

ISSN: 2319-0124

A TEMATIZAÇÃO DO SURFE NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Um Relato de Experiência.

Isadora C.M. SANTOS¹; Isabela Lambardozzi GARCIA²; Arnaldo S. P. LEITÃO³

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência cujo objetivo é apresentar uma proposta de vivência de surfe na escola, em uma região não litorânea. Neste contexto, elaboramos 9 aulas em duas turmas do segundo ano do Ensino Fundamental I realizada durante o estágio supervisionado, sendo que, por meio de jogos, brincadeiras e tecnologia foi possível vivenciar, conhecer o surfe e perceber que, mesmo longe da praia e sem os materiais oficiais, é possível construir diversos conhecimentos com os alunos, além de experiências corporais que, muitas vezes, não são encontradas nas práticas tradicionais.

Palavras-chave:

Prática Corporal de Aventura; Ensino Fundamental I; Jogos e Brincadeiras.

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da nossa graduação, pudemos observar que Educação Física é palco para diversos conteúdos como as danças, lutas, ginásticas, esportes, jogos que podem ser trabalhados pelo professor, porém, alguns conteúdos da cultura corporal de movimento ainda são pouco explorados, como por exemplo, o surfe. Percebemos que esta modalidade possui forte relação com o lazer e com a contemporaneidade, deixando as aulas mais interessantes por ser próximo a realidade dos alunos, enquanto trabalha ele como um todo, contemplando o físico, o cognitivo e o afetivo, desde que seja trabalhado de forma lúdica, com planejamento e possível para todos, sem o peso do tecnicismo, assim, fornecendo aos educandos novas maneiras de se movimentar. (PEREIRA; GALINDO; PAULA, 2017).

Contudo, apesar das diversas possibilidades de se trabalhar o surfe na escola, percebemos que ele, assim como outros esportes de aventura, não estão presentes na quadra, sendo que, muitos professores relatam a dificuldade de se vivenciar o surfe na escola devido a falta de materiais, por morarem longe da praia ou por medo de eventuais acidentes causados pelas práticas (CORRÊA *et al.*, 2020).

¹Bolsista GEPROFEF, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: isadoraiifuldeminas@gmail.com

²Aluna, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: isabla.lgarcia99@gmail.com

³Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: arnaldo.leitao@muz.ifsuldeminas.edu.br

Desta forma, por meio de pesquisas e das aulas vivenciadas, buscamos demonstrar possibilidades para se trabalhar com surfe na escola de forma lúdica, sem os materiais ou longe do mar.

2. MATERIAL E MÉTODOS

As aulas foram aplicadas para duas turmas do segundo ano do fundamental I em uma escola municipal pública situada no interior do Sul de Minas Gerais. Aplicamos 9 aulas com duração de 50 minutos cada, As aulas tiveram início no dia 19 de maio.

As 9 aulas foram divididas em: Três aulas para vivenciar formas de equilíbrio, uma aula para explicar a história do surfe, duas aulas para vivências com mídias digitais, uma para movimentos do surfe, uma para materiais de segurança, e uma vivência sobre meio ambiente por meio do skate.

Durante as aulas utilizamos algumas formas de avaliação como perguntas durante as aulas, desenhos e a confecção de uma prancha com as partes que eles entenderam da explicação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

As aulas foram planejadas desde o início de 2021, com o objetivo de levar o surfe para a escola utilizando da ludicidade, dos jogos, das brincadeiras e de ferramentas tecnológicas.

A primeira, a segunda e a quinta aula foram voltadas para um ponto fundamental para o surfe, o equilíbrio. Começamos a primeira aula conhecendo a turma, perguntando o que eles sabiam sobre o surfe, sobre o equilíbrio e sobre o meio ambiente. Como atividade aplicamos a brincadeira estátua, utilizando a música estátua da Xuxa. Na brincadeira eles deveriam explorar o espaço e, na hora que a música dissesse “Estátua” os alunos criaram sua posição para ficar parado, neste ponto precisamos ajudá-los para que as posições ficassem variadas, assim como, dar novos desafios, como ficar em estátua de olhos fechados. Ao final, pedimos para que eles fechassem os olhos e imaginassem a praia e o surfe e, em seguida, desenhassem o que foi imaginado. O resultado foi diverso, sendo que muitos retrataram a si mesmo praticando, desenharam as ondas, o meio ambiente, etc.

Na segunda aula montamos alguns circuitos com diferentes objetos para que eles experimentassem novas formas de equilibrar, sendo que os alunos ficaram encantados com os materiais desde que entraram na quadra.

Seguimos para a aula sobre a história do surfe. Começamos a aula com um teatro de fantoches de papelão, onde contamos desde a época onde o surfe era uma atividade utilitarista, até a

sua chegada ao Brasil. Também explicamos que cada cultura possui suas gírias de formas de se comunicar e apresentamos algumas usadas por surfistas.

