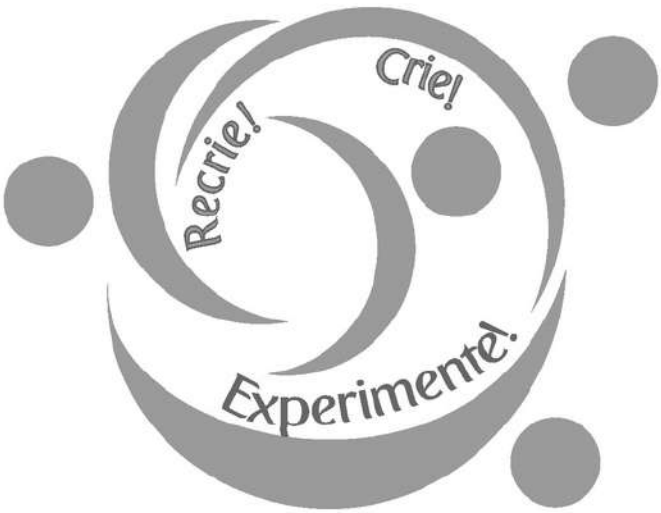
O Jogo na Educação Física Escolar:

Uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes

FERNANDA SILVA DOS SANTOS

O Jogo na Educação Física Escolar:

Uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes



FERNANDA SILVA DOS SANTOS

Realização

Universidade Federal do Espírito Santo
Centro de Educação Física e Desportos
Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional- PROEF
Campus de Vitória - ES

Produção e Execução

FERNANDA SILVA DOS SANTOS

Supervisão Geral

DR.UBIRAJARA DE OLIVEIRA

Colaboradores

Estudantes das turmas do 4º e 5º ano (matutino) da EMEF "Prof. Vercenílio da Silva Pascoal", no ano de 2022

Capa

JOSÉ RAIMUNDO DOS SANTOS NETO

Fotografias e Imagens

Fotos extraídas da prática pedagógica da professora pesquisadora devidamente autorizadas pelos responsáveis legais. Imagens ilustrativas utilizadas do aplicativo "Canva".

VITÓRIA - ES
2023

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Setorial de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

Santos, Fernanda Silva dos, 1980-
S237j O jogo na Educação Física escolar [recurso eletrônico] : uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes / Fernanda Silva dos Santos. - Dados eletrônicos. - Vitória, 2023.
54 p. : il.

Produto Técnico (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional-PROEF) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desportos.
ISBN: 9798372459601
Também publicado em formato impresso.
Modo de acesso: <http://gg.gg/ojogonaeducacaofisicaescolar >

1. Jogos. 2. Educação Física (Ensino fundamental). 3. Ensino – metodologia 4. Inovação educacional. 5. Participação escolar. I. Santos, Fernanda Silva dos. II. Título.

CDU: 796

Elaborado por Bruno Pacheco Coelho Leite – CRB-6 ES-765/O

Referência da Dissertação:
SANTOS, Fernanda Silva dos. **O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes.** Orientador: Dr. Ubirajara de Oliveira. 2023. 199 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal do Espírito Santo - UFES, Vitória, 2023.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO **03**
INTRODUÇÃO **05**
O JOGO COMO POSSIBILIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA **10**
A CRIAÇÃO DE JOGOS COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA UMA PARTICIPAÇÃO ATIVA.....**13**
PROCESSO METODOLÓGICO **16**
CONSIDERAÇÕES FINAIS **25**
REFERÊNCIAS **28**
JOGOS CRIADOS PELOS ESTUDANTES **30**
VOCABULÁRIO **31**
JOGOS DA TURMA DO 4º ANO **32**
QUEIMADA BANDEIRA 33
PIQUE BANDEIRA QUEIMADA 34
QUEIMADA REI E RAINHA 35
TORRE DE ATAQUE 36
PIQUE CASA 37
PIQUE BOLICHE 38
PIQUE BANDEIRA QUEIMADA 39
JOGOS DA TURMA DO 5º ANO **40**
PIQUE BANDEIRA LOUCA 41
QUEIMADA AMERICANA 42
PIQUE BOTO 43
RJWR QUEIMADA..... 44
THE 4 KINGDOMS 45
QUEIMADA VAMPIRO E LOBO 46
PIQUE STOP 47
PIQUE AO CONTRÁRIO 48
ANEXOS **49**

APRESENTAÇÃO

Meu nome é Fernanda Silva dos Santos, sou professora de Educação Física nas redes municipais de Vitória e Serra (ES), Licenciada Plena em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), Pós graduada em Gestão Escolar pela Universidade Gama Filho, e lhes apresento este produto educacional fruto de minha dissertação no Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) - Polo UFES, realizado entre os anos de 2021 e 2022.

O objetivo geral deste estudo foi desenvolver uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes, utilizando o jogo nas aulas de Educação Física em um trimestre letivo. Dentre os objetivos específicos, vislumbramos analisar e descrever a percepção dos estudantes sobre a experiência de criar, recriar, vivenciar e avaliar os jogos nas aulas de educação física; estimular a participação ativa dos estudantes diante das propostas de criação, vivência e avaliação dos jogos; verificar a repercussão deste tipo de proposta pedagógica na aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes; e elaborar este e-book com o processo metodológico utilizado na pesquisa, além dos jogos criados pelos estudantes e as considerações sobre esse processo.

A pesquisa intervenção foi desenvolvida na EMEF “Professor Vercenílio da Silva Pascoal”, situada no bairro Joana D’arc, no município de Vitória (ES), com os estudantes das turmas de 4º e 5º anos do turno matutino, no ano de 2022, totalizando 49 participantes com faixa etária entre 9 e 11 anos. O projeto foi realizado em 32 aulas, divididas em 7 etapas, em que os alunos vivenciaram jogos de formatos diferentes, criaram novos jogos, vivenciaram e avaliaram os jogos construídos, realizando também uma autoavaliação sobre sua participação neste processo. Um Festival com os jogos criados foi realizado como culminância do projeto.

O uso da imagem dos/as estudantes participantes deste material foi autorizado por seus responsáveis legais por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). A pesquisa de intervenção pedagógica foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, sob o número do Certificado de Apresentação para Apreciação Ética – CAAE: 50647221.6.0000.5542, em 08 de outubro de 2021.

A realização da pesquisa foi autorizada pela Secretaria Municipal de Educação de Vitória (ES), com anuência da unidade de ensino envolvida, tendo como único fim a utilização na Dissertação de Mestrado e neste produto educacional.

Espero que este material possa contribuir de maneira significativa no fomento de propostas para o ensino da Educação Física e que inspire professores (as) na busca pelo desenvolvimento da autonomia e participação ativa dos estudantes durante seu processo de ensino aprendizagem.

Dedico este produto educacional aos educadores comprometidos com a Educação Brasileira, especialmente aos professores de Educação Física da rede pública de ensino. Aos estudiosos que se comprometem na luta incessante por uma educação significativa e que propiciam o pensar e o agir centrados nas igualdades de oportunidades. E aos queridos estudantes que contribuíram para minha formação docente e suscitam meu aprimoramento profissional a todo momento.

Cordialmente,

Prof. Ms. Fernanda Silva dos Santos

INTRODUÇÃO

Sempre procurei desenvolver uma atuação docente pautada em práticas inovadoras, pois minha preocupação era oportunizar a ampliação do acervo cultural dos estudantes e iniciar processos de reconstrução das práticas corporais, atribuindo sentido próprio e, ao mesmo tempo, coletivo a essas práticas. Comecei, então, a propor aulas lúdicas e que estimulassem a participação dos estudantes, proporcionando-lhes novas vivências corporais, objetivando o engajamento dos alunos nas aulas e a consolidação de uma proposta de trabalho sistematizada com objetivos predeterminados.

Entre os conteúdos abordados, os jogos demonstravam potencial nesse aspecto, pois tinham um caráter lúdico, estimulavam a criatividade, raciocínio lógico, trabalho em equipe, superação e crescimento pessoal, respeito às regras, autonomia, dentre outros, além de estimularem as crianças nas aulas.

Com a vivência dos jogos, as crianças começam a estabelecer e entender regras constituídas por elas mesmas ou pelo grupo, elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou compreender o ponto de vista do outro, tentando, assim, criar o respeito para com as ideias, mesmo que diferentes ou, quando necessário, aprendendo a criar consensos.

Objetivando tornar compreensível o sentido dos jogos praticados e como isso contribuiria para seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor, comecei a propor desafios nas atividades já conhecidas. Dessa forma, os estudantes poderiam criar novos jogos e se sentiriam mais atuantes nas aulas. Procurava-se, dessa maneira, romper com uma prática comum no ambiente escolar, pois os discentes estão acostumados a apenas repetir ou executar o que é ordenado pelo professor, ou então, simplesmente, brincam sem nenhum direcionamento.

A criação de jogos desafia o estudante a se superar, envolvendo-o com a proposta e buscando em suas experiências formas para construir seu jogo. Ele passa a se sentir dono daquele novo jogo e percebe que está no domínio do processo, mesmo que esteja trabalhando em conjunto. É nesse momento que mostramos ao estudante que também pode construir seu processo de aprendizagem, com o mesmo envolvimento, interesse e participação efetiva.

Bordenave (1994) classifica a participação em ativa ou passiva, de acordo com o envolvimento do sujeito na ação que está desenvolvendo. Para o autor, a participação se enquadra em diferentes níveis, onde o participar significa "fazer parte", "tomar parte" e "ter parte". Participar passivamente é "fazer parte", é exercer uma participação em nível menos elevado, visto que é possível fazer parte sem tomar parte. Já participar ativamente é "tomar parte" e "ter parte", é sentir-se leal, comprometido e responsável com o grupo ou ação a que pertence. Para Bordenave (1994, p. 22), essa é "[...] a diferença entre a participação passiva e a participação ativa, a distância entre o cidadão inerte e o cidadão engajado".

