

Carmen Barbosa Capitoni *

* Pós-graduada em
Educação Psicomotora
Professora Especializada em
Deficiência Auditiva
Licenciada em Educação Física

INES

ESPAÇO

MAR/97

63

Educação Física: Um Trabalho com Crianças Surdas em Classes de Alfabetização

O trabalho de educação física, realizado com crianças em classes de alfabetização, tem como fundamento básico o movimento como fator de organização do desenvolvimento infantil.

Através da internalização de conceitos peculiares à educação física, objetiva-se estimular a aquisição de habilidades motoras, cognitivas e sócio-afetivas, integradas e organizadas socialmente.

O trabalho é estruturado a partir de um sistema misto e aberto de signos: as cores azul, amarela, verde e vermelha; os números de um a nove, e as formas geométricas círculo, quadrado, triângulo e retângulo. Esse sistema é aberto em função das várias significações que cada elemento pode assumir. Por exemplo, a cor vermelha pode ter várias significações para diversas atividades como parar, lançar, correr, ou seja, existe um deslocamento da significação simbólica de cada elemento do sistema na dependência de um acordo

prévio à cada atividade.

As atividades se iniciam com o trabalho a partir do próprio corpo, e são o caminho para concatenar as etapas subsequentes de forma que a criança possa, a partir de um trabalho com o próprio corpo no concreto, chegar à abstração com o uso de signos intermediários. A seqüência do planejamento foi pensada para facilitar a interação da criança com a complexidade crescente das ordens, tarefas e dos signos intermediários que irão surgindo.

Assim, o planejamento compreende as seguintes unidades:

- Imagem/Esquema Corporal
- Coordenação Dinâmica Geral
- Jogos Populares (Bafo-Bafo, corda, mamãe posso ir, Batatinha Frita, Bolinha de Gude, Queimado, entre outros).
- Estafetas/Jogos de Mesa/Jogos de Alvo
- Ginástica Artística (Olímpica).

Em função das peculiaridades da criança surda, são utili-

zadas durante o desenvolvimento do planejamento, estratégias específicas, objetivando atender às suas demandas e desenvolver as potencialidades de cada indivíduo.

A seguir será descrita a atividade das estafetas e, a construção do placar neste tipo de competição.

Estafetas

As estafetas são jogos de competição que têm como características básicas: regras simples, execução de tarefas por parte de cada jogador do time, número variável de participantes, vários times e a disposição destes em colunas.

As estafetas realizadas nas classes de alfabetização são as simples ou de retorno, onde cada criança deverá partir para o ponto previamente determinado, realizar a tarefa e, voltar ao local onde se encontra o time. Quando então o próximo jogador do seu time poderá partir para realizar a tarefa, e, assim, sucessivamente.

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA

INES

ESPAÇO

MAR/97

64

O time que realizar a tarefa em menor tempo ganha um (1) ponto. Como as estafetas se constituem de várias tarefas, existe a possibilidade de todos os times marcarem pontos durante a competição.

Até então, através das experiências na interação com o meio circundante, a criança vivenciou noções como: menor, maior, pesado, leve, igual, diferente, curva, reta, fila, coluna, por cima, por baixo, ao lado, fora, dentro, muito, pouco, etc.

