

PROJETO INOVAR: A MAGIA DO QUADRIOL

IGOR DARLAN KRAUSE ROMIG¹; VITOR TAVARES DA SILVA²; RODRIGO ZANETTI DA ROCHA³; ALEJANDRO DOS SANTOS SILVEIRA⁴; TANIRA LUCAS COIMBRA⁵; JOSE ANTONIO BICCA RIBEIRO⁶

¹Universidade Federal de Pelotas - igordarlanromig@gmail.com¹

²Universidade Federal de Pelotas – vitortavarees@outlook.com²

³Universidade Federal de Pelotas - rzrocha@outlook.com³

⁴Universidade Federal de Pelotas – taniralc234@gmail.com⁴

⁵Universidade Federal de Pelotas – alejandrow.upp@gmail.com⁵

⁶Universidade Federal de Pelotas – jantonio.bicca@gmail.com⁶

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta uma breve descrição de um projeto de formação direcionado à professores de Educação Física (EF) do município de Canguçu desenvolvido pelo Grupo de Estudos em Inovação na Educação Física (GEIEF) da Escola Superior de Educação Física da Universidade Federal de Pelotas.

Desta maneira, atualmente a Educação Física Escolar (EFE) é compreendida e organizada por meio de pressupostos curriculares que vêm considerando-a como componente curricular dentro da área das linguagens em todas as etapas da Educação Básica. Essa classificação considera que as atividades humanas se dão por meio de práticas sociais, as quais podem ser mediadas por diferentes linguagens. Nessas interações, estão imbricados conhecimentos, atitudes e valores culturais, morais e éticos (BRASIL, 2017).

Com isso, a EFE conta com um vasto campo de conhecimentos e práticas, os quais são constituídas pelas diversas manifestações da cultura corporal de movimento, como esportes, brincadeiras, danças, ginásticas, lutas, etc. Entretanto tem sido observado que as modalidades esportivas coletiva prevalecem como conteúdo central nas aulas de Educação Física escolar. (ROSÁRIO; DARIDO, 2005).

Especificamente sobre os conteúdos a serem abordados nas aulas de Educação Física, a recente instituição da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca algumas práticas corporais que com frequência acabaram ficando em segundo plano nas práticas de ensino experimentadas na EF, sendo entendidas enquanto não hegemônicas no contexto escolar.

Para alguns professores esses conteúdos são muito próximos e de fácil visualização e aplicabilidade, porém para uma grande maioria, podem ser fruto de desconforto e dificuldades em função de uma ausência de domínio conceitual e procedimental. Neste sentido, muitas vezes esse fenômeno se traduz na resistência dos alunos às atividades que não sejam as modalidades que costumam praticar (ROSÁRIO; DARIDO, 2005).

Como destaca Romig (2018), no município de Canguçu, as aulas de EF assumem uma predominância de modalidades esportivas tradicionais enquanto conteúdos de ensino, as quais na grande maioria são selecionadas em função do interesse e *expertise* dos professores em relação às modalidades disputadas no Torneio Escolar de Integração de Canguçu - TEIC (vôleibol, handebol, futsal e o atletismo), condicionando os alunos à experiência de práticas das mesmas modalidades na mesma sequência dentro do avançar dos anos letivos do ensino fundamental.

Portanto, dentre as principais iniciativas do GEIEF se desta o projeto “Inovar”, o qual objetiva promover formação em diferentes práticas para aulas de

EF nas escolas do município de Canguçu/RS, especificando-se em: elaborar estratégias metodológicas considerando práticas não hegemônicas na Educação Física do município; despertar o interesse dos professores para com essas práticas; bem como avaliar a consolidação destas práticas nas aulas de Educação Física das escolas do município.

Com isso, de um modo geral, o GEIEF, por meio deste projeto, assume o desafio de oportunizar aos professores das escolas do município algumas aproximações com novas estratégias, práticas e planejamentos que explorem a cultura corporal de movimento sem romper abruptamente com o já consolidado fenômeno esportivo, a fim diversificar a abordagem deste conteúdo em suas aulas de EF.

Considerando o exposto até então, o Inovar destaca uma maneira ainda bruta de se intervir junto à EF, sendo passível de lapidações. Portanto, por meio do refino desta iniciativa, pretende-se consolidar mais algumas ferramentas de forma aliada ao desenvolvimento das práticas de ensino experimentadas na EFE do município.

