabalho em grupo - Incluir na discussão dos trabalhos temas pertinentes na sociedade e que valem a pena ser debatidos como a inclusão, questões raciais, sociais e de gênero. -Realizar o resgate cultural das brincadeiras em casa com os familiares e relaciona-las com o atletismo trazendo novas possibilidades de trabalho
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital ,	Variações de pega-pega, corridas em grupo trio ou duplas, corrida e caminhada de precisão em equipe, corridas com diferentes estímulos (táteis, sonoros e visuais). Apresentação da história, forma institucionalizada e		<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação da história e aspectos institucionais das práticas por meio dos jogos e brincadeiras - Pesquisa em casa com os familiares - Realizar oficinas para construção desses jogos e brincadeiras 	Fundamental I	<ul style="list-style-type: none"> - Seria uma boa ideia neste sentido utilizar os jogos educacionais para se trabalhar a história e conceitos do atletismo, essas atividades poderiam ser criadas nas oficinas a partir da pesquisa feita em casa.

Obras/Autores/Autoras	Atividades propostas pelos autores	Principais brincadeiras e Origens	Atividades possíveis de serem realizadas para se trabalhar a história do atletismo	etapas do Ensino Fundamental	Análise Crítica dos Conteúdos e/ou sugestões
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital , 2012.	Saltos variados nas amarelinhas e entre elásticos, caixas e cones. Saltos em distância (pisar nas bexigas). Saltos em agachamento para frente. Salto em altura (tocar na bexiga)			Fundamental I	
ADELSIN. Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.	Piabinha E Voadora	Originária do Japão utilizada na comemoração de festas tradicionais. Encontrada em Bocaiuva-MG	- Apresentação inicial sobre a história do atletismo e dos jogos e brincadeiras (por meio de imagens e materiais audiovisuais, desenhos, historinhas em quadrinhos, jogos de tabuleiro, cards etc)	Fundamental I	- Algumas dessas brincadeiras são originárias de diferentes países e regiões do Brasil, pode ser feito um estudo sobre as diferentes brincadeiras existentes no Brasil e no mundo e relaciona-las com o atletismo. - Buscar novas propostas para se trabalhar os saltos através dessas brincadeiras - Posteriormente pode se propor oficinas para construção e ressignificação das brincadeiras
DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação científica , v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.	Arremessos e lançamentos: Lançar argolas e segurar Atirar bolas de papel ou de pano em garrafas, caixas e latas. Arremessar com direção determinada em alvo fixo, em superfície plana e suspensa. Arremessar em cesto, lixeiras e sacos.	A queimada pode ter sua origem na Europa e Ásia se tornando popular pelo mundo.	- Apresentação inicial sobre a história do atletismo e dos jogos e brincadeiras (por meio de imagens e materiais audiovisuais, desenhos, historinhas em quadrinhos, jogos de tabuleiro, cards etc)	Fundamental I e II	- Algumas dessas brincadeiras são originárias de diferentes países e regiões do Brasil, pode ser feito um estudo sobre as diferentes brincadeiras existentes no Brasil e no mundo e relaciona-las com o atletismo. - Buscar novas propostas para se trabalhar os arremessos e lançamentos através dessas brincadeiras - Posteriormente pode se propor oficinas para construção e ressignificação das brincadeiras
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar:	Exercícios de manipulação. Passes com diferentes tamanhos de Bolas. Bola ao alvo (tablado		- Pesquisa inicial sobre a história dos diferentes implementos presentes nos arremessos e lançamentos - Oficinas para construção dos implementos	Fundamental I e II	-Podem ser propostas diferentes atividades de manipulação com implementos depois de contextualizar a sua história, por exemplo: os implementos sofreram diferentes mudanças ao longo do tempo,

