



BRINCANDO DE BICICLETA NA EDUCAÇÃO FÍSICA: Contribuições de uma intervenção colaborativa do PIBID

ANDREIA D. EUSTÁQUIO¹, LUCAS S. GREGIO², MARIA L. AGUIAR³, FAGNER J. PASSOS⁴, ARNALDO S. P. LEITÃO⁵

RESUMO:

O presente estudo relata a experiência de um projeto do PIBID que propôs uma intervenção pedagógica sobre a bicicleta nas aulas de Educação Física. A mesma foi desenvolvida com alunos do 4º ano do ensino fundamental e abordou diferentes temas. Através de um material didático digital e missões desafiadoras, os alunos foram incentivados a explorar o universo da bicicleta de forma lúdica e significativa. Os resultados indicam que o projeto contribuiu para a promoção de uma maior consciência sobre a importância da bicicleta em si, para o meio ambiente e esporte adaptado.

Palavras-chave: Projeto; Bike game; Lúdico; Formação.

1. INTRODUÇÃO

A jornada para se tornar um professor de Educação Física é repleta de desafios e incertezas. A matriz curricular, por mais completa que seja, jamais consegue abarcar a totalidade das nuances e complexidades da profissão. Como afirma Freire (1996, p.29) “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino”. A busca por conhecimento e aprimoramento é constante, um processo que se estende por toda a carreira.

É nesse contexto que surge um importante recurso de formação para nos aproximar da realidade escolar, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), oferecido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), representa um recurso formativo crucial para a aproximação dos futuros educadores com a realidade escolar, visando a integração entre teoria e prática durante a formação dos licenciandos.

Este trabalho busca apresentar uma prática corporal diversificada através de uma intervenção pedagógica colaborativa que transcende os limites dos esportes de quadra e conecta a Educação Física à realidade extra-escolar dos alunos, diante disso propomos o projeto “*Bike Game - Brincando de bicicleta na Educação Física*”, composto por 12 aulas subdivididas em três momentos: eu e a bicicleta (relacionando as recordações e o primeiro contato com o brinquedo); eu, as bicicletas e meus amigos (relações de amizade, com a organização do jogo e o brincar de bicicleta); e eu, as bicicletas, meus amigos e a sociedade (objetividade das aulas voltada às questões sociais - políticas públicas, trânsito, meio ambiente e inclusão).

1 Graduada em Educação Física, Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho, andreiadiase@gmail.com

2 Graduada em Educação Física, Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho, lucas.gregio3@hotmail.com

3 Graduada Educação Física, Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho, maluizaaguiar@gmail.com

4 Mestrando em Educação Física no ProEF, Supervisor PIBID, IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho, fagnerpassos88@gmail.com

5 Docente, Coordenador PIBID, IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho, arnaldo.leitao@muz.ifsuldeminas.edu.br

O projeto foi realizado no segundo semestre de 2023 com alunos do 4º ano do ensino fundamental de uma escola pública em um município do Sul de Minas Gerais tendo como objetivo principal analisar as contribuições do PIBID para a formação docente a partir de uma intervenção pedagógica desenvolvida de forma colaborativa sobre a bicicleta nas aulas de Educação Física.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Este relato surgiu do acompanhamento das aulas de Educação Física, no qual participamos da implementação do “*Bike Game - Brincando de Bicicleta na Educação Física*”, projeto realizado em uma escola pública municipal de Juruiaia - MG, que envolveu 120 alunos do 4º ano do ensino fundamental, com uma aula semanal durante 3 meses.

Para as aulas, em colaboração com o professor-supervisor e coordenador do PIBID, elaboramos um material didático digital que funcionou como um guia da prática docente. Na intervenção, auxiliamos o professor de Educação Física no desenvolvimento de cada fase do projeto que articula múltiplas linguagens - oralidade, escrita, imagem, som e movimento (CATAPAN, 2001).

Neste contexto educacional de experimentação na Educação Física nos aproximamos do que Souza e Salgado (2008) preconiza sobre a pesquisa-intervenção, que é de promover mudanças na forma como a criança, mas não só ela, lida com as imagens técnicas ligadas em seu cotidiano.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A intervenção pedagógica “*Bike Game - brincando de bicicleta na Educação Física*” composta das 12 aulas ofereceu uma experiência educacional sobre a bicicleta, abrangendo desde sua história e componentes até sua conexão com o lazer, segurança, cidadania, meio ambiente e inclusão, por meio de um jogo interativo e missões. O projeto alcançou resultados significativos, permitindo aos alunos superarem traumas de quedas anteriores, aprenderem sobre segurança viária, e refletirem sobre a importância do esporte adaptado e de políticas públicas.

Em uma das aulas que ganhou nosso destaque foi a missão 2 “Minha história com a bicicleta” onde as crianças nos relataram diversos traumas, com algumas falas do tipo: “eu estava andando de bicicleta, fui empinar, errei, tinha uma pedra, caí e bati a cabeça nela.”; “tava descendo um morro de bicicleta e ai eu cai igual uma jaca podre”. Através de atividades lúdicas e desafiadoras, os alunos ressignificaram sua história com a bicicleta, desenvolvendo confiança e autonomia para pedalar novamente. A bicicleta deixou de ser vista como um objeto de medo e passou a ser vista como um meio de transporte divertido, saudável e sustentável. Os alunos demonstraram sentir-se mais seguros e confiantes ao pedalar.