Além disso, aplicamos duas brincadeiras que se conectam com a história, sendo que, a primeira era um pega pega onde os pescadores saiam para pescar e deveriam fugir dos tubarões (pegadores) em cima das pranchas desenhadas com giz. Também aplicamos a brincadeira conhecida como “pato, pato e ganso” onde modificamos para “surfista, surfista, policial” remetendo a ideia da época onde o surfe não era bem visto e os surfistas faziam suas práticas escondidos ou recebiam rótulos pejorativos.

Na quarta aula deste projeto trabalhamos com dois jogos digitais e um de tabuleiro. O primeiro jogo digital era um aplicativo de celular que simulava o surfe e a praia, com ondas de diversos tamanhos e possibilidades de manobras, denominado “*true surf*”. Para o segundo jogo utilizamos um *notebook* com um jogo da memória com os elementos da prancha criado pelo aplicativo *WordWall* e um jogo de tabuleiro de batalha naval, onde, ao invés dos navios, utilizamos diferentes pranchas de surf.

Para a quinta atividade criamos uma prancha com um rolo embaixo para uma nova vivência com equilíbrio. Em baixo deste aparelho, decoramos com um pano de TNT azul para representar o mar e a vida marinha, sendo que, em cima colocamos lixos. No início das aulas discutimos sobre o lixo presente, quais os malefícios deste material no mar e para o surfe. Ao final, quando perguntamos o que poderíamos fazer com os lixos, os alunos se dispuseram a recolhê-los. Desta forma, demos início à prática dividindo-os em dois grupos e, aqueles que não estavam no equipamento deveriam fazer as ondas do mar com TNT. No início houve receio por parte dos alunos, porém, todos experimentaram e após a primeira experiência com o nosso auxílio, os mesmos passaram a pedir para ajudar o colega ou tentar sozinhos.

Ao fim desta aula pedimos para os alunos, com base no que já estudamos, confeccionarem suas pranchas de surfe, porém a única regra era utilizar apenas materiais reciclados e explicamos o porquê desta regra. Ao longo das aulas seguintes recebemos diversos trabalhos dos alunos, sendo a maioria rico em detalhes e com muita criatividade e materiais diversos como papelão, capa de caderno, isopor de embalagem de comida, etc.

A próxima aula teve como tema os movimentos do surfe, como o drop ou a remada. Pedimos para que os alunos desenhassem suas pranchas com giz no chão e, em seguida, mostramos alguns movimentos que são característicos dessa modalidade. Nossa intenção não era corrigir movimentos ou que estes ficassem perfeitos, mas apenas a vivência corporal. Depois de apresentados, criamos uma coreografia com a música “olha a onda” com alguns recortes na letra. Em cada parte da letra da música os alunos realizaram movimentos diferentes, então, quando a

música dizia “Olha a onda” os alunos faziam a remada, “Andou na prancha, cuidado o tubarão vai te pegar” os alunos faziam o drop, entre outros.

Para a aula seguinte, planejamos discutir os equipamentos necessários para a segurança do surfista, sendo eles o protetor solar, roupa térmica, colete salva vidas e a parafina. Dividimos a turma em 4 grupos onde cada equipe ficaria com um equipamento. A atividade era montar o quebra cabeça, porém, as peças estariam escondidas junto com outros objetivos e outras peças em uma caixa tampada, para encontrar a peça correta eles deveriam responder a uma pergunta sobre o que já discutimos nas aulas passadas.

Para finalizar, preparamos mais duas aulas que serão sobre o surfe e o meio ambiente. A primeira voltaremos a utilizar dos jogos eletrônicos e a segunda será com skate e lixo, onde o surfista deitado no skate, utilizando a remada, deverá recolher o lixo jogado pelos outros colegas.

4. CONCLUSÕES

Podemos perceber que, mesmo sem os materiais oficiais ou longe da praia, o surfe é um conteúdo possível de ser trabalhado na escola por meio de materiais adaptados e com o uso das tecnologias, sendo que pode ser fonte para diversas discussões e de novas experiências corporais. Além de ser parte da cultura atual, deixando a aula mais rica e motivante para os alunos.

REFERÊNCIAS

CORRÊA, Liciane Vanessa de Oliveira Mello. PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA E BIOGRAFIAS DE MOVIMENTO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. **Humanidades e Inovação**, Maringá, v. 7, n. 10, p. 254-265, 2020. Mensal. Disponível em:

<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2893>. Acesso em: 06 jul. 2020.

PEREIRA, Dimitri Wuo; GALINDO, Camila Bianca; PAULA, Renan Oliveira de. Experimentando na escola a prática de aventura. **Rebescolar**, [S.I], v. 2, n. 3, p. 20-32, nov. 2017. Disponível em:

https://www.academia.edu/37587486/EXPERIMENTANDO_NA_ESCOLA_A_PR%C3%81TICA_DA_AVENTURA. Acesso em: 28 set. 202

ROCHA, Liana Lima; SILVA, Maria Eleni Henrique da. SURFANDO PARA A VIDA: UM ESTUDO SOBRE O PAPEL DO SURFE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA LIBERTADORA.

Instrumento, Juiz de Fora, p. 138-147, 218. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/article/view/19113>. Acesso em: 28 set. 2022.