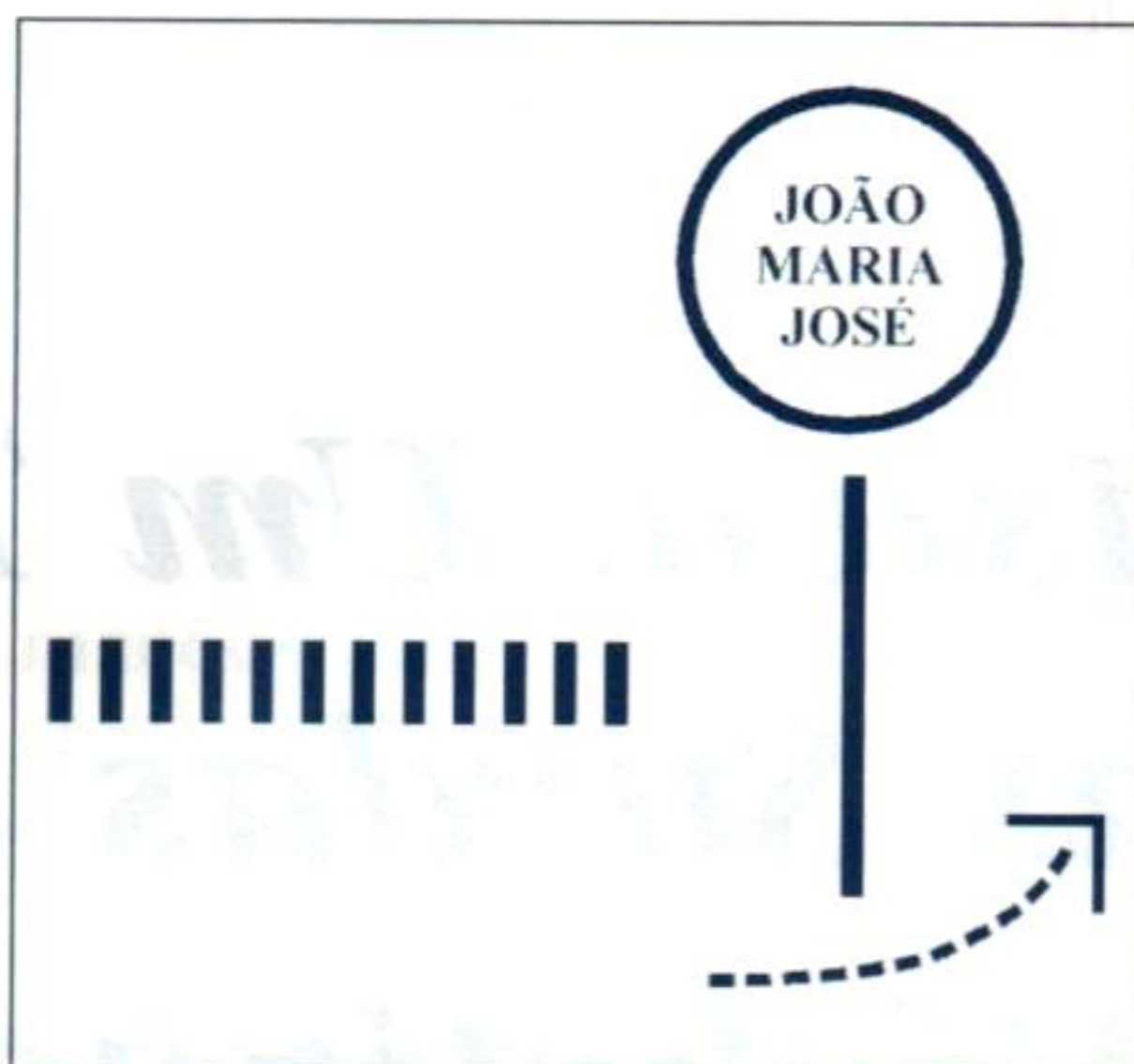
Nas estafetas são introduzidos necessariamente os conceitos de time, placar e pontuação, que exigem uma compreensão diversa de como e porque se ganha a competição.

Com a introdução de signos como meios auxiliares para a mediação de atividades como recordar, marcar a pontuação de seu time e compará-la com os outros, foi possível às crianças organizarem e internalizarem esses conceitos. Estabelecendo assim a relação, número de palitos x número de pontos x ganhar o jogo x time vencedor.

Como exemplo de signos intermediários são destacados: os palitinhos coloridos, o círculo que limita o grupo, cartelas numeradas, etc.