Nesta mesma perspectiva de participação ativa, temos a "participação efetiva", entendida por Santos (2002, p. 29), como uma "participação que se inicia desde o momento do planejamento e se estende até a avaliação dos resultados alcançados tanto pelos alunos como pelos professores".

Sendo assim, o estudante deve ser integrado e influenciado a pensar e participar ativamente do seu processo de ensino, por ser detentor de conhecimentos próprios adquiridos por meio de suas vivências. Cada estudante, considerado dentro de suas limitações e potencialidades, tem a capacidade de projetar junto ao professor seu aprendizado. Contudo, os contextos pedagógicos das instituições escolares costumam se orientar por modelos nos quais a exclusividade decisória está centralizada exclusivamente na ação dos professores.

O interesse e o engajamento dos estudantes na criação e vivência de novos jogos são notórios, uma vez que os discentes se percebem protagonistas do seu processo de aprendizagem, despertando, desse modo, uma maior satisfação em sua prática. A participação ativa dos estudantes no seu processo de ensino aprendizagem tem sido cada vez mais estimulada devido à importância no seu desenvolvimento.

A Educação Física Cultural é uma proposta para o ensino da EFE, idealizada por um Grupo de Pesquisas em EFE da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP), o qual é formado por professores de EF que atuam nas redes públicas e privadas da região metropolitana de São Paulo. Tais docentes começaram a utilizar como base para a proposta o desenvolvimento de uma ação pedagógica sensível às diferenças e comprometida com a formação de identidades democráticas, em que as experiências pedagógicas são planejadas, colocadas em ação e discutidas, buscando superar processos discriminatórios, opressão, injustiça social e naturalização das diferenças, apontando focos de resistência e de construção da identidade cultural (MALDONADO; SILVA, 2017).

Esses estudos remetem às pesquisas da relação de EF e cultura, a qual é defendida por Daolio (2004), em que o autor afirma que a cultura é o principal conceito para a EF, porque todas as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural. A perspectiva cultural faz avançar na EF a consideração de aspectos simbólicos, estimulando estudos e reflexões sobre a estética, a beleza, a subjetividade, a expressividade, a relação com a arte, enfim, o significado.

Para Daolio (1996), a EF deveria ensinar todas as manifestações da cultura corporal de movimento, tais como jogos, ginásticas, esportes, danças e lutas, sendo que a

função da EF na escola não seria mais desenvolver a aptidão física dos estudantes ou melhorar seu nível de habilidade motora, mas refletir com os discentes sobre os elementos da cultura corporal, tratados como conhecimentos a serem sistematizados e reconstruídos pelos estudantes.

Bracht (2011) define práticas inovadoras como aquelas que trabalham com a perspectiva de que a EF possui um conhecimento relevante socialmente e que o conhecimento a respeito do conceito de cultura corporal de movimento deve ser tratado na escola, no caso específico da área. Tais práticas procuram quebrar com o monopólio do esporte, possibilitando ao aluno o aprendizado aos demais elementos da cultura corporal, como as danças, lutas, jogos populares, ginásticas, entre outros.

Todavia, o professor, muitas vezes com práticas inovadoras, depara-se com uma cultura escolar de EF já cristalizada, na qual há uma percepção equivocada da área e não propensa a mudanças. Em algumas situações, a EFE é vista como um mero espaço de divertimento, sem apresentar aprendizagens significativas para os estudantes, ou como uma possibilidade de auxílio para a escola, no caso de ausência de outros professores, para "segurar" mais de uma turma, ou ainda como um auxiliar do professor "regente".

Esses enfrentamentos acarretam, por vezes, no surgimento de uma prática pedagógica nas aulas de EF, caracterizada a partir do desinvestimento pedagógico, sendo esses docentes denominados de "professores rola bola". Bracht (2011) afirma que a própria falta de reconhecimento da EFE e, consequentemente, do trabalho desenvolvido pelo professor é um dos fatores que levam a esse desinvestimento por parte do educador.

A aprendizagem se torna significativa para o estudante quando o professor é capaz de levá-lo a entender a importância de aprender determinado conteúdo para além do ambiente escolar, remetendo-o a experiências ou situações de sua própria vida. De acordo com Melo (2008), a EFE deve apresentar uma outra organização didática vinculada ao saber

fazer, evitando que as aulas se resumam a apenas questões técnicas, buscando fomentar nos alunos uma compreensão crítica dos conhecimentos adquiridos desde a sua inserção histórica até a sua prática propriamente dita.

Nessa perspectiva, Maldonado e Silva (2017) relatam que é possível reconstruir e reinventar as aulas de EF com autoria, experimentando as possibilidades de encontrar algumas respostas para os desafios encontrados no ambiente escolar referentes a esse componente curricular, a partir da implementação de uma prática pedagógica reflexiva, sem a preocupação de se limitar aos currículos impostos pelos órgãos oficiais.

É fundamental que os professores de EF utilizem práticas pedagógicas que venham a privilegiar o desenvolvimento dos estudantes, de modo a construir relações com os saberes que possibilitem a reflexão na e da aula, oportunizando conhecimentos, atitudes, habilidades e valores por parte dos estudantes, respeitando as diversidades socioeconômicas e culturais destes.

Huizinga (1980), integra o conceito de jogo ao de cultura, analisando o jogo em uma perspectiva histórica, como um fenômeno cultural, sendo ele anterior à cultura. Afirma que "[...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve" (HUIZINGA, 1980, p. 03), e que o jogo e a ludicidade são aspectos fundamentais para o desenvolvimento da civilização. O jogo possui uma função significante, já que a ação de jogar é uma atividade com um sentido para o seu protagonista, enquanto a ludicidade implica a presença de um elemento não material, um "estado de espírito" essencial à vivência do jogo.

O jogo se inscreve como uma ação voluntária e sujeita a regras, pois estas criam a ordem e balizam o movimento imaginário na direção de uma regularidade mínima do ato de jogar. A presença das regras no jogo é aquilo que permite que ele seja o que é, e não outra coisa.

A identidade de um determinado jogo e seu sentido de pertencimento e adesão por um determinado grupo têm a ver com o fato de ele se apresentar na sua forma identificável, repetitiva e determinável. Retondar (2013, p. 23) afirma que " [...] o jogo pode iniciar de uma maneira e, no decorrer do jogo, assumir novas formas, com incorporações ou supressões de regras. Mas, vejam, isto desde que os jogadores assumam tais mudanças dentro do contrato do jogo".

No âmbito escolar, podemos afirmar que o jogo constitui uma ferramenta pedagógica promotora do desenvolvimento cognitivo e social, ao mesmo tempo que estimula a aprendizagem. A criança que joga se diverte, mas também aprende a trabalhar com regras e a desenvolver esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos. Retondar (2013, p. 37) aponta que:

> [...] aquele que joga medita sensivelmente sobre si e sobre o mundo da vida. Após um jogo ou uma brincadeira, o indivíduo sempre se apresenta modificado, transformado. Algumas modificações passíveis de serem empiricamente identificadas e outras que não se apresentam visíveis aos nossos olhos, mas que podem estar citando uma grande revolução interna no sujeito, pois, como já disse, jogar é sempre também se colocar em jogo diante de si e do mundo.

Na EFE, o jogo deve ir além do simples ato de ensinar e aprender, ele deve ter a intenção de construção do conhecimento, onde o que importa é o descobrir, o inventar e o criar. O estudante deve compreender tanto "o que fazer" quanto o "como e porque fazer", não se limitando apenas à explicação do jogo. O ato de jogar deve estar interiorizado, compreendido, com significados e sentido para que, assim, o estudante possa desenvolver suas capacidades durante o jogo.

Bayer (1994) afirma que, mediante uma prática multilateral, voltada para vivências variadas, os sujeitos têm a possibilidade de desenvolver a capacidade de transferir os conhecimentos adquiridos em uma atividade para outra, denominada de “prática transferível”. Tal transferência seria a capacidade ativa do sujeito de aproveitar experiências anteriores, de tratar situações semelhantes e descobrir que alguns conceitos podem ser aplicados para resolver tarefas diferentes. Essa capacidade será mais eficaz se o sujeito for capaz de entender os princípios envolvidos nas situações e adaptá-los em ocasiões diversas.

Tais princípios foram chamados por Bayer (1994) de “princípios operacionais” e permitem aos jogadores atuar com autenticidade e decisão, pois entendendo os elementos dos jogos é possível criar novas situações para a resolução de problemas que surgem no decorrer do jogo, proporcionando ao aluno um aprendizado amplo e diversificado.

As vivências relacionadas à construção e reconstrução de jogos fazem com que, através da sua prática, o aluno sinta a necessidade de buscar novos conhecimentos para resolver as questões propostas pelo jogo. Atividades desse tipo permitem a construção do aprendizado, despertando a curiosidade e levando o estudante à procura de novos conhecimentos, sendo o professor um facilitador e problematizador dessas ações.

Darido e Rangel (2019) fazem referência ao processo criativo, ao classificarem os jogos de três maneiras:

a) Jogo reproduzido: é o tradicionalmente estabelecido em uma cultura, do futebol ao “pega-pega”. Os jogadores desse jogo não costumam modificar as regras que foram construídas e repassadas de geração a geração;

b) Jogo transformado: é aquele onde há modificação das regras do jogo reproduzido, ou seja, ocorre uma adaptação do jogo para melhor servir aos interesses de seus praticantes;

c) Jogo criado: é a invenção de um novo jogo, que proporciona novos desafios e representa os interesses dos praticantes. A criação de jogos permeia entre o jogo transformado e criado, uma vez que os alunos podem fazer suas próprias escolhas nessas duas categorias de jogos.

As práticas inovadoras, dentre elas o trabalho com criação de jogos pelos estudantes, procuram superar práticas cristalizadas na EFE e propiciar aos estudantes um acervo motor e cultural ampliado. Quando o professor investe em uma gestão mais democrática das aulas, solicitando uma participação mais efetiva dos estudantes nas decisões que permeiam esse momento, acaba por estimular o desenvolvimento da autonomia e análise crítica das crianças e adolescentes.