Para a sequência didática foi utilizado a gamificação como recursos lúdicos e interativos. Fardo (2013, p. 1) pontua que a gamificação é um fenômeno em crescimento advinda da popularidade dos *games*, que colabora no engajamento das capacidades intrínsecas da ação, na resolução de problemas, na aprendizagem de diversas áreas do conhecimento e na vida das pessoas.

Sendo assim, as aulas gamificadas com a bicicleta nos permitiu uma conexão entre os elementos contidos em jogos com as práticas corporais presentes na Educação Física Escolar e no cotidiano dos alunos. Com essa interação, conseguimos criar atividades destinadas a entender as regras de segurança no trânsito, promovendo a conscientização dos alunos sobre a importância de pedalar de forma responsável.

Por meio de atividades práticas em um circuito de trânsito escolar, os estudantes aplicaram o conhecimento adquirido sobre segurança, destacando a relevância do respeito à sinalização e aos demais usuários da via. A eficácia dessas ações foi comprovada em entrevistas de avaliação do projeto, nas quais um estudante enfatizou a importância da sinalização no trânsito como seu principal aprendizado sobre a bicicleta na Educação Física.

O projeto também promoveu debates e reflexões sobre a importância de políticas públicas que incentivem o uso da bicicleta como meio de transporte. Na aula/missão 9 “Olha o carteiro” propusemos que eles escrevessem uma carta com o objetivo de criticar, dar sugestões, elogiar e/ou realizar agradecimentos. Alguns direcionaram suas cartas ao prefeito municipal pedindo por uma visibilidade maior da bicicleta no trânsito, como por exemplo a qual um menino escreveu “prefeito arruma o poste da minha rua se não eu não consigo andar de bicicleta por causa do escuro”.

A falta de iluminação pública é um problema que vai além da dificuldade de andar de bicicleta à noite. É um obstáculo à segurança, ao desenvolvimento social e à qualidade de vida de todos nós, é importante que as crianças saibam reconhecer e apontar as problemáticas emergentes na sociedade desde cedo. A partir do desenvolvimento do senso crítico, os alunos podem participar ativamente na construção de um futuro mais seguro para a sociedade e os ciclistas, reconhecendo o potencial da bicicleta para a transformação das cidades.

A inclusão é um tema cada vez mais presente na sociedade e a educação é um campo fértil para promover essa mudança. O esporte adaptado, como o paraciclismo, surge como uma ferramenta poderosa para trabalhar essa questão e fazer com que no futuro tenhamos uma sociedade mais justa e igualitária. Um paraciclista, de uma cidade do Sul de Minas foi convidado e levou uma bicicleta adaptada para a escola, sua *handbike*. Neste dia, ele contou sobre sua vida e apresentou questões sobre o esporte adaptado, permitindo que as crianças tirassem dúvidas e pudessem vivenciar algo que nunca tinham ouvido falar.

Essa experiência proporcionou uma mudança na visão dos alunos em relação ao esporte adaptado e suas diversas possibilidades. Pudemos evidenciar isso a partir de uma pergunta feita sobre o tema nas entrevistas pós-projeto:

“Você acredita que as pessoas com uma deficiência podem andar de bicicleta? Como?” o aluno respondeu: “Sim, tipo igual aquele moço que a gente viu lá. Que andava de bicicleta com bicicleta modificada, adaptada”.

4. CONCLUSÃO

Em resumo, o projeto *Bike Game* se destacou por atingir todos os seus objetivos com êxito, empregando uma metodologia lúdica e interativa para alterar a percepção dos alunos sobre a bicicleta, fomentando a segurança no trânsito, a conscientização sobre a importância de políticas públicas voltadas ao incentivo do uso da bicicleta, a valorização do esporte adaptado, além de intensificar a experiência de brincar, especialmente quando se trata de um brinquedo popular muito presente na cultura infantil. Demonstrou o potencial transformador da Educação Física, motivando os alunos a se tornarem agentes de mudança social. Para nós graduandos, a experiência foi extremamente enriquecedora, contribuindo para nosso desenvolvimento pessoal, profissional e didático, além de reforçar o valor do PIBID na formação de professores reflexivos e engajados na transformação social. Através do evidenciamento do impacto positivo do projeto em múltiplos aspectos, expressamos aqui nossa gratidão pela oportunidade proporcionada pela CAPES e pelo IFSULDEMINAS.

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

CATAPAN, Araci Hack. **Tertium: o novo modo do ser, do saber e do aprender: construindo uma taxionomia para mediação pedagógica em tecnologia de comunicação digital**. 2001. 237 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me000371.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2022.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. CINTED – UFRGS. Novas Tecnologias. V.11, nº1, 1-8, julho, 2013.

ROCHA, M. L.; AGUIAR, K. F. Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 23, n. 4, p. 64–73, dez. 2003.