2. METODOLOGIA

Este trabalho assume um caráter descritivo, pois como considera Gil (2002, p.42), “têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno”.

A proposta do projeto Inovar pretende alcançar inicialmente os professores que atuam na rede municipal de ensino das escolas da zona urbana de Canguçu/RS, sendo 9 escolas e 11 professores.

Inicialmente foi feito contato com a Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura (SMEC) de Canguçu afim de solicitar a infraestrutura, o contato dos professores e a dispensa dos mesmos para o agendamento de três encontros para a formação. As atividades se darão aos sábados, na parte da manhã e com previsão de duração de três horas cada.

Nesta primeira edição, projeto objetiva apresentar aos professores a modalidade do “Quadribol”, a qual é um esporte de origem ficcional que, conforme mitologia apresentada em “Harry Potter” (série de filmes britânico-americano baseada na série de livros homônima da escritora J.K. Rowling), é praticado nas escolas de bruxaria, bem como em campeonatos a nível de rendimento, a maneira que faz uma analogia a outro esporte de paixão mundial, o futebol (MURARO; ANDRADE 2016).

Para além da literatura e do cinema, o Quadribol ganhou milhares de fãs ao redor do mundo. Na vida real a modalidade foi criada em 2005 por Xander Manshel e Alex Benepe, estudantes do Middlebury College em Vermont, Estados Unidos. Hoje o esporte é praticado em mais de 40 países, contando com uma associação internacional (IQA). Portanto, a partir das regras e normas instituídas pela IQA, elaborou-se um material que explora as peculiaridades da prática da modalidade no contexto escolar, bem como um conjunto de planos de aula para serem distribuídos e apresentado junto aos professores.

Ao final do ano letivo pretende-se realizar um evento integrando todas as escolas dos professores participantes de forma a proporcionar a prática modalidade entre os escolares, bem como avaliar a aceitação por parte dos alunos, identificando as dificuldades e facilidades encontradas no trabalho com o Quadribol na EFE. A avaliação dos alunos ocorrerá por meio de um questionário de perguntas fechadas, e a avaliação dos professores por meio de uma entrevista semiestruturada.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Juntamente a qualquer modalidade esportiva emergem seus códigos (como regras, exigências motoras, competição, técnica, tática, rendimento, segregação por sexo, e etc.). No caso daquelas entendidas enquanto hegemônicas na EFE, tais aspectos muitas vezes são acentuados devido a relação com as dimensões de rendimento e lazer, fazendo com que o esporte extrapole as variáveis controladas pelos professores, devido à popularidade destas modalidades e as suas contradições construídas na sociedade.

De forma mais ampla, o Quadribol é baseado em um jogo de invasão, oposição, luta direta pela posse de bola e de muito contato físico. Essas características são facilmente observadas nos mais famosos futebol/futsal e handebol, o que facilita assimilação de seus princípios operacionais por parte dos alunos.

Entretanto, no caso do Quadribol, a modalidade consiste na disputa de duas equipes de até 21 praticantes/atletas cada, com sete jogadores por equipe em campo a qualquer momento. Cada jogador deve manter uma vassoura entre as pernas o tempo todo. Oficialmente a modalidade é disputada em um campo retangular, com cantos arredondados, medindo 54X43 metros, porém pode ser facilmente adaptada para outros terrenos, como quadra e areia.

O constante rodízio entre os jogares de linha e reservas exigido pela modalidade fomenta a inclusão de todos os alunos em sua prática até mesmo na em sua condição mais formal.

O exemplo da literatura e do cinema é outro aspecto extremamente sensível a escola e a identificação dos alunos com o Quadribol na produção de sentido em sua prática. A saga Harry Potter conta com adeptos das mais diversas idades, desde a primeira infância até a adolescência, visto que essas são as fases de desenvolvimento as quais os personagens principais dos livros/filmes vivem suas aventuras, incluindo à prática da modalidade na escola.