Maldonado e Silva (2017) corroboram que cada professor produz uma cultura sobre as aulas de EF dentro da unidade escolar em que atua. Com o passar do tempo, os estudantes passam a visualizar uma nova tradição pedagógica da EF e começam a compreender melhor o significado das aulas, aprimorando seu processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, a inserção da construção de jogos nas aulas de EF pode vir a influenciar de maneira positiva nesse aprendizado, uma vez que estimula a criatividade, a autonomia, a criticidade, o raciocínio sobre estratégias, além do desenvolvimento cognitivo e motor.

A CRIAÇÃO DE JOGOS COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA UMA PARTICIPAÇÃO ATIVA

É função específica da escola promover a aprendizagem, o desenvolvimento intelectual e a construção do conhecimento, visto que a criança ou adolescente é um sujeito que tem necessidade de aprender, uma vez que convive com a presença de diversos tipos de conhecimentos no ambiente em que está inserido. No entanto, é comum vermos no ambiente escolar o professor passando os conteúdos programados por ele aos estudantes, que recebem tais informações e as absorvem, ou não.

Bordenave (1994) defende a perspectiva de que a participação precisa ser entendida enquanto habilidade a ser aprendida e aperfeiçoada por meio da prática e da reflexão. Um dos ambientes mais propícios dentre outros para o desenvolvimento dessa habilidade é, sem dúvida, a escola e especificamente o espaço da sala de aula. Por esse motivo, é extremamente fundamental que a escola, em sua trajetória educativa, desenvolva nos alunos hábitos participativos, por meio de um exercício constante e reflexivo, uma vez que o entusiasmo pela participação vem das contribuições positivas que ela oferece.

Na Pedagogia-em-Participação, defendida por Oliveira-Formosinho e Formosinho (2013), a motivação da criança para a aprendizagem desenvolve-se na identificação dos seus interesses, motivações, esperanças, criando intencionalidades e propósitos, dialogando com as motivações profissionais do professor, cuja profissionalidade e identidade são projetadas no encontro com a criança. O desenvolvimento de uma metodologia construtivista, interativa e colaborativa torna-se um caminho para o saber sustentado na criação da comunidade de aprendizagem local. Para os autores,

> A Pedagogia-em-Participação é essencialmente a criação de ambientes educacionais em que a ética das relações e interações permite o desenvolvimento de atividades e projetos que, por sua vez, possibilitam às crianças viver, aprender, significar e criar, porque valorizam a experiência, o conhecimento e a cultura das crianças e das famílias, em diálogo com o conhecimento e a cultura das profissionais (OLIVEIRA-FORMOSINHO; FORMOSINHO, 2013, p.13).

As aulas ministradas onde os estudantes apenas recebem o conteúdo passado, ou apenas vivenciam as práticas corporais sem nenhuma contextualização ou significado aparente, ocasionam na falta de objetivo e desejo do estudante no momento da aula, refletindo na falta de interesse em aprender. Para Charlot (2005), o saber está ligado ao desejo de descobrir algo. Quando não vemos sentido no saber, não aprendemos e não valorizamos o que nos é passado. Toda relação com o saber é relação com o mundo como conjunto de significados, como espaço de atividades e se inscreve no tempo.

Ainda segundo Charlot (2005), o mundo se apresenta ao homem apenas por meio do que ele percebe, imagina, pensa, deseja, sente; isto é, o mundo se mostra a ele como conjunto de significados que são também partilhados com outros homens. O homem, no entanto, só tem acesso a esse mundo por ter acesso ao universo dos significados, ao "simbólico". E é nesse universo simbólico que as relações entre o sujeito e os outros, e entre o sujeito e ele mesmo são estabelecidas.

Ao trabalharmos com o conteúdo jogo e, em especial, com sua criação ou recriação, estimulamos o estudante a ter voz e vez em seu processo de ensino-aprendizagem, dando sentido ao que lhe está sendo apresentado, despertando seu desejo e prazer no aprendizado, uma vez que utilizam seus conhecimentos e experiências anteriores para criarem novos jogos, baseados em uma reflexão crítica do que lhes agradas, sendo responsáveis por suas próprias escolhas.

Baseada nos estudos de Maldonado e Silva (2017) sobre a EF Cultural e as práticas inovadoras de professores de EF, resolvi desenvolver uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes nas aulas de EF, utilizando o conteúdo jogo em um trimestre letivo. Tomando como referência os trabalhos de Casco (2007), André, Hastie e Araújo (2015), Taffarel (1985), Khouri e Freire (2017) e Santos (2002), decidi utilizar a proposta de criação e/ou recriação de jogos como forma de estimular a participação ativa e efetiva dos estudantes nas aulas de EF de uma maneira crítica e reflexiva, objetivando uma aprendizagem mais significativa.

O planejamento e desenvolvimento do projeto foi pensado de modo a propiciar uma participação ativa e efetiva dos estudantes nas aulas de EF, estimulando sua criatividade, autonomia, protagonismo e socialização, no momento de criar e recriar as regras, na definição do espaço a ser utilizado, na forma de explicá-los aos colegas e na execução de seus jogos, através de uma prática reflexiva com novas possibilidades de construção do conhecimento. A participação ativa e o protagonismo dos estudantes favorecem a ampliação de novos conhecimentos sobre as manifestações culturais dos jogos, como também o desenvolvimento de sua aprendizagem.

PROCESSO METODOLÓGICO

Neste estudo utilizamos a pesquisa-intervenção, uma vez que a relação pesquisador/objeto pesquisado é dinâmica e determinará os próprios caminhos da pesquisa, sendo uma produção do grupo envolvido (ROCHA; AGUIAR, 2003). As autoras afirmam que esse tipo de pesquisa é, assim, ação, construção, transformação coletiva, análise das forças socio-históricas e políticas que atuam nas situações e das próprias implicações, inclusive dos referenciais de análise.

A pesquisa foi desenvolvida na EMEF "Professor Vercenílio da Silva Pascoal" (VSP), unidade de ensino em que atuo como docente no turno matutino, durante o ano de 2022. Tal escola é pertencente a Rede Municipal de Ensino do Município de Vitória/ES, situando-se no bairro Joana D'arc. Os sujeitos da pesquisa foram os estudantes das turmas de 4º e 5º anos do turno matutino, no ano de 2022, totalizando 48 participantes com faixa etária entre 9 e 11 anos, sendo 23 meninas e 25 meninos. Tais turmas foram escolhidas devido ao nível de escolaridade, alfabetização e amadurecimento dos discentes, uma vez que tiveram que escrever textos, elaborar regras, responder a questionários, trabalhar em equipe, avaliar e ser avaliado por seus pares.

Devido à pandemia do Covid-19, o município de Vitória/ES seguindo as orientações do Governo do Estado, determinou o uso de máscaras durante as aulas (inclusive de EF) para o ano letivo de 2022. No entanto, a partir do dia 06 de abril de 2022, o uso das máscaras passou a ser opcional, por isso, veremos nos registros fotográficos os participantes da pesquisa usando ou não máscaras.

O projeto foi realizado em 32 aulas, divididas em 7 etapas, detalhadas a seguir:

1ª Etapa: Os alunos vivenciaram alguns jogos competitivos com formatos e objetivos diferentes para que pudessem enriquecer seu acervo motor e cultural.

Fotografia 1 - Vivência do jogo Pique Estação

Fonte: Acervo pessoal

Fotografia 2 - Vivência do jogo Pique Bandeira

Fonte: Acervo pessoal

2ª Etapa: Após a vivência de todos os jogos, foi realizada uma roda de conversa, para discutir com os alunos os tipos de jogos praticados por eles e suas diferenças, além de ser explanado o que é necessário para se criar um jogo e quais os critérios observados para esta construção. Em um segundo momento, foi proposto que os estudantes, em grupos de 3 ou 4 alunos, criassem ou recriassem novos jogos a partir das reflexões realizadas na roda de conversa. Foi utilizado um formulário com os itens a serem pensados pelos alunos para a construção dos jogos, conforme diálogos realizados nas aulas anteriores (ANEXO A).

Fotografia 3 - Roda de conversa

Fonte: Acervo pessoal

Fotografia 4 - Criação do jogo

Fonte: Acervo pessoal

3ª Etapa: As turmas vivenciaram os jogos criados por seus pares. Cada grupo recebeu um número para que pudessem saber a ordem de execução de seus jogos e se preparassem para a apresentação. No início de cada aula, os estudantes que criaram o jogo explicavam a dinâmica do jogo aos colegas, geralmente por meio de desenhos no quadro (como eu costumo fazer durante as aulas). As regras eram explicadas e as dúvidas esclarecidas para que pudessem vivenciar o referido jogo. Durante as aulas, pequenas interrupções ocorreram para ajustar as regras ou a forma de execução do jogo, de acordo com a vontade do grupo responsável, demanda dos colegas de turma, ou observações da professora.

Fotografia 5 - Apresentação do jogo

Fonte: Acervo pessoal

Fotografia 6 - Roda de conversa para alterações no jogo

Fonte: Acervo pessoal

4ª Etapa: Depois da execução do 1º e 2º jogos criados pelas turmas, foi elaborado coletivamente um instrumento de avaliação (ANEXO B) desses jogos, com elementos definidos pelos estudantes, além de um instrumento de autoavaliação (ANEXO C) para ser respondido por cada grupo criador. Foram apresentados aos estudantes os seguintes instrumentos de avaliação: desenhos, cartazes, fichas, esculturas e maquetes, com exemplos mostrados pela professora. Depois da explicação de cada instrumento, os estudantes optaram pela ficha de avaliação. Durante a execução dos jogos criados, vídeos e fotografias foram utilizados para registro.

A cada dois jogos executados, houve um momento para avaliação realizada pela turma. Utilizamos o instrumento avaliativo elaborado coletivamente para indagar a turma sobre a execução dos jogos.

