

5 - RELATO DE EXPERIÊNCIA

RELATO DA EXPERIÊNCIA DA GINCANA COMEMORATIVA AO DIA DO IDOSO 2013

Anderson Ribeiro
Marcela Tavares
Rita Puga Barbosa
Fabricio Lucio Lima

Gincana

Segundo Braga (1977) gincana é uma forma de competição recreativa e pode ser aberta a diversas provas independente de idade e habilidade. É composta de tarefas que devem ser cumpridas e pontuadas. A coordenação deve controlar e observar as execuções para assim registrar as pontuações. Cada grupo participante terá um líder para em caso de necessidade dirigir-se a coordenação, assim como organizar o grupo.

Normalmente é caracterizada como uma atividade recreativa, mas ao mesmo tempo, por uma competição grupal, envolve o sentido de grupo, o desafio através de tarefas, e até enigmas a serem decifrados para o cumprimento da tarefa, ou seja, pode ter ênfase motora, intelectual, mista. Mas pode ser individual. O vencedor é apontado pela soma do maior numero de pontos obtidos na realização das tarefas descritas.

Segundo Marcellino (1996), ao organizarmos eventos, mesmo sendo especificamente culturais, esportivos, artísticos. Os exemplos que serão apresentados servem para eventos de grande porte, todas as comissões podem ser apenas chefiadas e executadas por uma única pessoa. Aqui, podemos chamar de *check-list*, ou tarefas a se cumprirem antes, durante ou após o evento:

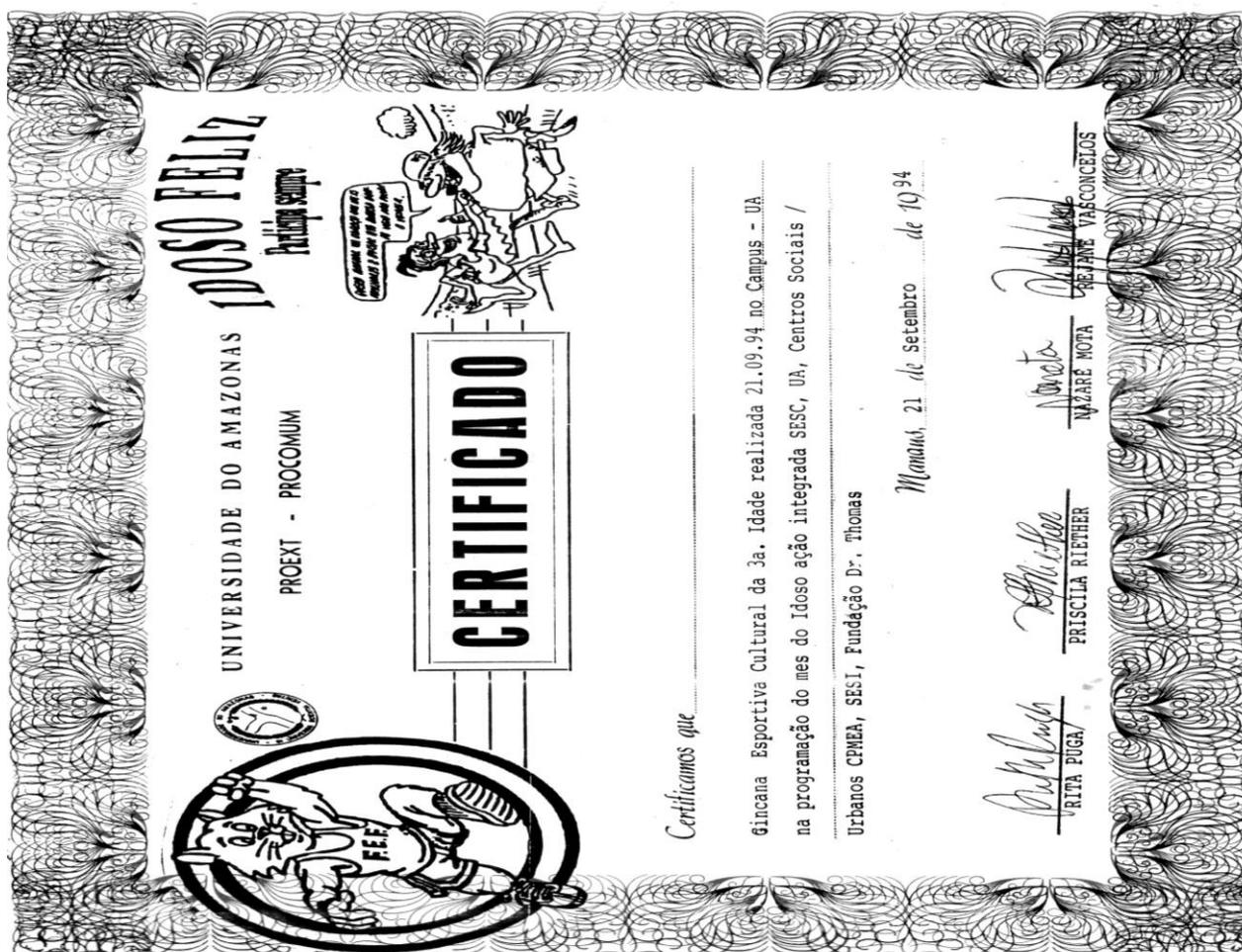
- **Comissão de coordenação:** Deve-se conhecer o publico que participara do evento, levantando dados como perfil do publico (faixa etária, classe social etc.). Conhecer o local onde acontecera o evento tomando muito cuidado em relação a estrutura do local (se é coberto ou descoberto).
- **Comissão de material:** Dependendo das condições do local, verificar a necessidade de material de som, compra de materiais, desde os pequenos até os alugueis se for o caso. Formar uma equipe para os primeiros socorros. Transporte de matérias até o local do evento e distribuição dos mesmos pelas varias atividades.
- **Comissão de divulgação:** Criação de propagandas, como cartazes, faixas, panfletos, folders. Estabelecer contato com meio de comunicação local (jornal, tv, revista). Sinalização do local e decoração do ambiente, coleta de noticias sobre as atividades e elaboração de certificados dos participantes.