Obras/Autores/Autoras	Atividades propostas pelos autores	Principais brincadeiras e Origens	Atividades possíveis de serem realizadas para se trabalhar a história do atletismo	etapas do Ensino Fundamental	Análise Crítica dos Conteúdos e/ou sugestões
possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital , 2012.	de basquete, arcos nas traves, arcos pelo chão) Lançamentos e arremessos de bolas em distância e altura (por cima de elásticos e da rede de vôlei)		- Oficina para construção dos brinquedos e brincadeiras que relacionem a história de atletismo (trabalho em grupo)		como material, peso, forma de arremessar ou lançar, proporcionar aos alunos manipular esses elementos os quais podem ser construídos com materiais alternativos, pode se realizar jogos de adivinhação, com mímica ou desenho, simulação da pratica, charadas entre outros.
ADELSIN. Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.	Paraquedas	Esta brincadeira é conhecida por todo o Brasil	- Apresentação inicial sobre a história do atletismo e dos jogos e brincadeiras (por meio de imagens e materiais audiovisuais, desenhos, historinhas em quadrinhos, jogos de tabuleiro, cards etc)	Fundamental I	- É interessante sempre contextualizar as práticas tanto os jogos e as brincadeiras como o atletismo, é necessário que o aluno entenda a relação das atividades propostas com o esporte para que ele mesmo seja capaz de criar novas propostas educacionais que sejam possíveis de serem trabalhadas estimulando um pensar crítico e criativo possibilitando a esse aluno relacionar o atletismo à outras práticas cotidianas permitindo que ele se aproprie do saber em questão e seja capaz de se tornar um agente transformador da sociedade. -A partir da primeira atividade, pedir para que os alunos façam um resgate em casa ou pesquise novas brincadeiras que podem ser utilizadas para o ensino da modalidade, estimular oficinas para a criação dessas brincadeiras bem como trabalhos em grupo. Depois um momento para a vivência das práticas.
MATTHIESEN, Sara Quenzer et al. Atletismo se aprende na escola. Motricidade , v. 1, n. 1, p. 36-47, 2005.	Jogo das faixas			Fundamental I e II	
MATTHIESEN, Sara Quenzer et al. Atletismo se aprende na escola. Motricidade , v. 1, n. 1, p. 36-47, 2005.	Decatlo, Heptatlo: Brincadeira de Mímica em equipes		- Incluir diferentes variações da brincadeiras de mímica - Utilizar jogos como imagem e ação - Perguntas e respostas com a inclusão de informações sobre a história e características das modalidades e dos implementos utilizados por exemplo.	Fundamental I e II	- Trazer histórias sobre as diferentes características das modalidades, por exemplo, os implementos de cada modalidade estes implementos passaram por transformações ao longo do tempo, tem suas finalidades, tiveram seus inventores, alguma característica técnica foi desenvolvida a partir da ideia de um pioneiro, o salto em altura antes era feito a

Obras/Autores/Autoras	Atividades propostas pelos autores	Principais brincadeiras e Origens	Atividades possíveis de serem realizadas para se trabalhar a história do atletismo	etapas do Ensino Fundamental	Análise Crítica dos Conteúdos e/ou sugestões
					partir de uma técnica e depois foi observado que uma determinada maneira eira mais eficiente, estudar a história desse atleta, contexto da época etc. Esse estudo pode ser feito por meio de algumas das diferentes atividades citadas anteriormente.

Tabela 2 - PRÁTICAS DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Obras/Autores/Autoras	Atividades propostas pelos autores	Principais brincadeiras e Origens	Atividades propostas	etapas do Ensino Fundamental	Análise Crítica dos Conteúdos e/ou sugestões
DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação científica , v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.	Corridas e marcha: Mão no pega, Pique Cola Americano e Brasileiro, Pega Avião, Tartaruga, Jacaré, Elefantinho, empresta-me sua casinha, refugio.	De acordo com Kishimoto (2014), brincadeiras de pegar no Brasil tem origem em São Paulo, Minas Gerais e Bahia no contexto da escravidão e estão associadas à perseguições de escravos. Policia e Ladrão tem origem recente e pode ter sofrido influencia da mídia.	- Pesquisas e trabalhos em grupo - Oficinas para a criação de jogos e brincadeiras - Utilização de diferentes variações das brincadeiras populares (amarelinhas de diferentes tamanhos e cores, pega-pega com bastão) - Realizar conversas e discussões	Fundamental I e II	-Pode se realizar pesquisas em grupo e com familiares sobre os diferentes aspectos presentes no atletismo e posteriormente realizar oficinas para criação dos jogos e das brincadeiras. - Pode se utilizar dos jogos e brincadeiras para se trabalhar a história, conceitos, regras e características do atletismo (jogos de tabuleiro, trading card games, imagem e ação, mímica, perguntas e respostas) - Nas brincadeiras de pegar pode se utilizar as diferentes variações de velocidade, percurso e obstáculos para trabalhar as diferentes características das provas de corrida. - Em grupo pode se realizar discussões sobre quais jogos e brincadeiras tem movimentos semelhantes ao atletismo e quais podem ser ressignificadas para o trabalho da modalidade na escola de maneira inclusiva - Realizar conversas e discussões
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital , 2012.	Variações de pega- pega, corridas em grupo trio ou duplas, corrida e caminhada de precisão em equipe, corridas com diferentes estímulos (táteis, sonoros e visuais). Apresentação da história, forma institucionalizada e aspectos fisiológicos da do atletismo por meio de vídeos, revistas e palestras.		- Utilização de diferentes variações das brincadeiras populares ao invés de estafetas (amarelinhas de diferentes tamanhos e cores, pega-pega com bastão) - Diferentes histórias, contextos e personagens	Fundamental I	- Pode se fazer as pesquisas sobre história, conceitos e características e posteriormente realizar oficinas para criação de novos jogos e brincadeiras que abordem diferentes temáticas do esporte. - Possibilitar que os alunos participem da criação desses jogos e brincadeiras, inserir contextos lúdicos com histórias, personagens e cenários. - Substituir as estafetas por variações das brincadeiras populares

