



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E À DISTÂNCIA
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

MARIA DAS GRAÇAS FÉLIX DA COSTA

**OS JOGOS COMO FERRAMENTAS DE
LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**PATOS-PB
2018**

MARIA DAS GRAÇAS FÉLIX DA COSTA

**OS JOGOS COMO FERRAMENTAS DE
LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Artigo apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Orientador: Me. Adriano Homero Vital Pereira

**PATOS-PB
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C638j Costa, Maria das Gracas Felix da.
Os jogos como ferramentas de ludicidade nas aulas de Educação Física [manuscrito] : / Maria Das Gracas Felix da Costa. - 2018.
18 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos, 2018.
"Orientação : Prof. Me. Adriano Homero Vital Pereira, Coordenação do Curso de Administração - CCEA."
1. Educação Física. 2. Jogos educativos. 3. Ludicidade.
21. ed. CDD 371.337

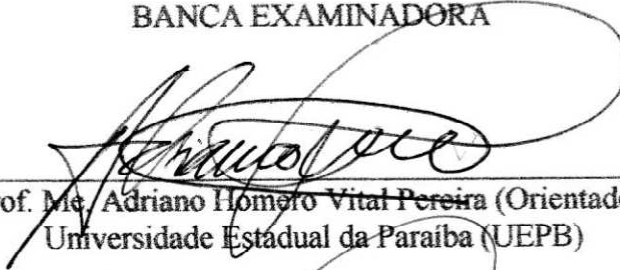
MARIA DAS GRAÇAS FÉLIX DA COSTA

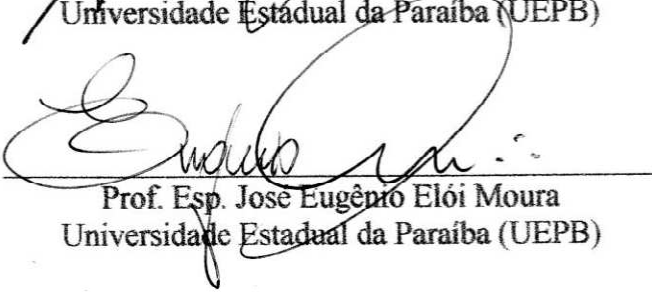
**OS JOGOS COMO FERRAMENTAS DE LUDICIDADE NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

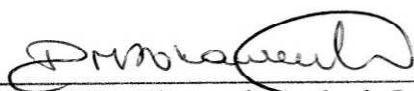
Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física – PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 11/04/2018.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Adriano Homero Vital Pereira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Esp. Jose Eugênio Elói Moura
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.^a Dr.^a Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha família, pela dedicação, companheirismo e amizade, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Agradecer, primeiramente, ao meu Deus, por proporcionar mais uma formação na minha vida, pela saúde, sabedoria e disposição para a realização desse sonho.

À professora Dr^a Dóris, coordenadora do curso de Licenciatura em Educação Física, por seu empenho, flexibilidade e atenção.

Ao meu ilustríssimo orientador Me. Adriano Homero Vital Pereira, por toda contribuição dedicada a construção desse projeto de pesquisa.

Aos meus pais (in memoriam), ao meu filho e ao meu minha esposa, pela compreensão por minha ausência, nas reuniões familiares, e por toda torcida e dedicação a mim ofertadas, durante esse processo de formação.

Aos meus ilustríssimos professores.

Aos colegas de classe Leonardo Augusto e Luiza Neta pelos momentos de amizade e apoio.

“Os jogos estão na origem de toda cultura. As culturas nascem em forma de jogos”. J. Huizinga

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1. Objetivos.....	10
2.1.1. Objetivo geral	10
2.1.2. Objetivos específicos.....	10
3. METODOLOGIA	11
3.1. Caracterização da instituição pesquisada.....	12
3.2. Análise dos resultados	13
4. CONCLUSÃO	14
ABSTRACT	15
REFERÊNCIAS	16

OS JOGOS COMO FERRAMENTAS DE LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Maria das Graças Félix*

RESUMO

Nessa pesquisa, aplicamos os jogos como ferramentas de ludicidade nas aulas de Educação Física num turma de 4º ano A da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Pedro Soares de Almeida, no município de Santa Teresinha-PB, onde objetivamos verificar as contribuições que os jogos como ferramentas de ludicidade podem contribuir de forma significativa nas aulas de Educação Física por meio de um questionário aplicado aos alunos após a utilização dos jogos de coordenação e relaxamento na sala de aula, verificadas as respostas dos alunos no questionários podemos constatar que os resultados foram positivos e que o objetivo inicial foi atingido.