Gincana pioneira

Em 1993 quando surgiu o PIFPS-U3IA, o curso de especialização Educação Física em Gerontologia Social, também foi iniciado, com isto deu suporte da formação de já profissionais graduados interessados neste contexto, dentre estes a profa. Regiane Vasconcelos destacou-se por abraçar de imediato a criação de grupo e em 1994 aliar-se ao PIPFPS-U3IA para a realização da Gincana Esportiva Cultural como parte da programação do mês do idoso, esta foi realizada no dia 21.09.1994, nas quadras cobertas da então Faculdade de Educação Física, foi uma ação integrada aos grupos da Universidade do Amazonas (até então), SESC, Centros Sociais Urbanos, Conselho Permanente da Mulher Executiva e Fundação Dr. Thomas.

Passamos ao exemplo da gincana esportiva e cultural da 3ª idade que foi realizada com tarefas elaboradas pelas professoras Rita Maria dos Santos Puga Barbosa, Priscila Trapp Abbes Riether e Rejeane Vasconcelos:

1. Grupo reunido um sorteia com mensagem da mímica tenta reproduzir e o grupo descobrir (2 pontos).
2. Representante do grupo tenta acertar odores de diferentes espécies com venda nos olhos (1 ponto cada acerto)
3. Dança do limão (2 pontos para a dupla que mais demorar)
4. Peteca (3 pontos quem mais demorar batendo a peteca sem deixar cair)
5. Discriminação tátil – descobrir a pessoa do seu grupo palpando (1 ponto em 30 segundos)
6. Limão na colher (3 pontos o primeiro que chegar)
7. Música e cantos – 5 músicas um representante de cada grupo (1 ponto cada acerto por rapidez)
8. Argola quatro tentativas (até 4 pontos)
9. Linha na agulha (3 pontos o mais rápido)
10. Balde – secar o balde em grupo (3 pontos)



Antecedentes da Gincana 2013

O programa Idoso Feliz Participa Sempre – Universidade da 3ª Idade Adulta (PIFPS-U3IA), nas suas festividades em comemoração ao dia do idoso de 2013, através de reuniões de coordenação para a elaboração do calendário do corrente ano, durante outubro e novembro 2012, teve a brilhante ideia de realizar uma gincana dentre as programações para comemorar o dia do idoso, buscando estimular deste modo, o companheirismo, fortificar a amizade, o espírito de competição e liderança, e também fomentar a interação social entre os próprios acadêmicos 3IA.