	<p>Oficinas de pesquisa e criação de implementos utilizados no esporte a partir de materiais alternativos.</p> <p>Exposição de desenhos, maquetes e cartazes.</p> <p>Prática das modalidades de forma mais específica:</p> <p>Corrida de velocidade em curva</p> <p>Corridas com barreiras e obstáculos</p> <p>Corridas com revezamento</p> <p>Caminhada/Marcha em direções variadas</p>				
<p>ADELSIN. Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.</p>	<p>Carrinho de lata</p> <p>Pata-Pata</p>	<p>Brinquedos criados por crianças de diferentes cidades dos estados de Minas Gerais e da Bahia</p>	<p>-Confecção de diferentes carrinhos.</p>	<p>Fundamental I</p>	<p>.-Confecção de carrinhos pelos próprios alunos com a ajuda de materiais alternativos, criação de atividades que relacionem os movimentos do atletismo a ludicidade, circuitos compostos por estradas e obstáculos.</p> <p>- Criar diferentes contextos que permitam as crianças relacionarem as práticas com o atletismo</p> <p>- A partir da brincadeira realizada propor que as crianças pesquisem/criem novos brinquedos e maneiras de brincar</p>
<p>DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação científica, v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.</p>	<p>Salto:</p> <p>Saltar com arco, corpo, pneus, Bastões, cordas, elásticos, troncos</p>	<p>A amarelinha tem origem no Império Romano quando era usada para o treinamento militar e foi adaptada pelas crianças, pular corda tem origem na antiguidade quando era utilizada para celebrar as estações, a brincadeira surgiu a partir da utilização de materiais domésticos, e a brincadeira mamãe da rua pode ser encontrada na região sudeste do Brasil. Todas essas brincadeiras possuem diversas variações de acordo com a região do Brasil.</p>	<p>- Criação de diferentes brincadeiras com contextos lúdicos</p> <p>-Trabalhos em grupo (criação e experimentação de diferentes tipos de amarelinhas, campeonatos de pega-pega</p>	<p>Fundamental I e II</p>	<p>- É possível ir além pode se criar diferentes histórias e personagens junto com as crianças, pode explorar a criação de diferentes tipos de amarelinhas com diferentes formatos, cores, tamanhos e regras, por exemplo, tudo feito pelos próprios alunos.</p> <p>- Pode se criar junto com os alunos novos jogos que estimulem a transposição de obstáculos como pega-pega com obstáculos como nos campeonatos de pega-pega (atentar se para a segurança das crianças, incluir obstáculos de acordo com a capacidade individual e em locais que não ameacem a integridade física das crianças como quadra de areia por exemplo.) neste caso pode ser utilizado tanto para saltos como para corrida com obstáculos e barreiras.</p> <p>- inserir contextos lúdicos com histórias, personagens e cenários nessas</p>