O Quadribol escolar pode ter adaptações como, Gole = 1 bola de borracha (os jogadores têm de acertar os círculos no gol adversário), Balaços = 8 bolas de meia (são usadas pelos atiradores para eliminar os adversários), Pomos de ouro = 4 bolas de tênis (lançadas pelo juiz, devem ser disputadas pelos pegadores). Trata-se de uma mistura do handebol com a queimada. Cada time marca pontos lançando a bola nos bambolês presos às traves. Os atiradores nas laterais da quadra podem queimar os adversários que entram no campo de ataque. Quem é queimado sai do jogo. Cada gol vale 10 pontos. De tempos em tempos, o arbitro lança o pomo de ouro para o alto, que vale 30 pontos para o time que pegá-lo.

Mais especificamente, umas das grandes peculiaridades da modalidade se apresenta junto ao esporte ser praticado sem a segregação entre equipes masculinas e femininas, aceitando todo e qualquer identificação do espectro de gênero. A regra do Quadribol afirma que não pode haver mais de quatro jogadores do mesmo gênero em campo ao mesmo tempo, garantindo que o esporte seja inclusivo para todos.

Com isso, supera-se radicalmente muitos dos códigos instituídos na maioria das modalidades esportivas práticas nas escolas, as quais, assim como no rendimento, são em grande parte praticadas de forma segregada entre meninos e meninas, e muitas vezes associadas ao binarismo da masculinidade e da feminilidade.

Do ponto de vista da saúde, o Quadribol exige intensamente de todas as componentes da aptidão física relacionadas a saúde (composição corporal,

flexibilidade, força/resistência muscular; aptidão cardiorrespiratória), aproximando os alunos da consciência de suas capacidades físicas, o que facilmente pode ser traduzido na discussão de como podem desenvolvê-las.

Já no destaque do desenvolvimento motor, basicamente todas as habilidades motoras locomotoras estão envolvidas na prática da modalidade. Porém destaca-se a ênfase do galopar e do deslizar (habilidade subvalorizadas na prática das modalidades disseminadas na escola).

A nível das habilidades motoras manipulativas, o Quadribol trabalha com outra peculiaridade muito interessante quando comparado com outras modalidades coletivas. A manipulação constante de dois objetivos (vassoura e bola) eleva o grau de coordenação motora experimentado na prática, aproximando a perícia motora entre membro dominante e não dominante, desenvolvendo a lateralidade de forma incidental – aspecto essencial à iniciação esportiva.

4. CONCLUSÕES

Considerada essa descrição, espera-se que o projeto Inovar alcance parte de seus objetivos por meio da apresentação e desenvolvimentos das peculiaridades e potencialidades de uma modalidade esportiva não hegemônica na escola como o Quadribol. Desta maneira, pretende-se também contribuir com o cenário desgastado identificado junto as práticas de ensino desenvolvidas na EFE do município de Canguçu.

Portanto, por meio de sua relevância, o Inovar inaugura mais uma possibilidade de aperfeiçoamento do trabalho docente e de diversificar a prática esportiva dos alunos, de forma que estas sejam disseminadas nas escolas e espaços de lazer da cidade, contribuindo para que crianças e jovens aumentem seu arcabouço cultural, partindo do tão famoso e bem quisto fenômeno esportivo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2017. Disponível em:
<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>. Acesso em: ago. 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa** - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

IQA. **Associação Internacional de Quadribol**. Acessado em 20 ago. 2019. Online. Disponível em: <https://www.iqasport.com/>

MURARO, M. ANDRADE C. Verbo-visualidade no discurso cinematográfico, midiatização e bens simbólicos: um olhar sobre o Quadribol, jogo ficcional em Harry Potter. **Memorias de la Sexta Conferencia Iberoamericana de Complejidad, Informática y Cibernética CICIC**, São Paulo, p. 1-6. 2016.

ROMIG, Igor Darlan Krause. **Os conteúdos de Educação Física dos anos finais do ensino fundamental e a base nacional comum curricular**. 2018. 42f. Trabalho de Conclusão de Curso. Escola Superior de Educação Física da Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.

ROSÁRIO, Luís Fernando Rocha; DARIDO, Suraya Cristina. A sistematização dos conteúdos da educação física na escola: a perspectiva dos professores experientes. **Revista Matriz** do Departamento de Educação Física -UNESP Rio Claro SP, v.11 n.3 p.167-178, set./dez. 2005.