Conversando em geral sobre os eventos com a acadêmica 3IA Darcy de Paula Modesto, a profa. Rita Puga aventaram algumas possibilidades nesta realização e as principais foram: pelo menos 4 tipos de tarefas, que envolvessem além do motor, o social, a memória e a percepção.

Podemos relatar que não foi uma fácil tarefa apesar de uma ótima ideia. Ainda perseguindo o objetivo de educar para o envelhecimento o item participação é básica, neste contexto, temendo o fracasso as coordenadoras geral e de área estiveram às salas para falar dos eventos: gincana e feira de ciências. Esclareceu e pediu que votassem pró, ou contra. Teve resultados mais positivos, entretanto houve algum percentual negativo, isto nos assustou. As 3 coordenadoras ficaram muito preocupadas com a possibilidade de fracasso dos eventos.

As Profas. Coordenadoras Rita e Monique se reuniram para conversar sobre como garantir a participação e a profa. Rita sugeriu a ideia de colocar 4 líderes, para organizar seus grupos e responsabilizar-se pelas inscrições. De pronto e em consenso os nomes indicados foram os da Domingas Brasil, Valdomira Tavares, Darcy Modesto e Eliete Mamede da Costa, assim sendo no mesmo momento a profa. Monique foi ao encontro de cada uma com a proposta, assim como a quantidade de participantes que deveriam reunir na inscrição, estas e comprometeram com liderança.

O fato que chamou a atenção foi que a acadêmica 3IA Domingas Brasil fechou logo a inscrição de sua equipe. As demais tiveram dificuldade. Pediram ajuda da coordenação e na reunião de 4 de setembro, todas as 4 tiveram um tempo, de fala, onde expuseram o que estava acontecendo. Neste momento, acadêmicos 3IA se sensibilizaram e foram procura-las para participar. Mesmo assim ainda no dia foram necessárias algumas medidas de ajuste.

Os professores foram divididos em grupos, onde estes ficaram responsáveis por criar tarefas a partir de três modalidades descritas abaixo:

- Jogos motores composta pelos professores-Anderson, Roberto, Jeisa e Viviane
- Jogos sociais composta pelos professores-Camila, Jessica, Jonathas e Rachel
- Jogos Intelectuais composta pelos professores-Samara, Ralunny e Marcela

Cada modalidade possuíam três atividades onde foram testadas e aprimoradas para que não houvesse problemas para as equipes na realização das provas. Os professores trabalharam para que a gincana em comemoração ao dia do idoso pudesse dar certo, assim como o foi.

Os jogos foram realizados no evento da forma descrita abaixo:

Jogos Intelectuais- Quebra-cabeça

O quebra-cabeça foi dado aos líderes de cada equipe no início da gincana onde cada grupo poderia tentar decifra-lo a qualquer momento. Cada quebra-cabeça possuía formas geométricas e desenhos diferenciados, sendo que todos possuíam a mesma quantidade de peças (21 peças). A equipe que primeiro conseguisse monta-lo ganhava 15 pontos.

Jogos Intelectuais- Jogo de Perguntas

Cada equipe escolhe cinco representantes para participar do jogo. As perguntas eram feitas pela Prof.^a Monique. Foi realizado uma pergunta para cada equipe e a mesma tinha 20 segundos para respondê-la. Se caso não soubessem a resposta, a pergunta era passada para a próxima equipe para que pudessem ter a chance de responder. O grupo que acertasse mais perguntas ganhava 15 pontos e as outras equipes ganhavam 10 pontos.