Palavras-Chave: Jogos. Lúdico. Educação Física.

1. INTRODUÇÃO

A busca pela melhor didática, a melhor metodologia para a construção de uma boa aula é algo sempre presente no planejamento constante de um bom educador. Na disciplina de Educação Física não pode ser diferente, pois, utilizando de uma prática adequada podemos não apenas inserir o aluno na aula como também no mundo em que ele vive.

O presente estudo tem como objetivo verificar as contribuições que os jogos como ferramentas de ludicidade podem contribuir de forma significativa nas aulas de Educação Física.

Dessa forma, fizemos uso de alguns jogos durante as aulas de Educação Física na turma do 4º. Ano “A” da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Pedro Soares de Almeida, no município de Santa Teresinha-PB, onde, posteriormente, foi aplicado um questionário aos alunos para sondarmos o nível de aceitação da prática pedagógica na turma aplicada.

Este estudo está dividido em quatro partes: a primeira que é a introdução, onde por meio dessa mostramos a sua estruturação. Na segunda parte temos a fundamentação teórica, onde procuraremos fundamentar as ideias principais deste estudo bem como deixar explícitos os objetivos que queremos alcançar. Na terceira parte mostraremos a metodologia aplicada,

* Aluna do curso de Licenciatura plena em Educação Física pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

detalhando de forma minuciosa a construção desse estudo, como a caracterização da escola escolhida, a turma escolhida, bem como o questionário aplicado. Na quarta e última parte, traremos a conclusão, onde mostraremos se os objetivos inicialmente pretendidos foram alcançados de forma satisfatória.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Em todo e qualquer projeto de pesquisa deve-se mostrar as bases legais bem como científica em que o estudo foi realizado. Neste projeto queremos verificar as contribuições que os jogos como ferramentas de ludicidade podem proporcionar nas aulas de Educação Física numa determinada turma do 4º. Ano do ensino fundamental, nos anos iniciais.

Quando falamos em jogos, é importante considerar que diversos autores já trabalharam sobre esse tema em questão. Sobre o jogo Adela de Castro nos diz que:

No jogo mistura-se risco, aventura, imaginação, liberdade, espontaneidade, criatividade, improvisação, colaboração, amizade, respeito às normas, aos companheiros e aos adversários. O jogo une esforços e o reconhecimento do sucesso dos outros. Tudo que implica involuntariamente ensino e aprendizagem, natural e espontânea, com menos didática que a dos currículos, mas nem por isso menos valiosa. (CASTRO, 2017, p. 12)

Dessa forma, aos nos basearmos pelas ideias da autora na citação acima, podemos verificar o quão é importante trabalhar com jogos na sala de aula. A utilização dos jogos nas aulas de Educação Física pode proporcionar diversas reações nos alunos, tais como, liberdade, alegria, descontração, espontaneidade, criatividade e amizade, o que pode, conseqüentemente, resultar num melhor processo de ensino e aprendizagem.

Outra questão que buscaremos fundamentar nesse estudo é o jogo como ferramenta lúdica. Sobre essa junção de jogos com ludicidade Kátia Stocco Smole nos diz que:

Por sua dimensão lúdica, o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Isso ocorre porque entendemos que a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer de novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. Esse aspecto lúdico faz do jogo um contexto natural para o surgimento de situações-problema cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e certo esforço na busca por sua solução. (SMOLE, 2008, p. 10)

Como podemos observar na ideia supracitada, a autora trata o jogar numa dimensão lúdica, onde a mesma mostra que por meio de tal atividade podemos explorar e desenvolver o espírito construtivo do aluno, a sua imaginação e a sua capacidade de processar informações por meio da interação com o meio social.

2.1. Objetivos

Apresentaremos os objetivos inicialmente pretendidos durante a execução desse projeto de estudo. Inicialmente, vamos mostrar o objetivo geral que, de certa forma, caracteriza-se como uma questão norteadora na aplicação da pesquisa bem como os específicos.

