

## **A MICROAVENTURA NA MOTIVAÇÃO DA PRÁTICA DO PARKOUR**

Asafe Damas de Oliveira<sup>1</sup>  
Camila Grasielle Araújo de Oliveira<sup>1</sup>  
Lucas Raphael Bento e Silva<sup>1</sup>  
Anário Dornelles Rocha Junior<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Centro Universitário Araguaia (UniAraguaia)

### **GTT 09 - Lazer e Sociedade**

#### **INTRODUÇÃO**

O estudo possui como objeto a experiência de participantes no Parkour, mediante a abordagem da microaventura. A microaventura são atividades de aventura com finalidade recreativa e educativa (PIMENTEL, 2020). Elas não têm uma preocupação exata com a execução da técnica do movimento, mas um compromisso de ensino através do lúdico. Deste modo, jogos que possibilitam os elementos constituintes da aventura lúdica.

No sentido de compreender os limites e as possibilidades dos jogos de Parkour enquanto vetor educativo, é necessário sinalizar alguns conceitos que possibilitam o caráter pedagógico e avançar no processo de ensino e aprendizagem dentro e fora do âmbito escolar

Inacio (2015) sinaliza que as práticas corporais de aventura são manifestações culturais constituintes e constituídas por significados e símbolos que agregam na integralidade/totalidade do ser humano. Assim, avança na compreensão de conteúdo de maneira orgânica na multiplicidade da dimensão humana.

Para Pimentel (2013, p. 02) a atividade de aventura “É toda experiência lúdica que envolva risco imaginado e controlado, seja para competir ou divertir, normal ou desviante, na escola ou no lazer, urbana ou na natureza, real ou virtual”. Para Inácio (2015) as práticas corporais de aventura foram disseminadas por proporcionarem, além do benefício físico, uma fuga da rotina e uma diversidade de emoções, contribuindo para a valorização da natureza e uma melhor compreensão da mesma.

Diante disso, para Pimentel (2020, p. 1) a microaventura:

São as atividades de aventura mais espontâneas e que estão presentes na diversão ou nos educativos para iniciação às atividades de aventura. Possuem a lógica interna (características e sensações) da aventura e podem ser feitas com mais segurança e menos dependência de material esportivo específico.

Nesse sentido, a microaventura cria e explora as possibilidades da aventura, com base na pedagogia da aventura. Para pensar as formas de ensino e aprendizagem do parkour de forma mais acessível para praticá-la, buscou-se construir possibilidades que estimulem os sujeitos numa vivência de forma lúdica.

O estudo tem como objetivo analisar a experiência de participantes de Parkour mediante a abordagem da microaventura em um centro de treinamento na cidade de Goiânia.

## METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, e de campo, mediante realização de intervenção pedagógica e entrevistas semiestruturadas com alunos de um centro de treinamento de parkour na cidade de Goiânia.

A coleta de dados foi realizada nas aulas do pesquisador, mediante a sequência pedagógica de treze encontros. No primeiro momento realizou-se o planejamento das atividades, a execução e a observação dos participantes e no segundo momento realizou entrevistas semiestruturadas no sentido de obter informações mais descritivas, conforme quadro a seguir:

Quadro 1 - Jogos

Nº	Microaventura	Descrição
1	Cowboy do espaço	É montado um percurso onde o cowboy do espaço deve capturar os exploradores espaciais, e escolhido um local para ser a Lua. O percurso é direcionado ao Parkour. O cowboy começa com dois bastões (de macarrão de piscina), e ao capturar o 1º explorador, ele é levado para a Lua, onde recebe o um dos bastões do cowboy e se torna seu companheiro. Em seguida ao pegar um explorador o cowboy deve escoltá-lo até a Lua, onde o explorador ficará preso. Quando restar apenas 1 explorador, ele pode subir no topo da caixa mais alta (que é escolhido antes do início da partida) e gritar "salve todos".
2	Jogos dos pontos	Os alunos são uma equipe e começam todos do mesmo lugar. O objetivo é que todos se desloquem de um local ao outro sem tocar no chão.
3	Jogo das bombas	É um jogo de exploração. O objetivo é pegar bombas (fitas) que estão espalhadas pelo percurso (mundo), e trazê-las para a base.

4	Queimada parkour	É montado um percurso e são colocadas 3 bolas em lugares distintos o que faz com que os alunos precisem fazer um percurso sem pisar no chão até chegar nas bolas para queimar o colega. Quando eles pegam na bola eles podem correr pelo espaço todo segurando a bola (sem pisar no chão). Se pisar no chão é considerado queimado e sai do jogo. Se um colega arremessar a bola e outro segurar antes que a mesmo toque em algum obstáculo ou no chão, quem arremessou é queimado. O objetivo é queimar até sobrar apenas um.
---	------------------	--

Fonte: Criado pelos autores (2022)

No caso, das entrevistas as mesmas estiveram estruturadas com 5 perguntas iniciais. As perguntas feitas para os alunos se resumiram a cinco opiniões distintas, sendo elas: 1- O que eles acharam do jogo? 2- O que eles gostaram no jogo? 3- O que eles não gostaram no jogo? 4- Que melhorias eles implementariam no jogo? 5- Qual técnica de Parkour eles perceberam ter usado no jogo?