Jogos Intelectuais- Jogo da memória gigante

Cada equipe escolhe dois representantes para participar da atividade. Jogaram os representantes da equipe verde contra equipe vermelho, e os representantes da equipe azul contra equipe amarela. Cada dupla tinham o direito de escolher duas cartas com o intuito de as mesmas serem iguais. Caso essas não fossem, a vez era passada para a outra equipe, porém se conseguisse virar cartas iguais, teriam a chance de escolher mais duas.

Jogos Motores-Bambolê no Cone

Cada equipe escolhe cinco representantes para participar da atividade. As equipes foram organizadas em quatro filas. Cada integrante tinham apenas uma chance para acertar o cone com o bambolê. Os cones ficavam em uma distância de 3m da linha no qual foi marcada para os alunos fazerem o lançamento. O grupo que conseguisse acertar o maior numero de bambolês no cone ganharia 15 pontos, e os outros ganhavam apenas 10 pontos.

Jogos Motores- Corrida com Jornal

Cada equipe escolhe quatro representantes para participar da atividade. Dois dos quatro integrantes se posicionavam em uma das extremidades da quadra, enquanto os outros dois ficavam do outro lado. A corrida tinha como principal objetivo fazer o revezamento do jornal. A corrida se iniciava a partir da autorização da Prof.^a Monique. Os alunos colocaram o jornal em cima do abdômen e correram sem segurara-lo para a outra extremidade da quadra para passa-lo ao seu parceiro de equipe. O aluno que derrubasse ou segurasse o jornal, deveria voltar ao inicio da corrida. A equipe que primeiro terminasse o revezamento ganhava os 15 pontos.

Jogos Motores- Arremesso no Cone

Cada equipe escolhe cinco representantes para participar da atividade. As equipes foram organizadas em quatro filas. Cada aluno tinham apenas uma chance para acertar o cone com uma bola. Os cones ficavam em uma distância de 4m da linha onde as equipes teriam que ficar para arremessar a bola. Os alunos podiam acertar o cone arremessando a bola da maneira que os mesmo achassem mais confortável e mais fácil para conseguir atingir o alvo. A equipe que conseguisse acertar mais cones com as bolas ganhava 15 pontos.

Jogos Sociais- Futigingante

Cada equipe escolhe quatro representantes para participar da atividade. A equipe azul jogou contra equipe vermelha, e a equipe verde jogou contra a equipe amarela. O futigingante é uma versão do Handebol. As regras da atividade foram modificadas e testadas pelos professores para que nossos alunos pudessem ter segurança na hora que fossem jogar. Foi utilizada a quadra de vôlei para realizar a prova. Os alunos teriam que passar a bola suíça para qualquer um dos integrantes de sua equipe com o intuito de fazer gols. A equipe que não possuíam o domínio da bola defendiam seu campo para que o time adversário não pudesse fazer gols e também para

conseguir “roubar” a bola do outro time. A equipe que fizesse mais gols em um determinado tempo ganhava 15 pontos.

Jogos Sociais- Tire as bolas do seu campo

Cada equipe escolhe sete representantes para participar da atividade. Foi utilizada a quadra de vôlei para realização da prova. Foram colocadas em cada um dos lados da quadra 20 bolinhas feitas de folha de papel. Quando autorizados, às equipes teriam que pegar essas bolinhas e jogar na quadra do time adversário. O grupo que possuísse em sua quadra o menor número de bolinhas em um tempo de 3 minutos ganhava 15 pontos.

Jogos Sociais- Movimentando a bola em equipe

Cada equipe escolhe cinco representantes para participar da atividade. Os grupos foram posicionados em quatro filas indianas atrás da linha de início da prova. Quando autorizados, o primeiro da fila teria que passar a bola por cima de sua cabeça para o aluno que está atrás e este terá que passá-la para o próximo e assim sucessivamente até que a bola suíça chegue ao último da fila. Quando esse participante estiver com a bola em mãos, este terá que correr para o início de sua fila e assim começar mais um ciclo, passando a bola por cima da cabeça para os integrantes de sua equipe até que chegue ao último, fazendo assim que a fila até que consiga chegar à linha final.