2.1.1. Objetivo geral

Como objetivo geral, buscaremos verificar quais as contribuições que os jogos, como ferramentas de ludicidade, podem dar as aulas de Educação Física.

2.1.2. Objetivos específicos

A partir do objetivo geral, podemos extrair os seguintes objetivos específicos: promover o uso dos jogos nas aulas de Educação Física; Aplicar os jogos como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem; Explorar as potencialidades pedagógicas dos jogos como atividade lúdica e melhorar a participação dos alunos por meio da aplicação de jogos na sala de aula.

3. METODOLOGIA

O público alvo escolhido para a realização desta pesquisa foram os 25 (vinte e cinco) alunos da turma do 4º. Ano “A” da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Pedro Soares de Almeida, no município de Santa Teresinha-PB.

Após a observação participativa nas aulas, podemos intervir com a utilização de alguns jogos nas aulas da disciplina de Educação Física e posteriormente aplicarmos um questionário aos alunos para verificarmos o nível de aceitação dos mesmos frente à utilização dos jogos aplicados na sala de aula.

Durante as aulas foram utilizados dois tipos de jogos: jogos de coordenação e jogos de relaxamento. Os jogos de coordenação utilizados foram, a corrida de cegonhas, o arremesso ao saco, a bexiga ao cesto, o rei do castelo, pisa na bexiga, briga num pé só, corrida de “garçons”, tiro à bola, tacada e sobe e desce. Já os jogos de relaxamento aplicados foram o barco, as cores, disparates, esquenta mão, cabra-cega, o ladrão, batata quente, quadro negro, o saltador, três em linha, as apalpadelas, sussurro, o telegrama e frutas que correm.

Após aplicação dos jogos supracitados foram feitos os seguintes questionamentos aos alunos:

1- Vocês gostaram dos jogos utilizados nas aulas anteriores?

Sim ()

Não ()

2- Como vocês classificam as aulas de Educação Física que foram utilizadas os jogos?

Ótimas ()

Boas ()

Regulares ()

Ruins ()

Péssimas ()

3- Os jogos utilizados em sala foram divertidos?

Sim ()

Não ()

Antes de mostramos os resultados e posteriormente a conclusão desse estudo, vamos mostrar a caracterização da unidade escolar escolhida para o estudo.

3.1. Caracterização da instituição pesquisada

A instituição escolhida para a realização dessa pesquisa foi a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Pedro Soares de Almeida, localizada na Rua Projetada II, s/n, bairro, centro, no município de Santa Terezinha-PB, cujo CEP do referido município é: 58720-000. O horário de funcionamento da escola é de segunda a sexta das 7h00min as 11h30min e das 13h00min às 17h00min. O contato com a escola pode ser realizado através do número: (83) 98142 5508 e pelo e-mail: pedrosoaresdealmeida261@gmail.com.

A escola está situada na zona urbana e atende alunos tanto da zona urbana quanto da zona rural. O perfil da comunidade escolar atendida, no geral, podemos dizer que é um público constituído na sua maioria por filhos de agricultores, empregados domésticos, trabalhadores terceirizados e numa porção bem pequena alguns alunos filhos de empresários e funcionários públicos.

A Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Pedro Soares de Almeida, oferece duas modalidades de ensino: educação infantil e ensino fundamental séries iniciais. Segundo dados obtidos na secretaria escolar, a escola possuía no início de 2017, no mês de fevereiro, 251 (duzentos e cinquenta e um) alunos matriculados, sendo 26 devidamente matriculados no PRÉ II e 24 no 4º ano A das séries iniciais. A escola conta 08 (oito) professores em efetivo exercício de suas funções e 03 (três) professores com contratos temporários.

A escola tem um perfil pedagógico progressivista-escolanovista, fazendo do aluno o próprio sujeito de sua aprendizagem, valorizando o conhecimento que o mesmo possui de vida, através da correlação afetiva por meio dos conteúdos-conhecimentos sistemáticos trabalhados na sala de aula dentro da realidade de cada educando.

Nessa escola são desenvolvidos projetos de cunho pedagógico e social, que valorizam a cultura e o conhecimento local por meio de apresentações teatrais, feira de ciências, gincanas e jogos escolares internos.