A partir daí foi feito uma correspondência dessas respostas com as informações propostas sobre o Parkour, discorrendo sobre esses jogos sob a ótica dos alunos. As entrevistas foram gravadas e tiveram consentimento por escrito dos participantes e dos pais das crianças, mediante o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das constatações feitas sobre o Parkour e microaventura, serão apresentadas reflexões acerca das respostas dadas pelos alunos nas entrevistas propostas. Os dados coletados estarão dispostos para uma boa compreensão do resultado, identificando os jogos/microaventuras a partir da caracterização dos números de 1 a 4, as perguntas feitas conforme estabelecido no item metodologia, as turmas foram caracterizadas conforme as letras de A até E, e os participantes da pesquisa estarão sinalizados pela letra inicial da sua respectiva turma e um número (A01-A02-A03...).

Para este estudo, separamos seis turmas de parkour, com 27 participantes, entre a idade de 06 a 24 anos. Para a análise, foram aplicadas 4 atividades em 09 encontros/aulas. Após a aplicação de cada microaventura, foram feitas as entrevistas.

A análise feita tem como base os jogos/microaventuras propostos. Para a análise, foram feitas cinco perguntas estruturadas e havendo modificações posteriormente em decorrência das respostas dos participantes. Essas perguntas tinham a intenção de

mensurar a experiência tida por cada participante após a microaventura, a sua satisfação e aprendizado.

Avancemos, nas análises:

Quadro 2 - Jogo Cowboy do Espaço

Pergunta	Turma A
1	Legal; gostei; muito divertido; bom; não gostei.
2	Ter controle para enganar o adversário; ter dois pegos apenas; de tudo; poder esconder dos pegos.
3	Um aluno não gostou do percurso (trajeto feito com obstáculos sugerido para acontecer o jogo).
4	Poder sair do jogo para descansar uma vez.
5	Não foi feita essa pergunta para essa turma.

Fonte: Criado pelos autores (2022)

No tocante a turma A, realizada no dia 19, a maioria se sentiu imersa no jogo. Os alunos trouxeram pontos de melhorias a serem observados, tais como: a possibilidade de sair do jogo para descansar uma vez, alterar o percurso/disposição dos obstáculos. Além disso, a possibilidade de apresentar estratégias utilizadas no jogo, conforme dito por A03 “Amei nota dez tá tudo bom. É um jogo que você pode calcular, para enganar os outros, ele é muito legal. É muito divertido”.

Quadro 3 - Jogo dos pontos

Pergunta	Turma B
1	Legal; bom.
2	Poder ajudar uns aos outros; subir nos obstáculos; trabalhar em equipe.
3	Um aluno apontou para o nível de dificuldade do jogo em alguns momentos.
4	Ter mais obstáculos; ter menos obstáculos altos; colocar mais colchões no trajeto; ter obstáculos diferentes.
5	Não foi feita essa pergunta para essa turma.

Fonte: Criado pelos autores (2022)

Conforme informações do quadro 4, os participantes gostaram e visualizaram o jogo do parkour como forma de lazer e enfatizaram o trabalho em equipe e a ajuda coletiva. No tocante às sugestões para melhoria, foram mais referentes ao percurso do jogo. Cabe considerar que os participantes se divertiram, mas acharam o desafio fácil.

Apesar disso, o jogo cumpriu com o aprendizado da turma sobre parkour, trazendo a percepção do uso das técnicas do parkour e o trabalho coletivo.

Para Paixão (2018) as práticas esportivas tendem a segregar os alunos, com categorias e afins, dado sua exigência de performance, no entanto nos esportes de aventura, o tempo e espaço são comuns a todos, propiciando um convívio harmonioso entre pessoas de diferentes sexos e idades, sendo uma relação intergeracional. O que se vê nas afirmativas dos alunos sobre o trabalho em equipe, fazer amizades e poder ajudar uns aos outros.

Quadro 4 - Jogo dos pontos

Pergunta	Turma C
1	Não foi feita essa pergunta para essa turma.
2	Capacidade de aplicar o Parkour de forma prática, sem apenas repetir a técnica; se divertir; explorar outros movimentos; aprender outros movimentos vendo os colegas; aperfeiçoar suas técnicas; trabalho em equipe.
3	Da equipe escolher o ponto de chegada, tendo em vista que acabam escolhendo algumas vezes o jeito mais fácil e não se desafiam tanto; Mesmo assim gostaram de tudo.
4	Definir os movimentos a serem usados para melhorar o aprendizado do movimento e gravação de seus nomes; definir o direcionamento do trajeto em pontos-chaves para ser mais desafiador.
5	Equilíbrio; precisão; vaults; gato a gato; tic tac; escalada; subida de barra; braceio.