A parte da ornamentação coube aos próprios acadêmicos 3IA na organização e decoração de seus espaços (estandes), onde cada equipe organizou-os com balões, laços, fitas, mesas e vestimentas.





Fotos dos acadêmicos decorando seus estandes.

Com o intuito de formar equipes organizadas quatro líderes indicados, onde cada grupo ficou representado da seguinte maneira:

EQUIPES	LIDERES
AZUL	DARCY MODESTO
VERDE	WALDOMIRA TAVARES
AMARELO	ELIETE MAMEDE
VERMELHO	DOMINGAS BRASIL

São justamente nessas horas que fica evidente a importância do saber trabalhar em grupo em prol de um bem comum, para que um trabalho possa sair bem feito e elaborado. Muito mais que uma simples competição nossos alunos aprenderam não só a educar o corpo em si, com praticas diárias de exercícios físicos, mas também educar o mesmo em sua totalidade incluindo o corpo em sociedade.

A gincana 2013

A gincana ocorreu no dia 16 de setembro na quadra do Idoso Feliz Participa Sempre, iniciando às 14h.

Nesta execução 8 professores ficaram responsáveis por ser uma espécie de sublíder de cada equipe, firmam estes: Jhonatas e Anderson ficaram com a equipe verde, Jéssica e Roberto com a equipe amarela, Raline e Camila com a equipe azul, Marcela e Raquel com a equipe vermelha.

A organização de condução e execução do evento contou com a participação dos professores: Jeisa, Ana Luisa, Joanece e Viviane responsáveis por levar cadeiras, material de som, limpeza e materiais de apoio para as provas. A contagem de pontos foi feita pela professora Flaviane e a professora Monique ficava responsável por anunciar as provas e os pontos que cada equipe recebia.

As atividades realizadas estavam divididas em três modalidades, como já mencionadas, agora mostradas conforme o quadro demonstrativo apresentado na sequencia:

Modalidades	Atividades
Jogos Intelectuais	<ol style="list-style-type: none"> 1. Quebra-cabeça 2. Jogo de perguntas 3. Jogo da memória gigante
Jogos Motores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bambolê no cone 2. Corrida com jornal 3. Arremesso no cone
Jogos Sociais	<ol style="list-style-type: none"> 1. Futigigante 2. Tire as bolas do seu campo 3. Movimentando a bola em equipe

O princípio pedagógico eleito era que desse empate e que todos pudessem ser premiados indistintamente. Mas no decorrer das atividades, o espírito de competitividade dos alunos falou mais alto, e os mesmo começaram a exigir aos professores que falassem a classificação e a pontuação das equipes. Por isso, a pontuação das provas foram divididas da seguinte maneira: 1º lugar: 15 pontos. 2º lugar: 10 pontos

Foi dado o início da gincana com o desfile das delegações/equipes, cabendo a cada equipe a responsabilidade pelas suas próprias vestimentas, gritos de guerra e concentrações.

Neste primeiro momento pudemos perceber e analisar o quanto nossos alunos estavam animados e empolgados com o evento, o interesse que os mesmos tiveram na preocupação para com a atividade, o modo com que, em fim pudemos observar a alegria estampado em cada rosto dos nossos idosos. Temos que ressaltar também a importância da escolha dos líderes de forma democrática dentre os grupos, dando assim uma maior autonomia e independência para os gerontes.

Desfile das delegações...



Profa. Mayza foi responsável por anotar a pontuação das equipes nas provas realizadas. Mediante essas pontuações chegaram aos seguintes resultados:

1º lugar equipe Verde com 120 pontos

2º lugar equipe Vermelha com 115 pontos

3º lugar equipe Azul com 100 pontos

4º lugar equipe Amarelo com 90 pontos

A equipe VERDE foi a grande campeã da gincana 2013 realizada pelo PIFPS-U3IA como visto na fotografia teve como líder Valdomira Tavares e componente: Olga Araujo, Leonildes Garcia Maria das Graças Pinheiro Cruz, Dulcirene, Gilka Paes, Maria das Neves, Maria de Fatima França, Maira da Fatima Paim, Francisca Vidinha, Greve Marilia, Evandro Fernandes, Allan Kardec, Francisca e Socorro como sublider teve o professor bolsista PROEXTI Jhonata Crescencio.