Os itens foram lidos, debatidos pela turma e depois preenchidos individualmente por cada estudante. O grupo criador dos jogos avaliados nesta aula responderam a ficha de autoavaliação sobre seu desempenho na condução da execução do jogo.

Após a avaliação do último jogo praticado, foi realizada uma votação entre os estudantes para que fossem escolhidos os 3 jogos mais criativos e com maior predileção da turma para serem realizados em um evento de culminância do projeto.

A 4ª etapa ocorreu paralelamente a 3ª etapa, uma vez que, após a realização dos jogos, as avaliações eram realizadas para que os alunos não esquecessem ou confundissem os jogos vivenciados.

Fotografia 7 - Avaliando os jogos criados

Fonte: Acervo pessoal

Confira algumas avaliações dos jogos:
http://gg.gg/avaliacoesjogos

Confira algumas autoavaliações:
http://gg.gg/autoavaliacoes

Fotografia 8 - Escolhendo os jogos para o Festival

Fonte: Acervo pessoal

5ª Etapa: A partir da seleção dos jogos com maior predileção das turmas, os estudantes do 4º ano vivenciaram os 3 jogos criados e escolhidos pela turma do 5º ano, e vice-versa. Depois dessas vivências, os estudantes participaram de um evento de culminância do projeto, denominado "1º Festival de Jogos Cria-Recria VSP", realizado no ginásio do Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), durante o qual as duas turmas envolvidas competiram entre si, disputando os 6 jogos (3 de cada turma) criados e escolhidos pelos estudantes.

Fotografia 9 - 1º Festival de Jogos Cria-Recria VSP

Fonte: Acervo pessoal

Confira mais fotos do Festival em:

http://gg.gg/FestivalVSP

Fotografia 10 - 1º Festival de Jogos Cria-Recria VSP

Fonte: Acervo pessoal

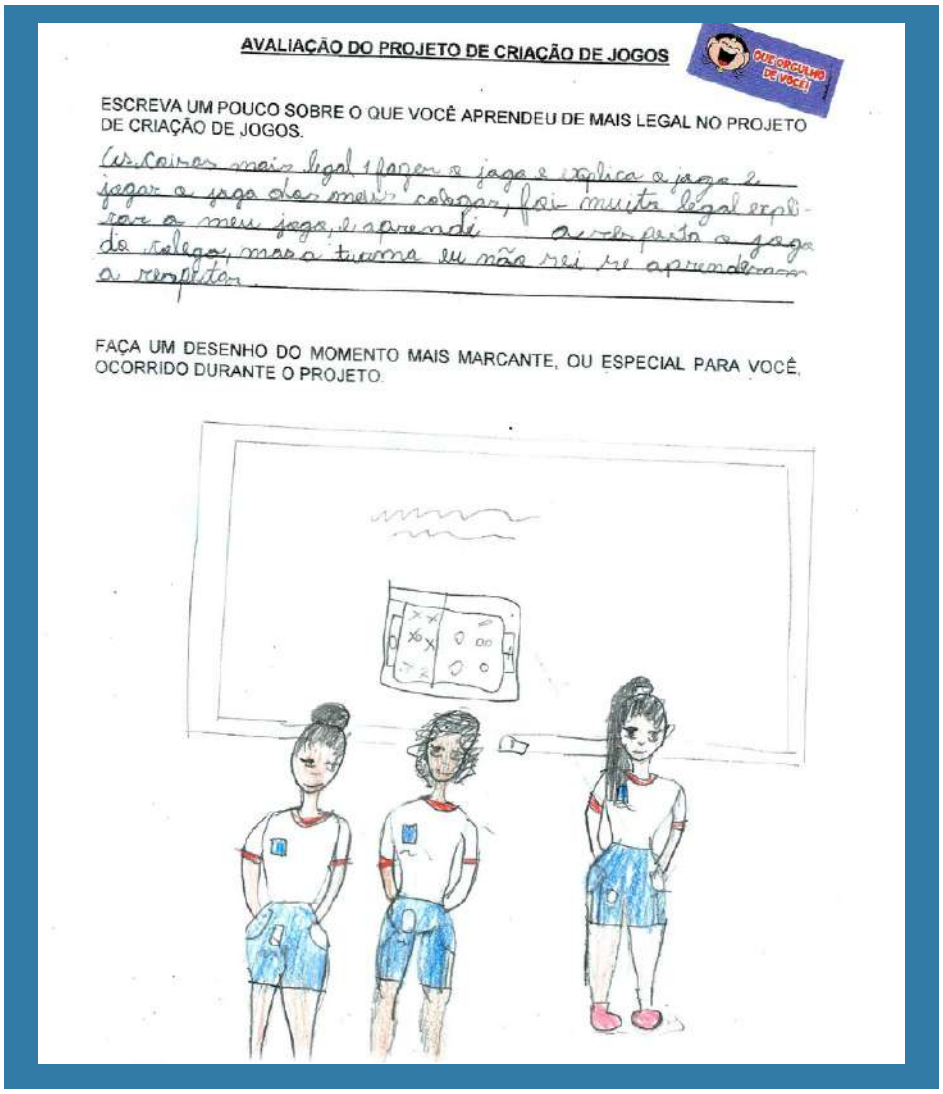
6ª Etapa: Após a realização do evento de culminância, os alunos revisitaram os jogos criados por eles no início do projeto, tendo como base a realização do jogo vivenciado pelos colegas, para registro da versão final com possíveis ajustes ou alterações, caso desejassem.

Fotografia 11 - Revisitando os jogos criados

Fonte: Acervo pessoal

7ª Etapa: Ao final do projeto, os alunos realizaram a avaliação final do projeto. Inicialmente havia sido proposto que os alunos respondessem a um questionário nesta etapa, contudo, observamos que muitas questões propostas inicialmente, já haviam sido respondidas nas avaliações e autoavaliações elaboradas pelos alunos. Além disso, após a ida à UFES, alguns estudantes manifestaram insatisfação por terem que realizar mais uma avaliação e sugeriram que fizessem desenhos como forma de avaliação do projeto. Sendo assim, a avaliação final foi modificada para um relato sobre o momento mais marcante vivenciado durante a pesquisa e o que aprenderam de mais relevante, por meio do preenchimento de um instrumento de registros (ANEXO D) e uma roda de conversa coletiva para tentar mensurar a relevância do projeto em seu processo de aprendizagem, e sua opinião a respeito de tudo o que foi vivenciado nesse trimestre.

Figura 1 - Relato da estudante M.L.C.S. do 4º ano



AVALIAÇÃO DO PROJETO DE CRIAÇÃO DE JOGOS

ESCREVA UM POUCO SOBRE O QUE VOCÊ APRENDEU DE MAIS LEGAL NO PROJETO DE CRIAÇÃO DE JOGOS.

Eu coisas mais legal fazer o jogo e explica o jogo e jogar o jogo dos meus colegas, foi muito legal explicar o meu jogo, e aprendi a respeito o jogo do colega, mas a turma eu não sei se aprenderam o respeito.

FAÇA UM DESENHO DO MOMENTO MAIS MARCANTE, OU ESPECIAL PARA VOCÊ, OCORRIDO DURANTE O PROJETO.

Fonte: Acervo pessoal

Acesse o relato dos estudantes do 4º ano no link: http://gg.gg/autoavaliacoes4ano ou pelo QR Code:

Acesse o relato dos estudantes do 5º ano no link: http://gg.gg/autoavaliacoes5ano ou pelo QR Code:

Os instrumentos utilizados na pesquisa foram o roteiro de observação, registros produzidos pelos alunos e diário de campo. O roteiro de observação foi utilizado para nortear os pontos a serem percebidos durante a pesquisa.

As produções ou registros produzidos pelos alunos podem assumir diversas formas, desde respostas a questões e atividades, até desenhos e textos. De acordo com Darido (2012), essas produções podem ser solicitadas com o objetivo de investigar o que aluno sabe previamente sobre determinado assunto ou podem ser solicitadas após um tema específico para avaliar o que os alunos apreenderam durante o processo de ensino-aprendizagem de forma coletiva ou individual. O importante desses registros é que os alunos podem demostrar o que aprenderam de uma forma mais livre, sem a preocupação de acertar ou errar, apenas relatar ou expressar o que aprenderam ou sentiram.

Durante a execução do projeto, fotografias e filmagens foram utilizadas para registro, com a intenção de ampliar as informações para o processo de análise.

O diário de campo foi adotado para acompanhar e registrar a execução do projeto e do processo pedagógico desenvolvido com as turmas, as intervenções realizadas pela professora junto aos estudantes, jogos, debates e conflitos recorrentes nas aulas, uma vez que a retenção dos fatos ocorridos, apenas na memória, poderia ocasionar a perda de informações relevantes para a pesquisa. Pérez Gómez e Sacristán (2000, p.109) corroboram essa ideia, afirmando que essa técnica é muito utilizada, já que “[...] costuma-se registrar [...] a corrente de acontecimentos e impressões que o investigador observa, vive, recebe e experimenta durante sua estada no campo”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As aulas de EF devem ser entendidas como um espaço de construção do sentido, em que o professor dispõe de condições para que os estudantes construam conhecimentos. Todavia, tal interação só é possível quando o professor se coloca na figura de facilitador da aprendizagem, estimulando e organizando os conhecimentos não só construídos por ele, mas também os suscitados pelos estudantes, possibilitando que o conhecimento seja fruto dessa interação e tenha significado para o discente.

Não basta para as aulas de EF apenas reproduzir conteúdos que fazem parte do currículo proposto pelo poder público. É necessário sistematizá-los e tratá-los de maneira pedagógica, permitindo que sejam pensados a partir da lógica da escola, refletindo sua prática através de métodos de ensino que possibilitem uma abordagem significativa no processo de ensino aprendizagem dos estudantes.