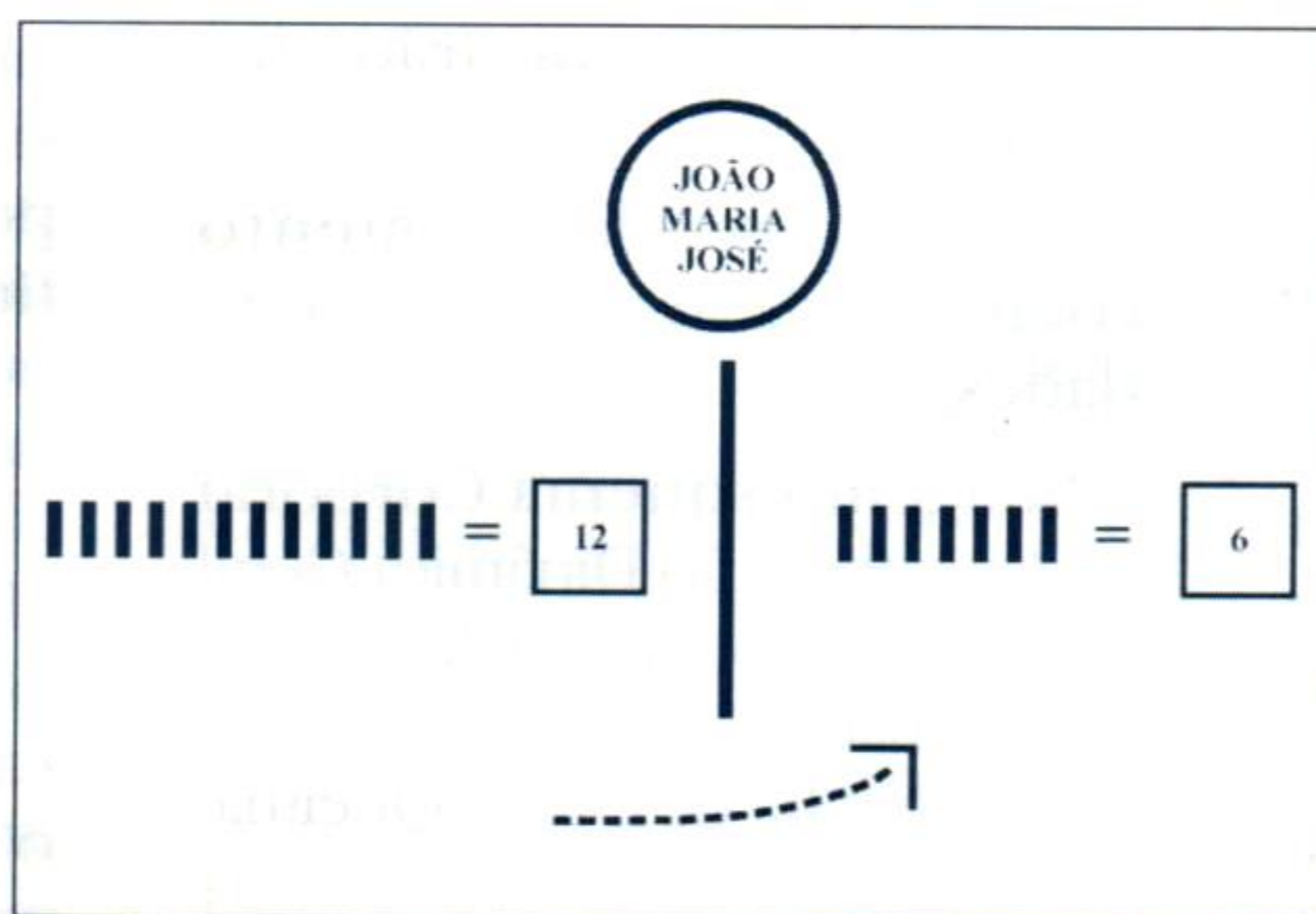
Construção do Placar

Para a marcação de pontos das estafetas, ao início de cada atividade, cada grupo recebe palitinhos na cor correspondente ao do seu time, os quais são ordenados como mostra o esquema.



O time que terminar a tarefa em menor tempo fará a transferência de um "palitinho" da coluna da esquerda para a coluna da direita. Ao final da atividade, a equipe vencedora será aquela que tiver maior número de "palitinhos" na coluna da direita.

Posteriormente, se introduz o uso de cartelas para fazer a transposição da representação concreta de elementos individuais, realizados pelos palitos, para uma representação abstrata, simbólica, através de algarismos. Como representado no esquema.



Alguns aspectos são normalmente observados, indicando que os objetivos foram alcançados. São destacados:

1) As crianças percebem que fazem parte de um time, e, que para vencer, dependem da colaboração e eficiência dos colegas na realização das tarefas. Assim, toda vez que um jogador do time se encontra em dificuldade, um outro colega toma a iniciativa e orienta sua atividade na direção do objetivo desejado.

2) Compreendem que o time que realiza a tarefa em menor tempo ganha um ponto, transferindo então, o palitinho de uma coluna para a outra.

3) Estabelecem a relação entre o número de palitos, o número de pontos, e ganhar o jogo, ou seja, compreendem que ao final da competição, o time vencedor é aquele que tem mais palitos, portanto, aquele que faz mais pontos.

4) O uso de estratégias táticas que visam garantir a vitória do time, como por exemplo: usando o critério velocidade, e realizando a comparação na disposição dos participantes de cada time, experimentam diferentes ordenações para a seqüência de jogadores

na coluna, de forma a colocar a criança mais veloz de um time, realizando tarefas simultaneamente àquelas mais velozes dos times adversários.

As crianças demonstram grande interesse pelo sistema de marcação de pontos, caracterizando, assim, que mais importante que o resultado da ação, é a operação em si, a aquisição de uma nova estratégia, enfim, nos jogos é o processo de aprendizagem em si que fornece a motivação.