Em nossa opinião de observadores no final de tudo todos saíram vitoriosos pelo empenho, organização e pela dedicação que cada equipe teve no evento, cada delegação recebeu medalhas como forma de incentivo e premiação pelo esforço prestado na gincana, e mais uma vez os acadêmicos 3IA nos dão aula de que não existe melhor remédio pra saúde do que a alegria.

Posicionamento das acadêmicas 3IA líderes de equipe

Liderança é o dom de comandar pessoas, atraindo seguidores e influenciando de forma positiva mentalidades e comportamentos. A liderança surge de forma natural, quando uma pessoa, se destaca no papel de líder, sem possuir forçosamente um cargo de liderança. Nas abordagens sobre liderança defendem que é um comportamento que pode ser exercitado e aperfeiçoado. As habilidades de um líder envolvem carisma, paciência, respeito, disciplina e principalmente a capacidade de influenciar outras pessoas.

As **acadêmicas 3IA** que se propuseram a fazer esse papel de líder das equipes da gincana são líderes natas, pois, gostam do posto, já tiveram outras experiências com liderança quando jovens líderes de família ou líderes em outros lugares e atividades também.



Eu **Valdomira do Carmo Tavares**, com 65 anos de idade, líder da equipe verde, frequento o Programa Idoso feliz Particpa Sempre – Universidade na 3ª. Idade Adulta há 19 anos, atualmente participando das atividades de dança do FAME e da disciplina de Gerontovoleibol.

Assim que entrei no projeto as disciplinas que eu participava era Autopercepção, depois passei pela Natação, Educação Física Gerontológica, Dança de Salão, Gerontocoreografia até chegar ao Gerontovoleibol e Grupo de dança Gerontocoreographic Fame.

Na gincana que foi realizada esse ano em comemoração ao dia do idoso fui convidada para liderar a equipe verde. Senti-me muito lisonjeada em ser escolhida para liderar uma equipe nesse evento. Particularmente, eu adoro tomar frente a essas atividades, pois acho que tenho o espírito de liderança e força de vontade nesses eventos.

No início foi muito difícil conseguir montar as equipes, porque os colegas estavam com um pouco de medo de participar da gincana, em virtude de não saberem quais seriam as atividades que seriam realizadas no dia da gincana. Mas, com o passar dos dias, fui atrás das pessoas convidando as mesmas a participar, explicando como seriam as atividades e assim fui convencendo as pessoas a participarem e quando chegou no dia tão esperado a minha equipe estava completa.

Minhas principais dificuldades foram: 1ª Vez que a Gincana foi realizada; Os acadêmicos 3IA não sabiam quais eram as atividades; Medo das atividades; Dificuldade de montar a equipe.

Minha visão sobre a gincana que como uma primeira experiência foi muito gratificante, esse tipo de atividade é boa porque trabalha o espírito de equipe, a sociabilização entre as pessoas, aproximam pessoas que normalmente não se conhecem e a partir desses eventos passam a se conhecer, principalmente os colegas que entraram no decorrer no ano de 2013. Quando as pessoas se unem em prol de um único objetivo, todos com força de vontade e espírito de equipe as coisas acontecem de forma correta e no final tudo é um sucesso, com as pessoas gostando das atividades, saindo felizes e satisfeitos.

O balanço geral da gincana foi muito positivo, um sucesso, as que participaram tanto fazendo as tarefas, quanto na torcida, saíram satisfeitos e relataram que deve ser realizada mais vezes, ficaram muito felizes também em relação a premiação, pois gostamos muito quando somos premiados em medalhas.

Minhas sugestões para próxima gincana são: Formação das equipes com mais antecedência; Incentivar mais ainda a participação dos alunos; Cada time com o uniforme de sua equipe padrão; Reaver as atividades que foram realizadas.