Com esse estudo percebemos que é possível reconstruir e reinventar as aulas de EF com autoria, experimentando as possibilidades de encontrar possíveis soluções para os desafios de combate ao desinvestimento pedagógico na área, por meio da implementação de uma prática pedagógica reflexiva, tendo a EF cultural como proposta de ensino.

Baseados em todo processo desenvolvido neste projeto, nas avaliações realizadas, nas rodas de conversa e nas observações das aulas, podemos concluir que esta proposta metodológica contribuiu de forma relevante para a aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes, uma vez que estimulou sua participação ativa e efetiva, suscitando reflexões e significações a respeito do conteúdo trabalhado.

Os estudantes, que até então não reconheciam os elementos presentes em um jogo, construíram novos jogos e analisaram criticamente os jogos vivenciados, propondo alterações nas regras e/ou dinâmica dos jogos para promover uma maior participação dos estudantes, integrar mais os jogadores, desenvolver estratégias de jogos mais elaboradas

ou dinamizar o jogo, deixando-o mais atrativo; aspectos que até então não eram inquietantes para os alunos. Além disso, perceberam-se enquanto sujeitos de aprendizagem no momento de se autoavaliarem e refletirem sobre suas ações no desenvolvimento do projeto.

Integrar os alunos nesse processo de autogerenciamento com responsabilidade e construção coletiva fez com que eles valorizassem o trabalho do professor, tornando-os não só sujeitos da aprendizagem, mas aqueles que aprendem junto ao outro, num grupo, construindo valores e o próprio conhecimento, indispensáveis na vida em sociedade. A oportunidade de trabalharem em conjunto com a professora neste estudo despertou nos estudantes um pertencimento e valorização do "evento aula", até então inexistente, potencializando seu desenvolvimento e aprendizado.

O processo de ensino-aprendizagem, focado no protagonismo e na busca pela autonomia dos alunos, deve estar ligada a uma ação dialógica e comunicativa entre os professores e os estudantes, e essa foi uma das preocupações deste estudo. Ao criarem jogos, vivenciá-los e avaliá-los, os estudantes foram estimulados a refletir, problematizar e questionar suas ações e a de seus pares. O papel desempenhado pelo educador deve ser o de tornar os alunos seres pensantes, ou seja, fazer com que eles aprendam a aprender. Esse fator é contemplado quando o professor exerce com eficácia seu papel de mediador, problematizador e potencializador de experiências.

Através da realização deste estudo, podemos concluir que a utilização do conteúdo "jogo" nas aulas de EF, por meio do processo de criação, vivência, avaliação e recriação, pode vir a influenciar de maneira positiva o aprendizado e desenvolvimento dos alunos a partir de suas experiências. Por meio do conteúdo "jogo", os estudantes aprenderem: a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o outro; decidir regras, trabalhando seus direitos e deveres; perceber seus limites; estimular sua criatividade e autonomia, almejando um objetivo comum, que era o de praticar uma atividade atrativa e satisfatória para todos.

Os relatos dos estudantes durante todo o processo metodológico desenvolvido corroboram com essa afirmação, uma vez que expressam, de forma satisfatória, seu aprendizado e desenvolvimento, fomentados através das práticas inovadoras nas aulas de EF. Os estudantes passaram a ter uma visão mais crítica a respeito de suas experiências corporais, sociais e cognitivas, no sentido de questionarem o motivo daquela ação, opinarem sobre e sugerirem modificações significativas em seu processo de ensino-aprendizagem.

Durante as atividades e intervenções propostas neste projeto, buscamos estimular a participação ativa, criatividade, autonomia, desenvolvimento cognitivo, espírito de coletividade e cooperação, por parte dos estudantes. Em relação aos objetivos propostos, entendemos que tivemos êxito pelo fato de compreendermos que os estudantes envolvidos alcançaram um desenvolvimento positivo e um aprendizado significativo durante a execução do projeto.

> "Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade".
>
> FREIRE (2008)

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. H.; HASTIE, P.; ARAÚJO, R.F. O desenvolvimento da compreensão holística do jogo por meio da criação do jogo. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.37, n.4, p. 323-332, 2015.

BAYER, C. **O ensino dos desportos colectivos.** Lisboa: Dinalivros, 1994.

BORDENAVE, J. E. D. **O que é participação.** São Paulo: Brasiliense, 1994. (Coleção primeiros passos; 95)

BRACHT, V. Dilemas no cotidiano da Educação Física escolar: entre o desinvestimento e a inovação pedagógica. **Salto para o Futuro**, v. 21, n. 12, p. 14-20, 2011.

CASCO, P. **Tradição e criação de jogos:** reflexões e propostas para uma cultura lúdico corporal. São Paulo: Petrópolis, 2007.

CHARLOT, B. **Relação com o Saber, Formação dos Professores e Globalização:** questões para a educação hoje. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.

DAOLIO, J. Educação Física Escolar: em busca da pluralidade. **Revista Paulista de Educação Física.** São Paulo, supl. 2, p. 40-42, 1996.

_____. **Educação Física e o conceito de cultura.** Campinas: Autores Associados, 2004.

DARIDO, S. C. A avaliação da educação física na escola. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. **Caderno de formação:** formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 127-140, v. 16, 2012.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (Coord.). **Educação Física na escola:** implicações para a prática pedagógica. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara/Koogan, 2019.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 37. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KHOURI, F. B. E.; FREIRE, E. S. A produção de conhecimento nas aulas de Educação Física: uma experiência com a construção de jogos cooperativos. In: FARIAS, U.S; NOGUEIRA, V. A.; MALDONADO, D. T. (org). **Práticas pedagógicas inovadoras nas aulas de educação física escolar:** indícios de mudanças. v. 31. Curitiba: CRV, p. 85-100, 2017.

MALDONADO, D. T.; SILVA, S. A. P. S. **Do "rolar a bola" à inovação pedagógica nas aulas de educação física:** uma análise dos bastidores do cotidiano escolar público. Curitiba: CRV, 2017.

MELO, J. P. A Educação Física como componente curricular: seu lugar entre os saberes escolares. In: SCHNEIDER, O. et al. (org.). **Educação Física, esporte e sociedade:** temas emergentes. v. 2. São Cristovão: Editora da UFS, p. 51-71, 2008.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; FORMOSINHO, J. **Pedagogia-em-Participação:** A perspectiva educativa da associação criança. Porto, Portugal: Porto Editora, 2013.

PÉREZ GÓMEZ, A. I.; SACRISTÁN, J. G. **Compreender e transformar o ensino.** Trad. Ernani F. F. Rosa. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

RETONDAR, J. **Teoria do jogo:** a dimensão lúdica da existência humana. 2. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ROCHA, M. L.; AGUIAR, K. F. Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises. **Psicologia, ciência e profissão**, v. 23 (4), p. 64-73, 2003.

SANTOS, J. C. **A participação ativa e efetiva do aluno no processo ensino-aprendizagem como condição fundamental para a construção do conhecimento.** 2002. 193 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação em Educação da UFRGS, Porto Alegre, 2002.

TAFFAREL, C. N. Z. **Criatividade nas aulas de educação física.** Rio de Janeiro: Editora Ao Livro Técnico, 1985.

JOGOS CRIADOS pelos ESTUDANTES

VOCABULÁRIO

Área das bandeiras: Espaço que compreende a área do goleiro.

Área do goleiro: Espaço delimitado na quadra esportiva, utilizado como referência para a área livre das equipes adversárias.

Boiar: Tocar com as mãos o adversário ou colega de equipe.

Defensor: Jogador responsável em defender os objetos alvo dos jogos.

Queimar: Atingir com a bola o adversário.

Queimador: Jogador responsável em "queimar" os adversários.

Salvar: Ato de liberar o companheiro de equipe que está impedido de jogar ou fora do jogo.

Salvador: Jogador com a função de "salvar" os colegas de equipe.

TURMA DO 4º ANO

Ana Clara Carvalho de Oliveira
Ana Evellyn de Freitas Paraguassu
Bernardo Ferreira Viana
Ester de Souza Gomes
Gabriel Claus Vitória do Nascimento
Heitor da Silva Mendonça
Isadora Lopes Laranjeira
João Victor Rodrigues da Silva
Kassyo Maia Soares Lemos
Kemilly Emanuelle Santos Nascimento
Luana de Freitas Maia
Lyvia Vitória da Silva Hott
Maria Eduarda Souza Martins
Maria Luiza Correa Salles
Miguel Souza Martins
Pietro Vitor Santos Abutrab
Samuel de Oliveira Rodrigues
Yori de Paula Alves
Yulíson Gustavo dos Santos Basílio

QUEIMADA BANDEIRA

AUTORES: GABRIEL, HEITOR E KASSYO

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 bolas;
- 6 cones (3 de cada cor).

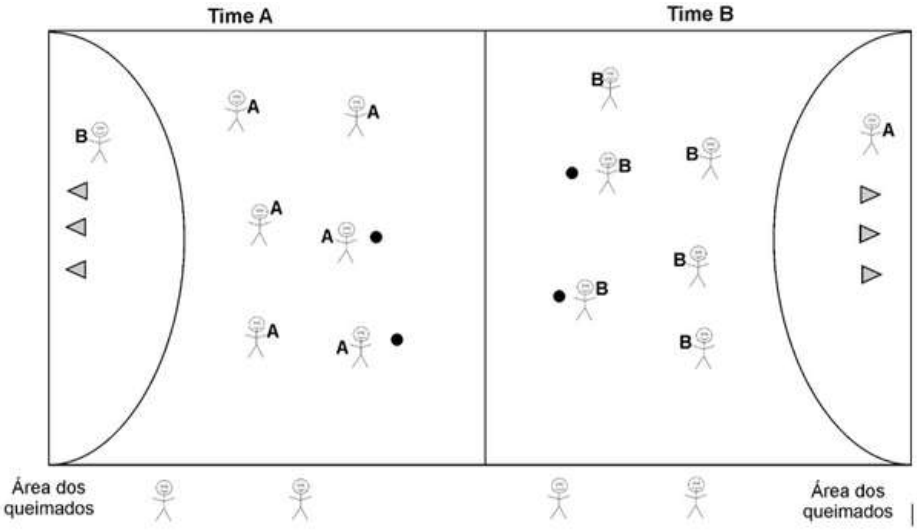
MODO DE JOGAR:

O jogo é uma mistura de queimada com pique bandeira.