					brincadeiras.
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital , 2012.	Salto variados nas amarelinhas e entre elásticos, caixas e cones. Salto em distância (pisar nas bexigas). Salto em agachamento para frente. Salto em altura (tocar na bexiga)		- Utilizar diferentes variações das brincadeiras populares, modificar/incluir dinâmicas que permitam uma participação coletiva	Fundamental I	- Pode se utilizar de diferentes variações das brincadeiras, como por exemplo a amarelinha de diferentes tamanhos, formatos, cores e regras criadas pelos próprios alunos, pode se dividir em grupos pequenos, onde cada grupo cria a sua amarelinha, utilizando se da ludicidade, desenvolvendo também a criatividade e a imaginação. - Outra brincadeira utilizada pode ser o mamãe da rua com diferentes regras pode se pedir um determinado número de saltos, pode se aumentar a distancia e colocar bambolês ou círculos no meio da “rua” para que as crianças saltem dentro, pode se propor diferentes maneiras de se saltar, movimentos inspirados em animais ou algum personagem por exemplo. -Para se evitar filas pode se modificar a disposição dos objetos, alunos ou a dinâmica das atividades.
ADELSIN. Barangandão arco-iris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.	Piabinha E Voadora	Originária do Japão utilizada na comemoração de festas tradicionais. Encontrada em Bocaiuva-MG	- Utilizar diferentes adaptações das brincadeiras para trabalhar as características do salto com vara	Fundamental I	- A piabinha e voadora são uma boa possibilidade de se trabalhar os movimentos característicos da modalidade, sendo necessário apenas a adaptação dos materiais e atividade utilizando-se da criatividade de acordo com o objetivo pedagógico do professor. Pode se utilizar uma vara de bambu por exemplo. -Outras brincadeiras podem ser construídas com materiais alternativos e diferentes objetos, as crianças podem utilizar cabos de vassoura para transpor os obstáculos. -Da mesma forma pode se utilizar de histórias, personagens e diferentes dinâmicas para criar um contexto lúdico para as atividades.
DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação	Arremessos e lançamentos: Lançar argolas e segurar Atirar bolas de papel ou de pano em garrafas, caixas e	A queimada pode ter sua origem na Europa e Ásia se tornando populares pelo mundo.	- Utilizar diferentes adaptações das brincadeiras, incluir diferentes materiais e elementos para se trabalhar	Fundamental I e II	- Ao invés de estafetas pode se distribuir os alunos em duplas dispostos lateralmente um com um cesto ou recipiente enquanto o outro atira as bolinhas tentando acertar o alvo, pode se

científica, v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.	latas. Arremessar com direção determinada em alvo fixo, em superfície plana e suspensa. Arremessar em cesto, lixeiras e sacos.		as diferentes modalidades (lançamento de disco com pratinhos de papelão, fresbee ou arremesso do bambolê em alvos como garrafas, por exemplo). - Permitir que os alunos experimentem diferentes objetos com diferentes tamanhos e pesos		dividir diferentes setores atrás dele e pode pedir para que ele avance os setores aumentando a dificuldade a medida que o seu companheiro acerta o alvo, aqueles que chegarem na maior distancia completam o objetivo. O mesmo com a brincadeira de arremessar ao alvo, pode se usar litros ou bambolês como alvo e pratinhos, fresbee, bambolês, bolas e bolinhas de papel como implementos, distribuir os alvos em diferentes setores com diferentes distâncias e pontuações.
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital , 2012.	Exercícios de manipulação. Passes com diferentes tamanhos de Bolas. Bola ao alvo (tablado de basquete, arcos nas traves, arcos pelo chão) Lançamentos e arremessos de bolas em distância e altura (por cima de elásticos e da rede de vôlei)		-Construção de implementos a partir de materiais alternativos - Possibilitar a manipulação de diferentes implementos relacionados a modalidade, pode se realizar oficinas para construção desse objetos e brincadeiras de adivinhação e mímica	Fundamental I	- Brincadeira de manipulação são importantes nessa fase haja vista que para muitos é o primeiro contato com os diferentes implementos presentes na prática, pode se pedir para que as crianças manipulem esses objetos (podem ser criados com materiais alternativos caso não tenha), e depois fazer uma brincadeira de adivinhação a partir do tato, com os olhos vendados. Brincadeira de mímica-pedir para que as crianças simulem os movimentos dos arremessos e lançamentos e pedir para que as outras adivinhem.
ADELSIN. Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.	Paraquedas	Esta brincadeira é conhecida por todo o Brasil	- Construção do paraquedas (utilizar diferentes contextos lúdicos para simular as características do arremesso do peso)	Fundamental I	- O paraquedas pode ser preso a uma bola de papel mais pesada que proporcione um contato com a experiência do arremesso - Utilizar diferentes contextos lúdicos para simular características presentes no arremesso do peso, como incluir uma rede de vôlei que será um obstáculo a ser atravessado pelo soldado por exemplo.) - O movimento de arremessar é básico, presente desde cedo na vida da criança quando ela atira um brinquedo por exemplo.
MATTHIESEN, Sara Quenzer et al. Atletismo se aprende na escola. Motricidade , v. 1, n. 1, p. 36-47, 2005.	Jogo das faixas		- Utilizar diferentes variações da brincadeira	Fundamental I e II	- Para evitar estafetas pode se dividir a área em setores e dispor os alunos paralelamente no campo ou em uma quadra de areia por exemplo, respeitando uma distancia segura entre eles, cada aluno arremessa e pontua de acordo com o setor atingido, neste caso cada aluno terá um “dardo”, pode ser feito também por equipes com menos participantes para evitar filas.