O segundo relato de experiência foi feito pela acadêmica 3IA **Darcy de Paula Modesto** que liderou a equipe azul, também relatou estar no projeto a 20 anos, ou seja, desde quando o PIFPS-U3IA iniciou as suas atividades. Precisou se ausentar por 3 anos por motivos particulares, mas voltou depois desse período. Já participou do programa na parte de coordenação de área, já tem experiências na área de gestão e de liderança.

A Darcy, gosta de liderar, estar a frente das coisas, ajudar a organizar eventos que contem com a participação das pessoas. Na visão da acadêmica a participação dos seus colegas foi boa, porém, na opinião da mesma as pessoas poderiam ter se empenhado muito mais para participar. A principal dificuldade citada por ela foi a aceitação dos idosos e com isso os

problemas já se englobam tudo em uma só palavra. Com a difícil aceitação já vem junto a pouca motivação por parte dos alunos em participarem, as dificuldades de se montar as equipes etc.

Na visão dela o espírito de participação deve reinar entre os participantes do programa, deve ser deixado o lado de apenas querer “ganhar”, querer “vencer” e entrar nas atividades com o espírito de competitividade, participação e cooperação. Na opinião da acadêmica a gincana deve ser realizada mais vezes, como foi a primeira vez que foi realizada, a atividade tende a melhorar com a realização de outras edições. Apesar das dificuldades o evento foi bem animado, as pessoas no dia se empenharam bastante e participaram com muita alegria.

Presentou como sugestões para uma próxima gincana:

- Divulgação com mais antecedência;
- Insistir com os acadêmicos 3IA para que participem;
- Implantar a mentalidade de participação dos acadêmicos 3IA nas atividades que o programa oferece;
- Divulgação do evento para a mídia externa, Ex: radio e Tv.

Aproveitamos para confessar que o slogan do PIFPS-U3IA é exatamente Idoso Feliz participa sempre, o que implica sugerir para seus participantes a ação continuada participação



Acadêmica **Domingas Melo Brasil**, 62 anos de idade. Já participou das disciplinas de Educação Física, Atletismo, Triatlo, Karatê, Judô, Caminhada, Dança de Salão e Gerontocoreografia. Atualmente participa do grupo FAME com a professora Nazaré, hidroginástica pela manhã, Natação, Musculação e Gerontovoleibol. É presidente do CATIA (Centro Acadêmico da Terceira Idade Adulta) em 213. Ela foi líder da EQUIPE VERMELHA se referindo a como foi abordada para ser líder e como se sentiu ao ser escolhida, inferiu que: A profa. Monique me fez o convite através de uma lista de participação na equipe vermelha, com isso me senti surpresa com essa escolha, pois havia outras acadêmicos 3IA que poderiam ser escolhidos.

Relatando como foi para reunir a equipe disse que primeiro realizei um convite na Praça da Felicidade para algumas acadêmicas, convidei 32 pessoas entre a turma 1 e a turma 2. Depois que as cadastrei na ficha, conforme as suas modalidades escolhidas, ficamos nos reunindo na Praça.

Sobre como foi no dia do evento esclareceu todos do grupo estávamos uniformizadas, havias dois professores que nos passavam orientações quanto aos jogos, pois não tinha a prática e o conhecimento, aprendemos na hora.

Respondendo a pergunta: Como foi que você viu a sua equipe frente as outras equipes? Colocou que - Nossa equipe era grande a única que completou a lista certa de participantes, mas nem todas tinham a mesma disposição da na participação de algumas modalidades, nos sentimos um pouco prejudicada, pois as outras equipes menores, um mesmo participante poderia fazer varias modalidades, enquanto a minha não podia, um participante poderia completar apenas uma modalidade. Com isso ficamos em 3º lugar.

Avaliando a realização do evento disse que foi muito bom, pensei que não conseguiria participantes, mas maioria se mostrou interessado, fiquei feliz pela união das várias equipes. Havia regras, mas nem todas foram obedecidas e acredito que no próximo evento deverão ser cumpridas tanto pela direção do evento quanto dos participantes.