Fonte: Criado pelos autores (2022)

Na turma C, observou-se que os participantes acharam o jogo prático, no sentido de demonstrar uma aplicação real das técnicas de parkour. Para eles, foi uma ferramenta pedagógica bem eficiente. Eles também trouxeram sugestões para implementar o jogo e deixá-lo desafiador. Lembrando que essa turma era composta por alunos adolescentes e adultos, tendo feedbacks mais precisos. Eles também criaram a atividade denominada de Formiga Leão do Rio Branco, que era o nome da equipe deles (salientando ser esse um jogo cooperativo), uma abordagem lúdica de forma expressiva e criativa. O processo criativo realizou-se através das escolhas aleatórias dos participantes, mediante perguntas feitas a cada um deles, tais como: Escolha um inseto; um animal; um lugar; e uma cor. A resposta dos quatro então formou o nome da equipe. Paixão (2018) sinaliza que o risco gera o aprendizado que contribui para melhor assimilação dos significados e sentidos das nossas ações na sociedade. Sendo os jogos de parkour uma forma de se perceber os riscos e superação dos medos.

Quadro 5 - Jogo das Bombas

Pergunta	Turma D
1	Muito doido; legal; aventureiro; explorador; gostei.
2	Ter tempo (prazo) para concluir o objetivo do jogo; explorar muito o percurso a partir do desafio; gostou por ser desafiador; jogar em equipe; visualizar caminhos diferentes no tabuleiro (percurso pré determinado para o jogo) para achar as faixas (bombas no jogo); ter bombas secretas.
3	Apenas uma ou duas pessoas por vez no percurso.
4	Ter bônus e recursos, não só bombas; colocar mais bombas secretas; deixar mais desafiador, colocando bombas em locais mais difíceis de acessar; que mais pessoas pudessem fazer o percurso, não só uma ou duas por vez.
5	Não foi feita essa pergunta para essa turma.

Fonte: Criado pelos autores (2022)

Ao analisar a turma D, verificou-se que os alunos se divertiram muito nesse jogo. O fator exploração foi um ponto que gostaram bastante no jogo. As melhorias foram mais relativas à implementação de recursos que já existiam no jogo e permitir mais pessoas juntas no percurso, mantendo, no entanto, a jogabilidade proposta. Para Paixão (2018), que explana a prática de aventura no momento de lazer, com características diferentes e inovadoras das práticas tradicionais, dado suas distintas condições, objetivos e meios usados para seu desenvolvimento; o que gera um grande engajamento por parte dos alunos/participantes.

Quadro 6 - Queimada Parkour

Pergunta	Turma E
1	Gostei.
2	Quantidade de bolas (muitas); jogar bola no adversário e pegar a bola no ar.
3	Nada; sair do jogo se for acertado ou pisar no chão fora do percurso da queimada.
4	Poder salvar quem for queimado ou pisar no chão, ficando este participante apenas congelado temporariamente ao invés de ter de sair do jogo; Ter um modo de equipe no jogo.
5	Não foi feita essa pergunta para essa turma.

Fonte: Criado pelos autores (2022)

Os participantes gostaram do jogo e fizeram sugestões para continuarem mais tempo nele. Sugeriram poucas alterações no jogo. Podendo ser notado como um momento de lazer, ao mesmo tempo que traz possibilidades de desenvolvimentos dos alunos (PAIXÃO, 2018).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do objetivo da pesquisa, foi possível observar que a microaventura permitiu que os participantes realizassem de forma lúdica os movimentos e técnicas do parkour por longos períodos, de forma espontânea e autônoma. As atividades agradaram independente da faixa etária dos participantes, uma vez que eles se sentiam inseridos e motivados nas atividades e foram instigados criativamente em propor novas possibilidades ao apresentar percepções para a experiência no parkour.

## REFERÊNCIAS

- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 3ª Edição. São Paulo: Atlas, 2014.
- INACIO, H. *et al.* **Práticas Corporais De Aventura [Na Natureza] Na Educação Física Escolar: Uma Experiência Em Escolas Da Rede Municipal De Goiânia**. Conbrace, Espírito Santo, 2015.
- PAIXÃO, J. A. **O Esporte de Aventura no Currículo da Educação Física Escolar: Possibilidades de Intervenção**. Minas Gerais: Editora UFV, 2018.
- PIMENTEL, G. G. A. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 687-700, 2013.
- PIMENTEL, G. G. A. **Educação Para O Lazer Por Meio De Práticas Corporais De Aventura**. Universidade Estadual de Maringá, Paraná, 2020.