Cada time possui 2 bolas e seus jogadores devem tentar "queimar" os jogadores adversários para tentar atravessar seu campo de jogo, pegar os cones (um de cada vez) e retornar para sua área sem serem "boiados" ou "queimados".

Não é permitido "queimar" ou "boiar" os jogadores dentro da área dos cones. Neste espaço somente é permitida a entrada dos jogadores de ataque. Os jogadores que são boiados ou queimados saem do jogo.

Vence o jogo a equipe que conseguir pegar os 3 cones primeiro e trazê-los de volta para sua área de jogo.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogoqueimadabandeira ou pelo QR Code:

PIQUE QUEIMADA

AUTORAS: ANA EVELLYN, LUANA E LYVIA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 bolas;
- 2 cadeiras.

MODO DE JOGAR:

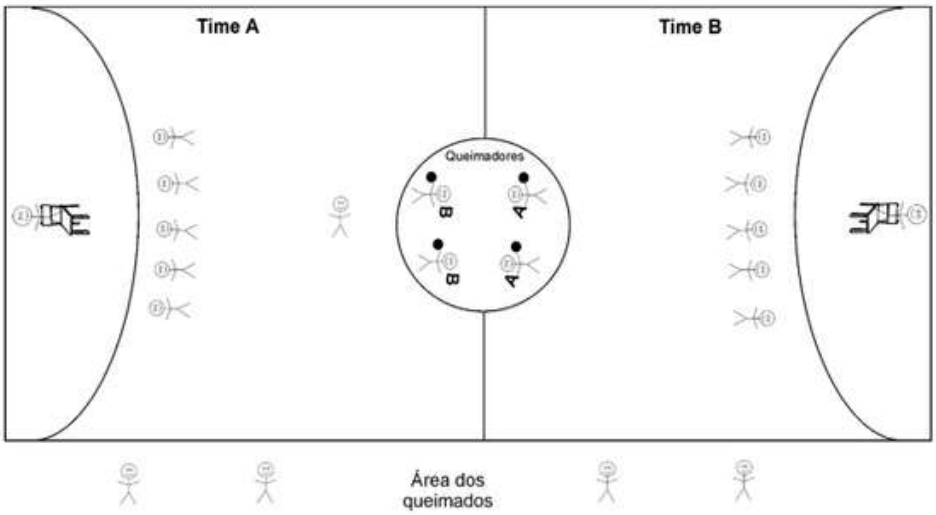
No início do jogo cada equipe escolhe um jogador para ficar sobre a cadeira e ser o “alvo”. Dois jogadores deverão ser escolhidos para serem os queimadores e ficarem dentro do círculo central.

Os demais jogadores devem formar uma barreira para evitar que os queimadores acertem o “alvo”. Os jogadores que estão na barreira e são queimados, devem sair do jogo, logo eles devem tentar agarrar a bola para se defender.

Os queimadores não podem sair do círculo central para lançar a bola.

Os jogadores “alvos” não podem descer da cadeira para se esquivarem da bola lançada.

Vence o jogo a equipe que conseguir queimar a pessoa que está em cima da cadeira (“o alvo”) do time adversário.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogopiquequeimada ou pelo QR Code:

QUEIMADA REI E RAINHA

AUTORAS: ISADORA, MARIA EDUARDA E MARIA LUIZA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 2 bolas;
- 2 cones (um de cada cor).

MODO DE JOGAR:

No início do jogo cada equipe escolhe um "rei" ou uma "rainha" que deverá atravessar o campo adversário com o cone na mão e entrar no gol.

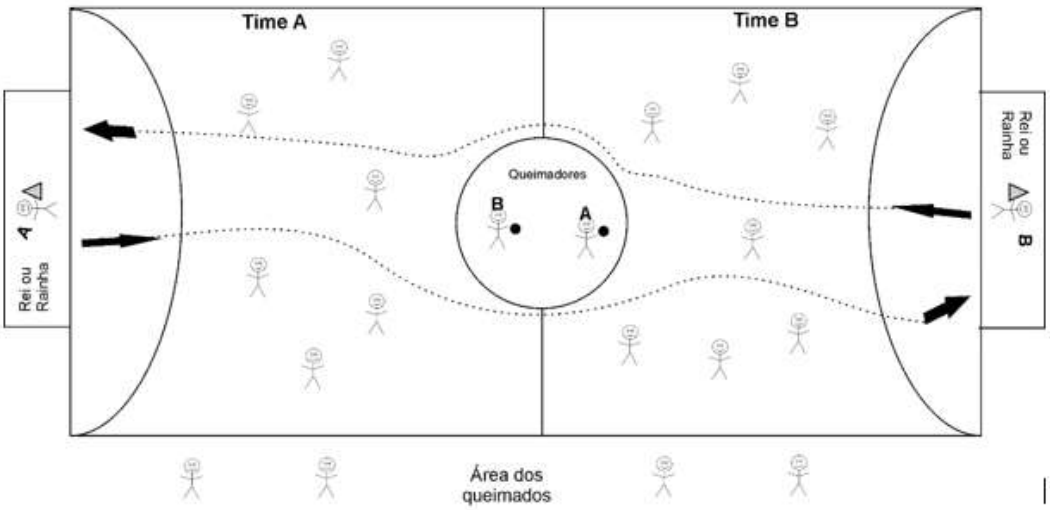
Um "queimador" também é escolhido para ficar no círculo central da quadra. O queimador deve ficar apenas nesse espaço para lançar a bola.

Os reis ou rainhas ficam dentro do gol do seu campo de jogo tentando atravessar sem serem "boiados" pela equipe adversária.

Durante o jogo, o professor ou condutor da atividade, deve gritar "STOP!", nesse momento todos param e o "rei" ou a "rainha" deve correr para invadir o campo adversário e nesse momento os "queimadores" devem tentar acertá-lo(a) evitando sua entrada na baliza do gol.

Os jogadores que são queimados ou boiados ficam na lateral da quadra. Caso o rei ou a rainha seja boiado(a), ele(a) deve voltar para sua posição inicial. Caso seja queimado(a), perde o jogo.

Vence o jogo a equipe que conseguir fazer com que seu rei ou rainha entre no gol com o cone sem ser queimado(a) ou boiado(a), ou quem conseguir queimar o rei ou a rainha adversários.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogoqueimadareierainha ou pelo QR Code:

TORRE DE ATAQUE

AUTORES: MIGUEL E YORI

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 bolas;
- 4 bambolês.

MODO DE JOGAR:

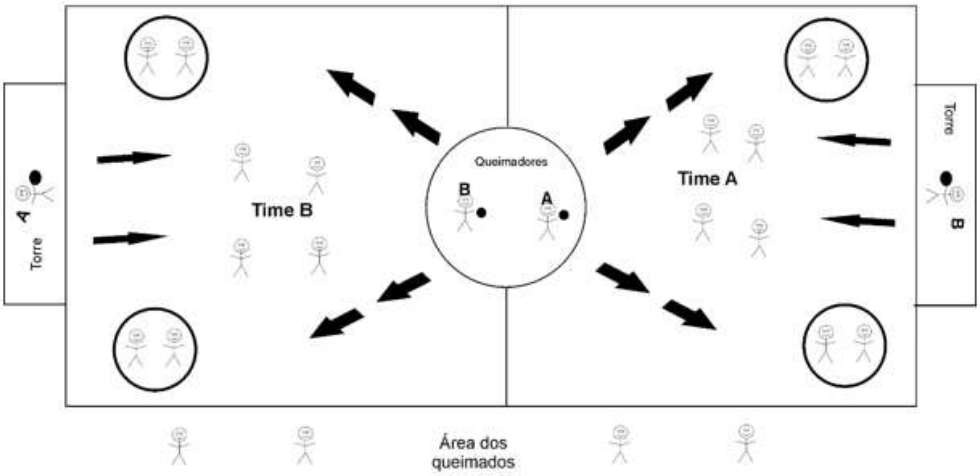
No início do jogo cada equipe é dividida em duas; uma parte da equipe irá ser o time do bambolê e a outra parte será o time da queimada. Além disso um "queimador" deve ser escolhido para ficar no círculo central da quadra, e um outro participante deverá ser escolhido para ser a "torre".

A "torre" deve queimar os jogadores que estão na área da queimada.

O "queimador" deve queimar os jogadores que estão nos bambolês.

Ao soar o apito do condutor do jogo (ou professor), os jogadores que estão nos bambolês devem trocar de posição no sentido horário.

Vence o jogo a equipe que conseguir queimar todo o time adversário nos dois espaços.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogotorredeataque ou pelo QR Code:

PIQUE CASA

AUTORES: JOÃO VICTOR E PIETRO

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 bolas;
- 4 cones (2 de cada cor).

MODO DE JOGAR:

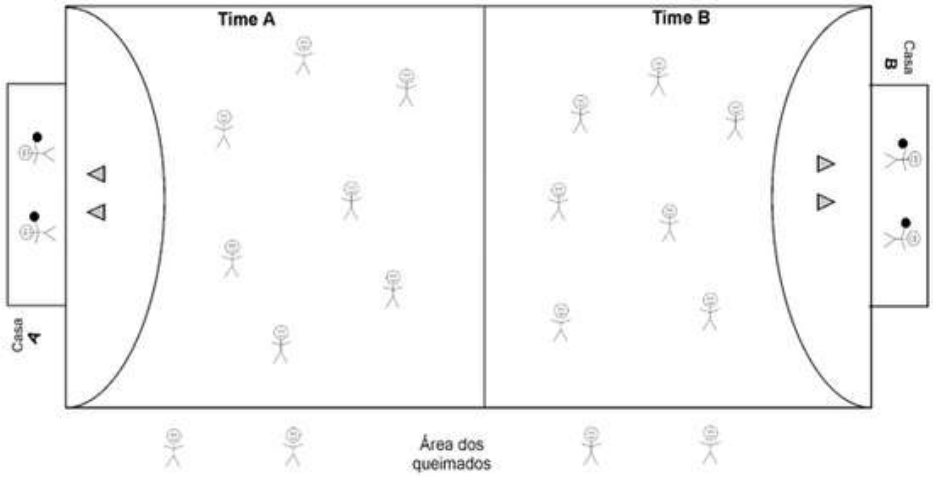
No início do jogo cada equipe escolhe 2 “queimadores”, que serão os responsáveis por tentar queimar os jogadores adversários que forem pegar os cones. Cada queimador terá uma bola e deverá ficar localizado dentro da “casa” do seu time, que é a baliza do gol.