					É preciso atentar se para a segurança, todos jogam e buscam ao mesmo tempo para evitar que alguém seja atingido.
MATTHIESEN, Sara Quenzer et al. Atletismo se aprende na escola. Motricidade , v. 1, n. 1, p. 36-47, 2005.	Decatlo, Heptatlo: Brincadeira de Mímica em equipes		- Utilizar adaptações das brincadeiras de mímica e imagem e ação.	Fundamental I e II	- Pode se utilizar das brincadeiras de cartas, os alunos visualizam as dicas e tentam adivinhar a mímica enquanto o outro realiza o movimento, pontua aquele que acertar as modalidades. Pode ser feito com desenho também. Outras brincadeiras que podem ser utilizadas são a forca ou jogos de perguntas e respostas.

Tabela 3 - MANEIRAS DE BRINCAR, JOGAR E O ATLETISMO ESCOLAR

Obras/Autores/Autoras	Atividades propostas pelos autores	Principais brincadeiras e Origens	Atividades propostas	Etapas do Ensino Fundamental	Análise Crítica dos Conteúdos e/ou sugestões
DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação científica , v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.	Corridas e marcha: Mão no pega, Pique Cola Americano e Brasileiro, Pega Avião, Tartaruga, Jacaré, Elefantinho, empresta-me sua casinha, refugio.	De acordo com Kishimoto (2014), brincadeiras de pegar no Brasil tem origem em São Paulo, Minas Gerais e Bahia no contexto da escravidão e estão associadas à perseguições de escravos. Policia e Ladrão tem origem recente e pode ter sofrido influencia da mídia.	- Utilizar diferentes variações das brincadeiras para se explorar as características presentes no atletismo - Propor diferentes cenários e contextos com diferentes elementos	Fundamental I e II	- Pode se utilizar brincadeiras que explorem ainda mais os movimentos característicos do atletismo, pode se procurar diferentes maneiras de se trabalhar a variação de velocidades já presentes nas práticas propostas incluir obstáculos diferentes, utilizar ou criar objetos para representar os elementos contidos nas provas do atletismo barreiras, “poças” para saltar, incluir dinâmicas com o “bastão”, enfim dinâmicas e regras que

					<p>permitam experimentar os diferentes movimentos presentes na modalidade e que a aproxime dessas práticas, pode se explorar mais a ludicidade, criar histórias, cenários e contextos diferentes</p>
<p>SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital, 2012.</p>	<p>Variações de pega-pega, corridas em grupo trio ou duplas, corrida e caminhada de precisão em equipe, corridas com diferentes estímulos (táteis, sonoros e visuais). Apresentação da história, forma institucionalizada e aspectos fisiológicos da do atletismo por meio de vídeos, revistas e palestras. Oficinas de pesquisa e criação de implementos utilizados no esporte a partir de materiais alternativos. Exposição de desenhos, maquetes e cartazes. Prática das modalidades de forma mais específica: Corrida de velocidade em curva Corridas com barreiras e obstáculos Corridas com revezamento</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar diferentes variações das brincadeiras para se explorar as características presentes no atletismo - Propor diferentes cenários e contextos com diferentes elementos 	<p>Fundamental I</p>	<p>- A brincadeira de pega-pega pode ter diferentes variações que permitem trabalhar diferentes aspectos das corridas, como características e técnicas, poderia se explorar mais a ludicidade por meio da criação de histórias, contextos e regras, brincadeiras que explorem o ambiente com diferentes variações de velocidade, utilização de implementos e obstáculos, variações da altura e etc.</p>