Ficando a vontade para sugerir enunciou os seguintes pontos:

- A minha sugestão é na escolha da liderança que precisa ser feito em reunião com todos os acadêmicos antecipadamente. As regras colocadas devem ser obedecidas.
- E sobre os jogos o líder precisa ter conhecimento pra ensinar a sua equipe.
- Observação: Jogo de Bola de Pilates, é preciso apoio da direção, pois houve muitas quedas dos participantes.
- Jogo da Bola de Golfe, a bola deve ser mudada, pois por ser pequena houve grande dificuldade para agachar-se e movimentar-se rápido.

Concluiu dizendo que: *“Me senti bem, podendo realizar o que me foi proposto a fazer. A maior dificuldade foi em não ter cumprido as regras. O jogo das bolas suíças foi muito perigoso, vários alunos caíram a tentar chutar a bola. Foi complicado ter que se abaixar para pegar as bolinhas, seria melhor se chutássemos. Achei muito arriscado. Como líder a maior dificuldade foi não conhecer os jogos, para poder passar as regras para os demais integrantes. Um integrante do grupo participava de um grupo e não poderia participar de outro. A coordenação não cobrou as regras que foram passadas no inicio de cada atividade. Tiveram grupos incompletos que somente alguns participaram. Como primeira experiência, não vou dizer que foi ruim. Foi boa, mas poderia ser melhor. Pontos positivos foi que consegui uma boa equipe, de acordo com o que foi pedido. Ponto negativo foi que não conhecíamos os jogos e tivemos que aprender na hora. Minha sugestão é que os lideres devem ser orientados sobre os jogos e escolhidos em reunião. Não ser apontados.”*



Acadêmica **Eliete Mamede**, 73 anos de idade, frequenta o Programa Idoso Feliz Participa Sempre – Universidade na 3ª. Idade Adulta (PIFPS-U3IA), ha 10 anos.

Inicialmente participava de Técnicas de Autopercepção e Natação. Depois ingressou na Dança de Salão, Musculação Gerontológica e Dança Gerontológica.

A acadêmica relatou que gosta de participar, ajudar nas atividades, porém, o papel de liderança não a deixa muito confortável.

“Apesar de não me sentir confortável, me empenhei para realizar da melhor forma possível o papel de líder da equipe amarela.

Tive ideias para chamar atenção dos outros colegas para compor a minha equipe.

Minha dificuldade foi em montar equipes.

A viagem que eu fui por vontade própria, acabou atrapalhando, porque quando voltei as equipes já estavam quase todas montadas. Mas eu sabia com muita antecedência deste evento, e aceitei ser líder. Talvez este justificativa de minha parte não caiba, inclusive porque tive participação de divulgação na reunião geral de setembro

A atividade da bola suíça poderia ser reavaliada.

Os pontos positivos foi que num modo geral a gincana foi um sucesso, bem organizada.

No dia a participação dos acadêmicos foi muito grande.

Com tudo isso acredito que no ano que vem devemos fazer novamente o evento. Incentivando ainda mais a participação dos acadêmicos 3IA.

Minha sugestão é que: tenha mais tempo para montar as equipes, de forma mais equilibrada, e mostrar as atividades que serão realizadas com antecedência para os acadêmicos 3IA.”

Conclusões sobre a experiência por parte dos professores

Nós na condição de professores e alunos de Educação Física da UFAM não poderíamos escolher profissão melhor que esta. Estagiar no Programa Idoso Feliz Participa Sempre – Universidade na 3ª. Idade Adulta (PIFPS-U3IA), tem sido uma experiência única em nossas vidas, melhor ainda em participar de eventos como este que só nos engrandece enquanto futuro educador.

Nossos alunos nos ensinam e nos motivam cada dia a irmos mais além mostrando-nos que não existe idade pra ser feliz e que um dia nós chegaremos lá.

Entretanto precisamos refletir sobre os problemas apontados pelas líderes, genuínas representantes de todos os participantes, usar a antecedência como fator organizacional ao nosso favor, admitir as falhas, pois jogos por nós testados não tiveram êxito junto aos acadêmicos 3IA, por isto é justo replanejar para o futuro e atende-los dentro de suas características, assim como

aperfeiçoar a arbitragem, que também foi apontada com falhas. E fazer um bom trabalho como foram nestes 20 anos.