O objetivo do jogo é conseguir atravessar o campo adversário, pegar os cones de sua equipe e retornar para sua área sem ser “queimado” ou “boiado”.

Os jogadores que são queimados saem do jogo. Os jogadores boiados devem voltar para seu campo.

Não é permitido boiar ou queimar dentro da área do cone (área do goleiro).

Vence o jogo a equipe que conseguir pegar os dois cones do seu time no campo adversário e voltar para o seu sem ser queimado ou boiado. Caso uma equipe consiga queimar todo o time adversário, será a vencedora.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogopiquecasa ou pelo QR Code:

PIQUE BOLICHE

AUTORES: ESTER, KEMILLY E SAMUEL

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 bolas para queimada;
- 6 cones (3 de cada cor).

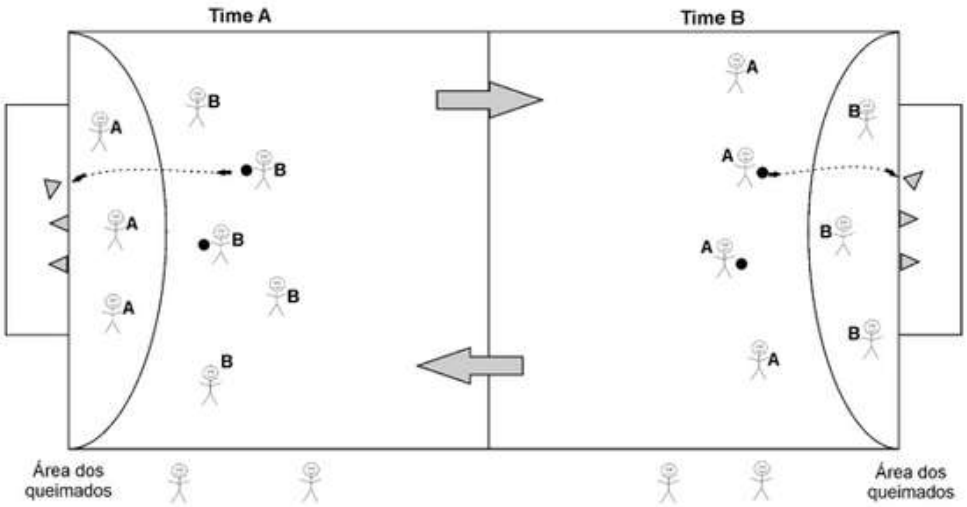
MODO DE JOGAR:

Cada equipe começa o jogo com 2 bolas e tem por objetivo derrubar os 3 cones localizados dentro do gol do time adversário.

Não é permitido ao time atacante entrar na área do goleiro para lançar a bola. Somente o time defensor pode entrar nesta área para pegar a bola.

Os jogadores que são atingidos diretamente pela bola (queimados) saem do jogo. Os alunos que são boiados sentam.

Vence o jogo a equipe que conseguir derrubar os cones do outro time ou queimar todos os jogadores da equipe adversária.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogopiqueboliche ou pelo QR Code:

PIQUE BANDEIRA QUEIMADA

AUTORES: ANA CLARA, BERNARDO E YULISON

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 bolas;
- 6 cones.

MODO DE JOGAR:

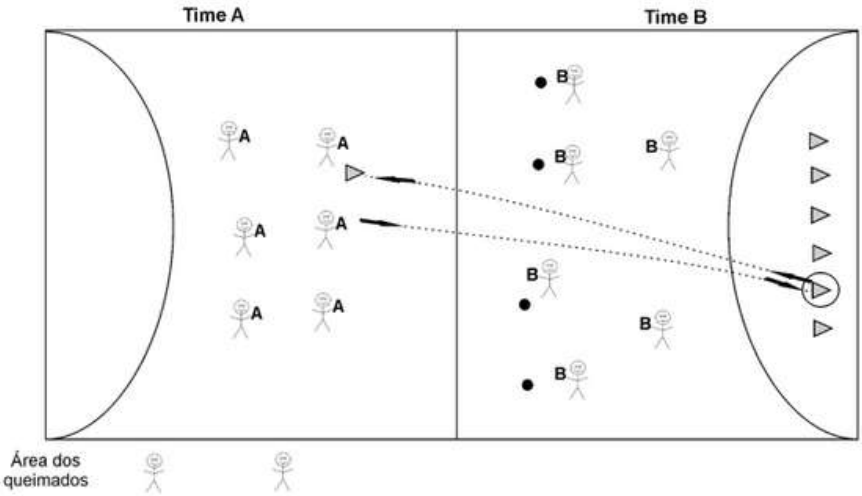
O time A deve tentar atravessar a área de jogo do time B, e pegar os 6 cones (um de cada vez) e retornar para seu campo sem ser queimado pelo time B.

O time B deve tentar "queimar" todos os jogadores do time A. Os jogadores queimados saem do jogo. Não é permitido queimar os jogadores dentro da área dos cones.

Não existe "boiar" ou "salvar" no jogo.

As bolas jogadas pelo time B devem ser devolvidas pelo time A.

Vence o jogo a equipe que conseguir atingir primeiro seu objetivo: Pegar todos os cones, ou queimar todos os jogadores.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogopiquebandeiraqueimada ou pelo QR Code:

TURMA DO 5º ANO

Alice Felicio Amancio
Arthur Antônio Leão Daniel
Arthur Marques Ferreira
Benjamin Gonçalves Venâncio
Daniel Santana da Silva
Dianna Simões Corrêa
Dieycon Bernardo Vasconcelos Corrêa
Gabriel Pessanha Nogueira
Geovana Muniz Baldan
Giovanna de Bona Araújo
Heloa Alves do Vale
Henrique Oliveira de Barros
Ivan Santos Santana
Jhulianna Muniz Crecenço
Julia Ataide Silva dos Santos
Kauã Allef Ramos Loureiro
Kayk Nascimento Lemke
Luiz Miguel Rodrigues Teixeira
Luiz Otávio de Almeida Abreu
Luiz Otávio Oliveira de Jesus
Marina Amâncio Esteves
Pietro Miguel Calixto Barbosa
Raphaela Pereira da Silva
Rebeca Ventura Ferreira Ayres
Sophia Rodrigues dos Santos
Vitor Daniel dos Santos Eleotério
Vitória Rosa Gonçalves
Whitney Victória Souza da Silva
Yago Bravim Anjos

PIQUE BANDEIRA LOUCA

AUTORES: DIEYCON, KAUÃ E LUIZ OTÁVIO OLIVEIRA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 2 bolas;
- 2 faixas de identificação;
- 3 cones.

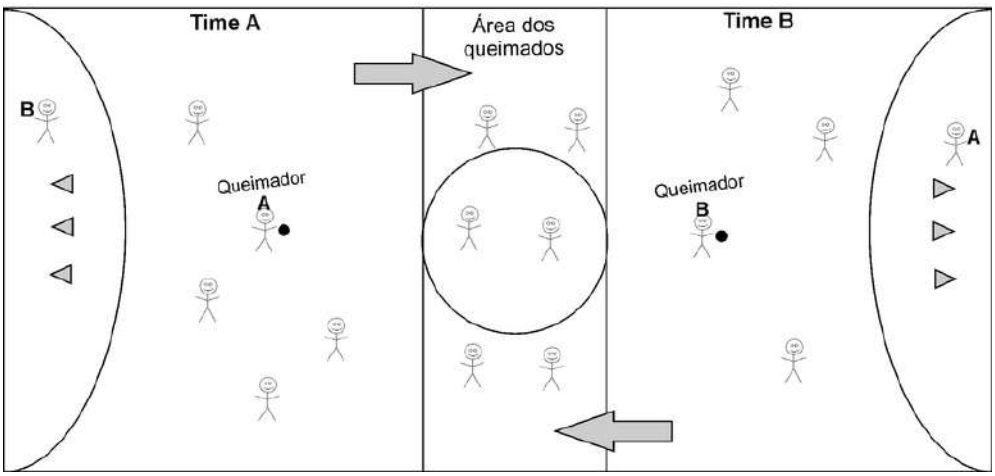
MODO DE JOGAR:

No início do jogo cada equipe escolhe um "queimador" que deverá ser responsável em queimar o time adversário. Somente o queimador pode pegar a bola.

Os jogadores deverão atravessar o campo adversário, pegar os cones e retornar para sua área sem querem boiados ou queimados. O queimador deve ficar localizado na área de jogo, junto com os demais jogadores.

Os jogadores queimados devem ficar no centro da quadra e não podem "boiar" os adversários. Sempre que uma equipe conseguir atravessar com um cone, seus jogadores queimados são "salvos" e retornam para o jogo.

Vence o jogo a equipe que conseguir pegar os 3 cones primeiro.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogopiquebandeiralouca ou pelo QR Code:

QUEIMADA AMERICANA

AUTORES: DANIEL, GABRIEL, KAYK E YAGO

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 1 bola para queimada;
- 2 bolas para serem resgatadas;
- 4 cones.