	Caminhada/Marcha em direções variadas				
ADELSIN. Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.	Carrinho de lata Pata-Pata	Brinquedos criados por crianças de diferentes cidades dos estados de Minas Gerais e da Bahia	- Utilizar se das regras, características e contextos das brincadeiras para aproximar a brincadeira ao atletismo permitindo o aluno enxergar o atletismo na prática.	Fundamental I	- Permite-se enxergar o atletismo na prática no momento em que se consegue correlaciona-las dentro de um contexto às diferentes características dos movimentos, os elementos incluídos, as regras e história propostas devem levar a essa relação.
DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação científica , v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.	Saltos: Saltar com arco, corpo, pneus, Bastões, cordas, elásticos, troncos	A amarelinha tem origem no Império Romano quando era usada para o treinamento militar e foi adaptada pelas crianças, pular corda tem origem na antiguidade quando era utilizada para celebrar as estações, a brincadeira surgiu a partir da utilização de materiais domésticos, e a brincadeira mamãe da rua pode ser encontrada na região sudeste do Brasil. Todas essas brincadeiras possuem diversas variações de acordo com a região do Brasil.	- Contextualização da história e conceitos por meio dos jogos e brincadeiras - Atividades que incluam diferentes obstáculos	Fundamental I e II	- As diferentes características dos objetos utilizados ajudam na aproximação da brincadeira com a prática do salto do atletismo, como tamanho, altura e largura, permitindo diferentes experiências de movimento, contudo é ao realizar as atividades é necessário que o professor contextualize essas práticas para que os alunos possam relaciona-las com o atletismo.
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino	Saltos variados nas amarelinhas e entre elásticos, caixas e cones. Saltos em distância (pisar nas bexigas). Saltos em agachamento para frente. Salto em altura (tocar na bexiga)		- Contextualização das práticas por meio dos jogos e brincadeiras educacionais - Atividades que incluam diferentes obstáculos	Fundamental I	

fundamental. Revista Digital , 2012.					
ADELSIN. Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.	Piabinha E Voadora	Originária do Japão utilizada na comemoração de festas tradicionais. Encontrada em Bocaiuva-MG	<ul style="list-style-type: none"> - Atividades que proporcionem diferentes movimentos característicos do salto com vara - Utilizar outras brincadeiras e suas variações (como amarelinha e mamãe da rua) - Incluir elementos como colchão, movimentos com cair e rolar 	Fundamental I	<ul style="list-style-type: none"> - Pode se proporcionar assim como nos saltos aspectos que permitam a vivência do salto com vara, o correr equilibrando a vara, pode se criar uma amarelinha no qual o aluno deve saltar apoiando desenvolvendo a impulsão pode-se realizar a brincadeira na areia, por exemplo, usando bambolês para representar os quadrados, pode se propor uma brincadeira de saltar sobre um colchão, rolar, permitindo a criança experimentar os diferentes aspectos da modalidade.
DO NASCIMENTO, Marilândia. Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental. Ágora: Revista de divulgação científica , v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.	Arremessos e lançamentos: Lançar argolas e segurar Atirar bolas de papel ou de pano em garrafas, caixas e latas. Arremessar com direção determinada em alvo fixo, em superfície plana e suspensa. Arremessar em cesto, lixeiras e sacos.	A queimada pode ter sua origem na Europa e Ásia se tornando populares pelo mundo.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar diferentes variações de brincadeiras como queimadas e arremesso ao alvo - Incluir diferentes elementos como colchão - Variar as características das brincadeiras 	Fundamental I e II	<ul style="list-style-type: none"> - utilizar as diferentes variações das brincadeiras para substituir as estafetas (Pode se utilizar as diferentes variações das brincadeiras de arremessar como queimada, contendo alvos como o bambolê móvel onde deve se acertar um alvo móvel) - Utilizar diferentes variações das brincadeiras de arremesso ao alvo, criar o lançamento do disco ao alvo, utilizar pratos de papelão, alvos com garrafas pet por exemplo - Variar distancia dos alvos, distribuir setores laterais com menos pessoas para evitar

