

8º Encontro Anual de Iniciação Científica Júnior da Universidade Estadual de Maringá – EAIC-Júnior- UEM

REPRESENTAÇÕES SOBRE ATIVIDADES DE AVENTURA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Pedro Henrique Mendes da Silva (PIBIC/CNPq/UEM/CAP), Larissa Licero Schuete Silva (PIBIC/CNPq/UEM/CAP), Mariana Brandão Andrade (PIBIC/CNPq/UEM/CAP), Giovanna Rodrigues Lima (PIBIC/CNPq/UEM/CAP), Giuliano Gomes de Assis Pimentel (Orientador), e-mail: ggapimentel@uem.br Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências da Saúde/Maringá, PR.

Universidade Estadual de Maringá/Colégio de Aplicação Pedagógica

Ciências da Saúde/Educação Física

Palavras-chave: Flow, Esporte de aventura, Lazer.

Resumo:

Este trabalho teve como objetivo analisar a vivência e a percepção de escolares do primeiro ano do ensino fundamental sobre atividades de aventura. Para tanto, foram analisados os relatórios de aulas em 2018/2019 e um questionário estruturado pelo método de foto-elicitação junto a 50 alunos(as) do Colégio de Aplicação Pedagógica. Entre as representações dos alunos, o Slackline não foi considerado em relevância na vivência do projeto. Skate é tido como o mais difícil de executar e, também, o mais relacionado ao lazer doméstico. Parkour é uma ginástica de aventura vista como agradável pelas crianças. O material foi analisado à luz da teoria do fluxo, de Mihaly Csikszentmihalyi. Segundo os resultados, a Escalada é a atividade com mais coerência para produzir *fluxo*, o tipo de estado mental correspondente de total imersão na atividade. Já no Skate, Orientação e Parkour foram encontradas representações relacionadas ao *controle*, um estado considerado positivo de satisfação na realização da tarefa. Contudo, há perda de concentração, o que pode comprometer o envolvimento do aprendiz com a atividade de aventura. Considerando os achados, inferimos que os desafios propostos pelo ensino de atividades de aventura proporcionam experiências agradáveis e motivadoras, embora a experiência otimizada, o fluxo, não tenha sido recorrente. Com isso, concluímos que há desigualdade entre a percepção dos alunos sobre a atividade e sua capacidade em facilitar a experiência de fluxo, sendo necessário ajustar o ensino para proporcionar aulas com maior confluência entre habilidades e desafios em níveis elevados.

Agradecimentos:

Agradecemos à Fundação Araucária e ao CNPQ pelo financiamento deste trabalho por meio de bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio. À direção e equipe do CAP pelo apoio e ao Laboratório do Lúdico pelo suporte universitário.