Ainda são trabalhados nesta escola, programas de incentivo a agricultura familiar, saúde na escola, campanha de prevenção à violência sexual de crianças e adolescentes e programas de melhoria do índice de Desenvolvimento da Educação Básica – IDEB.

3.2. Análise dos resultados

Analisaremos, de forma resumida, as respostas dos alunos, obtidas após a aplicação dos resultados.

Na primeira indagação, ao serem questionados se gostaram dos jogos utilizados nas aulas anteriores: todos os alunos responderam que sim, ou seja, 100% dos participantes avaliaram de forma positiva a utilização dos jogos nas aulas.

No segundo questionamento buscamos verificar como os alunos classificariam a utilização dos jogos em sala de aula, ou melhor, verificar a visão de cada um sobre a prática pedagógica utilizada. Nesse sentido questionamos: Como vocês classificam as aulas de Educação Física que foram utilizadas os jogos?

As respostas dos alunos variaram de ótimas a boas. 23(vinte e três) alunos responderem que consideraram as aulas ótimas, o que corresponde a 92% dos entrevistados. Enquanto que apenas 2 (dois), o que corresponde a 8% dos entrevistados, responderam que consideravam boas.

No último questionamento, buscamos verificar se os alunos consideraram os jogos utilizados em sala como atividade lúdica. Para isso questionamos, os jogos utilizados em sala foram divertidos? A totalidade dos entrevistados respondeu que sim, o que demonstra que os mesmos consideram os jogos utilizados em sala como atividade lúdica.

Tais resultados fundamentam-se nas ideias de Castro (2017) e Smole (2008) quando as mesmas afirmam que os jogos como atividade lúdica pode proporcionar liberdade, criatividade e diversão aos educandos.

4. CONCLUSÃO

Terminada a análise dos resultados, chegamos as seguintes conclusões sobre alguns aspectos analisados: quanto à questão do objetivo geral ou questão norteadora pretendido no início desse projeto de pesquisa que foi verificar se os jogos como ferramentas de ludicidade podem contribuir de forma significativa nas aulas de Educação Física, podemos constatar por meio das respostas dos alunos que tal objetivo foi alcançado, uma vez que a maioria dos alunos reagiu positivamente, confirmando que os jogos contribuem sim e de forma muito significativa para o aprimoramento das aulas e do processo de ensino e aprendizagem.

Em relação à participação dos alunos durante as aulas onde foram utilizados os jogos como ferramentas de ludicidade verificamos, por meio de observações constantes, que todos os alunos sempre se faziam presentes não só nas aulas como também na participação e na execução de algum dos diferentes jogos aplicados.

Quanto à questão da motivação, inclusão e participação, podemos verificar que nenhuma prática caracterizou-se como algo excludente, pelo contrário, os alunos sentiam-se convidados a participarem de cada jogo que era apresentado e utilizado na sala de aula, o que nos permite concluir que os jogos como ferramenta lúdica e pedagógica motivam, incluem e induzem significativamente a uma maior participação dos alunos seja em sala de aula, sejam no contexto da prática da educação física fora do espaço de sala de aula.

Por fim, podemos concluir que a utilização de jogos como ferramentas lúdicas nas aulas de Educação Física representa um poderoso e necessário instrumento que permite um melhor desempenho dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

THE GAMES AS THE TOOLS OF LUDICITY IN THE LESSONS OF PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

In this search, applications are games of playfulness tools in Physical Education classes in the 4th grade class of the municipal elementary and junior high school Pedro Soares de Almeida, in the municipality of Santa Teresinha-PB, where games evaluations were shown as the tools play a significant role in physical education classes in a series of responses to students after the use of coordination and relaxation games in the classroom, verified the answers of the students not questionnaires can verify that the results were positive and that the initial goal was achieved.

Keywords: Games. Ludic. Physical education.

REFERÊNCIAS

CASTRO, Adela de. **Jogos e brincadeiras para Educação Física: desenvolvendo a agilidade, a coordenação, o relaxamento, a resistência, a velocidade e a força** / Adela de Castro ; tradução de Guilherme Laurito Summa. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

SMOLE, Kátia Stocco. **Jogos de matemática** [recurso eletrônico] : de 1º a 3º ano / Kátia Stocco Smole ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Artmed, 2008. (Cadernos do Mathema – Ensino médio).