					filas
SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental. Revista Digital , 2012.	Exercícios de manipulação. Passes com diferentes tamanhos de Bolas. Bola ao alvo (tablado de basquete, arcos nas traves, arcos pelo chão) Lançamentos e arremessos de bolas em distância e altura (por cima de elásticos e da rede de vôlei)		- Contato com diferentes tipos de implementos, manipulação com bolas de diferentes tamanhos e pesos, discos como fresbee, pratinhos de papelão, varas de bambu permitir que as crianças brinquem com esses objetos.	Fundamental I	- É interessante que as crianças tenham contato com diferentes tipos de implementos, com diferentes pesos, experimentando diferentes movimentos, cabe ao professor propor essas experiências através da utilização e criação de diferentes brincadeiras.
ADELSIN. Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.	Paraquedas	Esta brincadeira é conhecida por todo o Brasil	- Propor contextos lúdicos que estimulem a imaginação como histórias e personagens. - Incluir obstáculos para estimular características do lançamento	Fundamental I	O movimento do paraquedas é interessante, pois a própria ideia da brincadeira é arremessar uma maior altura e com maior força possível, se assemelhando ao arremesso do atletismo, pode se criar brincadeiras lúdicas incluindo obstáculos a serem transpostos com o arremesso: o soldado precisa chegar do outro lado de uma “parede” por exemplo essa parede pode ser a rede de vôlei.
MATTHIESEN, Sara Quenzer et al. Atletismo se aprende na escola. Motricidade , v. 1, n. 1, p. 36-47, 2005.	Jogo das faixas		- Utilizar diferentes variações da brincadeira	Fundamental I e II	- O mesmo para o arremesso ao alvo, a ideia é evitar as estafetas e permitir que o maior número de alunos participem ao mesmo tempo vivenciando as características da modalidade.
MATTHIESEN, Sara	Decatlo, Heptatlo: Brincadeira de Mímica		- Utilizar diferentes variações da mímica,	Fundamental I e II	- Incluir informações sobre as atividades nas brincadeiras

Quenzer et al. Atletismo se aprende na escola. Motricidade , v. 1, n. 1, p. 36-47, 2005.	em equipes		imagem e ação, perguntas e respostas.		como características, personagens, técnicas (utilizar jogos de perguntas e respostas, imitação, mímica)
---	------------	--	---------------------------------------	--	---

REFERÊNCIAS

- ADELSIN. **Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos**. Belo Horizonte: Adelsin, 1997.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- Bressan, J. C. M., Carneiro, K. T., Reverdito, R. S., Vieira Júnior, R. C., Bozoki, K. S., & Pinheiro, D. A. (2018). **ATLETISMO NA ESCOLA É POSSÍVEL! EXPERIÊNCIA DO ENSINO DO ATLETISMO EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. *Corpoconsciência*, 22(1), 13-23. Recuperado de <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/5760>
- COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO (Brasil). **Jogos Paralímpicos em números: quantas medalhas o Brasil já conquistou na história?**. Brasil: Assessoria de Comunicação do Comitê Paralímpico Brasileiro, 25 ago. 202. Disponível em: <https://cpb.org.br/noticia/detalhe/3028/jogos-paralimpicos-em-numeros-quantas-medalhas-o-brasil-ja-conquistou-na-historia>. Acesso em: 15 abr. 2021.
- CORREIO BRASILIENSE (Brasil). **Confira os nove atletas brasileiros que bateram 11 recordes, mundiais e paralímpicos**: O atletismo brasileiro conquistou quebras de recordes mundiais e paralímpicos durante os Jogos da Rio 2016. Brasil: Agência Brasil /EBC, 20 set. 2016. Disponível em: <https://cpb.org.br/noticia/detalhe/3028/jogos-paralimpicos-em-numeros-quantas-medalhas-o-brasil-ja-conquistou-na-historia>. Acesso em: 15 abr. 2021.
- DA SILVA, Letícia Cristina Soares; LÁZARI, Evandro. **OS DESAFIOS DO ENSINO DO ATLETISMO NO AMBIENTE ESCOLAR**. Revista Carioca de Educação Física, v. 15, n. 2, p. 130, 2020.
- DE AVILA LENCINA, Lyseleenne. **Diagnóstico do atletismo escolar em Santa Maria**. Kinesis, n. 25, 2001.
- DO NASCIMENTO, Marilândia. **Contribuições da inclusão do atletismo no currículo escolar do ensino fundamental**. Ágora: Revista de divulgação científica, v. 17, n. 2, p. 94-108, 2010.
- GEMENTE, Flórence R. Faganello. **ATLETISMO NA ESCOLA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Plageder, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Como classificar as pesquisas. Como elaborar projetos de pesquisa**, v. 4, p. 44-45, 2002.

