

CONSTRUINDO CONHECIMENTO: CAPACITAÇÃO DO PROJETO JOGANDO PARA APRENDER PARA OS DISCENTES DA ESEF/UFPEL

**EDUARDA LOPES DOS SANTOS¹; ALICE DUARTE VIEGAS² ; GABRIELA
SIQUEIRA DIBE AVILA³ ; VITÓRIA CUNHA MADRUGA⁴; TALES CONCEIÇÃO
DIAS⁵; DAIANA LOPES DE ROSAS LEAL⁶**

¹Laboratório de Estudos em Esporte Coletivo –LEECol/ESEF/UFPEl- lopesss.duuda@gmail.com

²Laboratório de Estudos em Esporte Coletivo – LEECol/ESEF/UFPEl – aliceviegas@gmail.com

³Laboratório de Estudos em Esporte Coletivo –LEECol/ESEF/UFPEl- gabidibe12@gmail.com

⁴Laboratório de Estudos em Esporte Coletivo –LEECol/ESEF/UFPEl- vivicm346@gmail.com

⁵Laboratório de Estudos em Esporte Coletivo –LEECol/ESEF/UFPEl – talesconceicao18@gmail.com

⁶Laboratório de Estudos em Esporte Coletivo – LEECol/ESEF/UFPEl – dlopesrosa@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O projeto de Extensão Jogando para Aprender (JPA) é um projeto vinculado ao Laboratório de Estudos em Esporte Coletivo (LEECol), que se encontra dentro da Escola Superior de Educação Física e Fisioterapia (ESEF), na Universidade Federal de Pelotas (UFPEl). O projeto tem como objetivo proporcionar aos estudantes de 6 a 14 anos uma prática esportiva orientada através de uma metodologia denominada de Iniciação esportiva generalizada, essa metodologia tem como base a iniciação esportiva universal (IEU), proposta por GRECO; BENDA (1998). Além disso, o JPA surgiu para que os discentes possam explorar o ambiente escolar e proporcionar para a comunidade experiências e vivências a partir da prática do esporte. Atualmente o projeto é coordenado por uma docente da instituição, supervisionado por quatro alunos da pós-graduação, e conta com a colaboração de dezessete discentes da graduação em Educação Física (distribuídos entre ABI, Licenciatura e Bacharelado).

Após um período de inatividade, neste ano o projeto retomou suas atividades, desta forma, para o desenvolvimento do projeto neste segundo semestre do ano, primeiramente foi realizado uma capacitação, com o objetivo de apresentar a metodologia que o projeto se debruça, além disso apresentar aos discentes interessados um pouco da vivência que o projeto oferece e oportunizar o conhecimento de experiências além da sala de aula. Para Pereira e colaboradores (2017) as atividades fora da sala de aula são importantes para o currículo de um aluno de graduação, desencadeando diversas contribuições aos estudantes como: maior satisfação com o curso, aprimoramento das habilidades de liderança, facilidade nos relacionamentos interpessoais e desenvolvimento de valores altruísticos.

A capacitação foi coordenada pela professora responsável pelo projeto e desenvolvida pelos 4 alunos da pós-graduação que possuem experiência dentro do projeto, além de possuírem conhecimento da iniciação esportiva generalizada. Nesse sentido, o objetivo do presente trabalho é apresentar o desenvolvimento e resultados da capacitação ofertada pelo Projeto de extensão jogando para aprender.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

O planejamento da capacitação envolveu a definição de etapas e o estabelecimento de metas claras para o processo de formação, as atividades foram organizadas com base nos princípios da IEU. O início da divulgação da capacitação ocorreu no dia 30 de julho, a partir de canais digitais e de comunicação direta, as redes sociais foram as principais ferramentas além da divulgação dos participantes na Escola Superior de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal de Pelotas (ESEF/UFPEL), que ajudaram a alcançar um público diversificado. A estratégia de divulgação foi crucial para gerar interesse e atrair participantes, garantindo uma audiência engajada e alinhada com os objetivos da capacitação.

A capacitação foi realizada no dia 9 de agosto, com a participação de 22 pessoas, na ESEF/UFPEL, que oferecia espaço adequado para as atividades planejadas. A metodologia de capacitação foi participativa e interativa, garantindo que os participantes tivessem um papel ativo nas dinâmicas. A capacitação foi dividida em 2 etapas, sendo a primeira uma apresentação teórica sobre o projeto e sobre a metodologia utilizada nas ações do projeto e uma parte prática no segundo momento, com a realização de algumas atividades. As atividades abordaram algumas capacidades motoras essenciais, como coordenação, força, velocidade, além de jogos de inteligência e criatividade tática. Ao final de cada atividade, foram realizadas discussões em grupo, sendo assim, esse espaço permitiu que os participantes compartilhassem suas percepções, enriquecendo o processo de aprendizagem coletiva. Além disso, foi aplicado um questionário pré-capacitação no início da parte teórica e um questionário de avaliação aplicado após o momento prático.

O primeiro formulário, realizado antes da capacitação, teve como objetivo analisar o conhecimento prévio e as expectativas em relação ao projeto, além de identificar necessidades específicas de aprendizado, trazendo perguntas como: Possui experiência como atleta?; Como você classifica o seu nível de conhecimento relacionado a Iniciação Esportiva Generalizada; Me sinto confortável em preparar uma aula na perspectiva da Iniciação Esportiva Generalizada?; entre outras. Já o segundo questionário, aplicado após a vivência prática, busca avaliar a satisfação dos participantes com a formação oferecida, trazendo algumas perguntas como: A capacitação atingiu suas perspectivas?; A duração da capacitação foi adequada?; O conteúdo foi bem organizado e de fácil compreensão?; Se sente mais seguro para preparar uma aula?; entre outras.



Imagen 1: Parte teórica



Imagen 2: Parte prática

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, dos 22 participantes iniciais, 14 optaram por permanecer no projeto após a capacitação, o que indica um alto nível de satisfação e identificação com as atividades propostas. Essa retenção reflete a eficácia das atividades em desenvolver habilidades físicas, cognitivas e sociais, além de promover um ambiente colaborativo e motivador. Ao final da capacitação, os participantes relataram um aumento na confiança, habilidades de trabalho em equipe e compreensão das dinâmicas esportivas.

Conclui-se, então, que a capacitação é de suma importância para levar os discentes a uma realidade parecida com a prática, podendo assim observar nos resultados desejados um número significativo de inscritos que continuaram no projeto. Entretanto, o tempo destinado à parte teórica poderia ser otimizado, permitindo que a parte prática tenha mais tempo para o aprendizado dos alunos. Além disso, seria interessante promover divulgações mais frequentes, a fim de alcançar um maior número de pessoas na faculdade e aumentar a visibilidade do projeto.



16 de agosto: Continuidade do Projeto Jogando para Aprender

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GRECO, P. J.; BENDA, R. N. **Iniciação esportiva universal**. Belo. Horizonte: Editora UFMG, v. 1, 1998. Page 14.

PEREIRA, A. F. A. et al. **A importância das atividades extracurriculares no desempenho acadêmico de estudantes da área de saúde**. Educação em Saúde e Educação em Ciências, p. 1-11, 2017