GLOBOESPORTE (Brasil). **Veja a lista das medalhas do Brasil na história dos Jogos Olímpicos**: País foi ao pódio 129 vezes em quase cem anos de participação nas Olimpíadas. São Paulo: Globoesporte.com, 4 nov. 2019. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/olimpiadas/noticia/veja-a-lista-das-medalhas-do-brasil-na-historia-dos-jogos-olimpicos.ghtml>. Acesso em: 15 abr. 2021.

GÓES, Flávia Temponi; JÚNIOR, Paulo Roberto Vieira; OLIVEIRA, Pâmela Aparecida Silva. **Algumas reflexões sobre a inserção e o ensino do atletismo na educação física escolar**. Revista mackenzie de educação física e esporte, v. 13, n. 1, 2014.

IAAF. “MINIATLETISMO IAAF” – **Um guia prático para animadores de atletismo para crianças**. 1. ed. Manaus, 2002.

IMPOLCETTO, Fernanda Moreto et al. **Educação Física no Ensino Fundamental e Médio: a sistematização dos conteúdos na perspectiva de docentes universitários sistematização dos conteúdos da educação Física**. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, v. 6, n. 1, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. BRASIL. Ministério da Educação e da Cultura, Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Básica, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. Espacios en Blanco. Revista de Educación, n. 24, p. 81-105, 2014.

KUNZ, Elenor. **A imprescindível necessidade pedagógica do professor: o método de ensino**. Motrivivência, n. 13, p. 63-82, 1999.

MARQUES, Carmen Lucia; IORA, Jacob Alfredo. **ATLETISMO ESCOLAR: POSSIBILIDADES E ESTRATÉGIAS DE OBJETIVO, CONTEÚDO E MÉTODO EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.** Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 15, n. 2, p. 103-118, 2009.

MATTHIESEN, Sara Quenzer et al. **Atletismo se aprende na escola.** Motricidade, v. 1, n. 1, p. 36-47, 2005.

MARTINS, Rosel Abel et al. **O ATLETISMO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DA INICIAÇÃO.** Revista Mineira de Educação Física, v. 22, n. 3, p. 83-100, 2014.

MIRAGAYA, Ana. **As mulheres nos Jogos Olímpicos: participação e inclusão social.** RUBIO, K. Megaeventos esportivos, legado e responsabilidade social, v. 1, p. 229-231, 2007.

MORAIS, E. de O.; ARAÚJO, Eudeiza Jesus de. Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil e o desenvolvimento intelectual. Saberes Revista Eletrônica, 2016.

QUESTÃO 133. *In:* INEP (Brasil). **EXAME NACIONAL DO ENSINO MÉDIO: PROVA DE REDAÇÃO E DE LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS PROVA DE MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS.** Brasil: INEP, 2015. Disponível em: https://download.inep.gov.br/educacao_basica/enem/provas/2015/CAD_ENEM%202015_DIA%202_07_AZUL.pdf. Acesso em: 15 abr. 2021.

SCAGLIA, Alcides José et al. **O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico.** Movimento, v. 19, n. 4, p. 227-249, 2013.

SEDORKO, Clóvis Marcelo; DISTEFANO, Fabiane. **O atletismo no contexto escolar: possibilidades didáticas no 2º. Ciclo do ensino fundamental.** Buenos Aires: EFDeportes.com, Revista Digital, fevereiro 2012. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd165/o-atletismo-no-contexto-escolar-possibilidades-didaticas.htm>. Acesso em: 15 abr. 2021.

TESSITORE, Viviane. **Como implantar centros de documentação**. Arquivo do Estado, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.