MODO DE JOGAR:

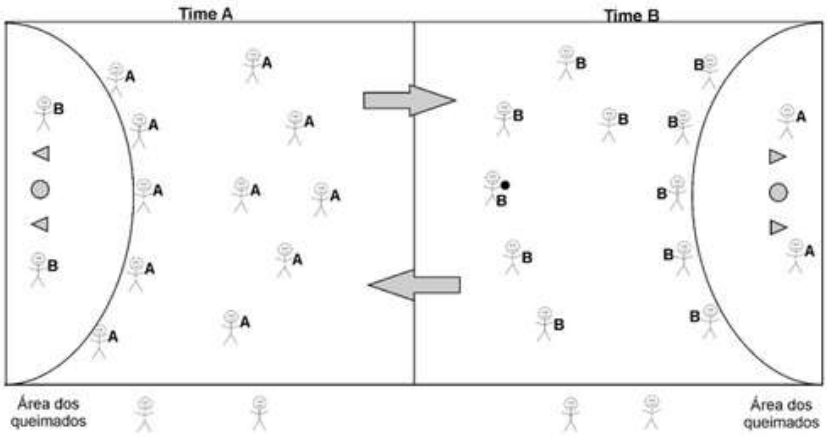
O jogo é uma mistura de pique bandeira com queimada. Cada equipe deve tentar atravessar o campo adversário, pegar os cones e a bola de sua equipe e retornar para seu campo sem que os jogadores sejam queimados ou boiados pelo time adversário. Deve-se pegar primeiro os cones e por último a bola. Cada jogador só pode pegar um elemento de cada vez.

Os jogadores que forem queimados ficam na área dos queimados e não participam mais do jogo. Os jogadores que forem "boiados" durante a travessia no campo adversário devem sentar no local e esperar serem "salvos" por um colega de sua equipe.

Os jogadores do Time A não podem entrar na "área das bandeiras" para defender, boiar ou queimar os jogadores do Time B, assim como o contrário também não é permitido.

Qualquer jogador pode queimar o time adversário, desde que esteja em seu campo de origem.

Vence o jogo a equipe que conseguir primeiro atravessar com os cones e a bola para seu campo.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogoqueimadaamericana ou pelo QR Code:

PIQUE BOTO

AUTORES: IVAN, LUIZ OTÁVIO ALMEIDA E VICTOR

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 fitas de identificação;
- 4 bolas para queimar;
- 2 bolas para serem os alvos.

MODO DE JOGAR:

O objetivo do jogo é atravessar a área do time adversário, pegar a “bola alvo” e retornar para a área do seu time sem ser queimado. A "bola alvo" deve ser diferente da utilizada para a queimada e representa o elemento principal do jogo.

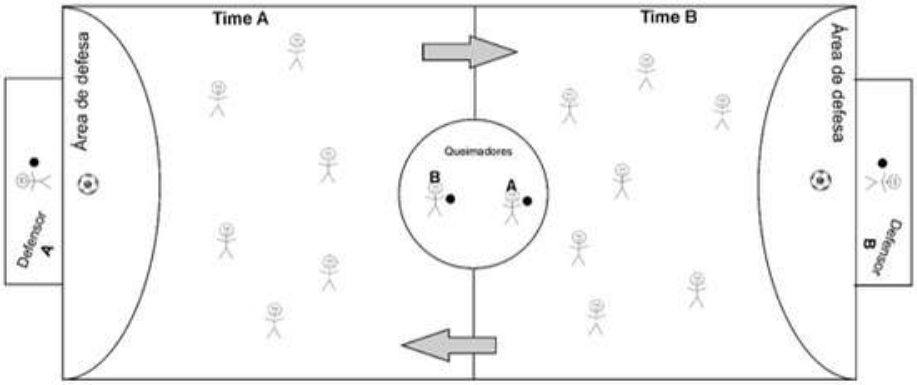
No início do jogo cada equipe escolhe um “defensor” e um “queimador” para seu time, os quais deverão ser identificados com uma fita. O “queimador” deverá ficar no círculo central da quadra tentando queimar o time adversário. Já o “defensor” deverá ficar dentro do “gol” tentando queimar o jogador adversário que pegar a “bola alvo”.

Somente o defensor e o queimador podem jogar a bola para queimar, logo eles podem sair de seus lugares para pegá-la, mas deverão retornar para suas posições para lançar a bola novamente.

Os jogadores queimados devem sentar no mesmo local e só podem ser “salvos” se conseguirem encostar no pé/perna de um adversário (sem sair do lugar), ou se agarrarem a bola jogada pelo “queimador” da sua equipe.

É permitido boiar os adversários que forem capturar a “bola alvo”. Os jogadores “boiados” também sentam e são salvos como os “queimados”.

Vence o jogo a equipe que conseguir pegar primeiro a “bola alvo” do seu time e retornar para sua área.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link:http://gg.gg/jogopiqueboto ou pelo QR Code:

RJWR QUEIMADA

AUTORAS: REBECA, JÚLIA, WHITNEY E RAPHAELA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 2 bolas;
- 2 fitas para identificação.

MODO DE JOGAR:

Formam-se dois times. No início do jogo cada time deverá escolher, um líder, um anjo e um monstro. O líder e o anjo são elementos secretos no jogo, devendo ter seus nomes ditos em segredo para o condutor do jogo (professor). O monstro deverá ter uma fita amarrada no braço para identificação durante o jogo.

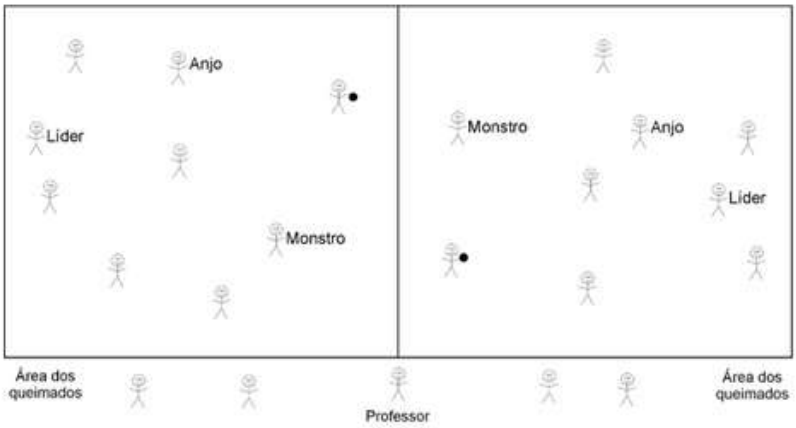
O monstro tem o papel de impedir que os jogadores de seu time sejam queimados. O monstro é imune, logo não é queimado. O monstro não pode lançar bolas contra o outro time, só defender.

O anjo é um elemento secreto que, quando queimado, "salva" todos os colegas de equipe que estavam queimados. O poder do anjo só vale uma única vez.

O líder é o elemento principal do jogo; se ele for queimado, faz com que a outra equipe vença.

O jogo ocorre como uma queimada tradicional, os jogadores queimados que não são o anjo e o líder, vão para a lateral da quadra e não jogam mais até serem salvos pelo anjo. Caso o anjo seja queimado, todos voltam e o jogo continua.

Vence o jogo a equipe que descobre quem é o líder da outra equipe e consegue queimá-lo.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogorjwrqueimada ou pelo QR Code:

THE 4 KINGDOMS

AUTORAS: GEOVANA MUNIZ, GIOVANNA DE BONA, ALICE E MARINA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 1 bola;
- 4 cones (2 de cada cor);
- 1 rede de vôlei;
- 1 corda grande.

MODO DE JOGAR:

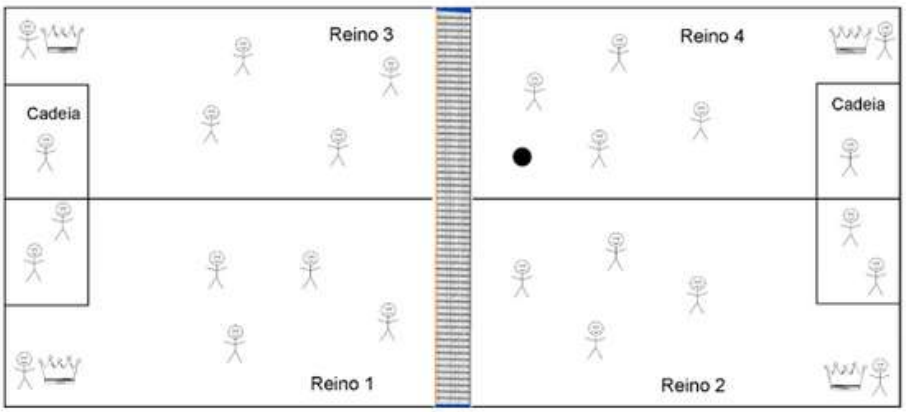
Existem 4 reinos, sendo que de cada lado da quadra os dois reinos são aliados. Cada reino escolhe seu rei ou rainha que deve ficar junto com o cone (que representa a coroa) no final do seu campo. Ao soar o apito, os reis e rainhas devem correr até o centro do campo e pegar a bola.

Quem conseguir pegar primeiro começa o jogo. O reino de posse da bola deve jogá-la por cima da rede de vôlei para que ela caia no chão do reino adversário, caso consigam escolhem um "morador" do reino que deverá ir para a "cadeia" do lado contrário de seu reino.

O jogo continua sempre com a equipe que está de posse da bola naquele momento. Os reis e as rainhas não podem ser escolhidos para irem para a prisão, pois ajudam a defender seus reinos. As equipes devem se espalhar na área de jogo do seu reino para evitar que a bola caia no chão.

Não é permitido invadir o reino do adversário ou do aliado, nem segurar a bola por mais de 4 segundos.

Vencem o jogo os reinos aliados que conseguirem mais prisioneiros ao final do jogo.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogothe4kingdoms ou pelo QR Code:

QUEIMADA VAMPIRO E LOBO

AUTORES: DIANNA, LUIZ MIGUEL E SOPHIA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 4 bolas.

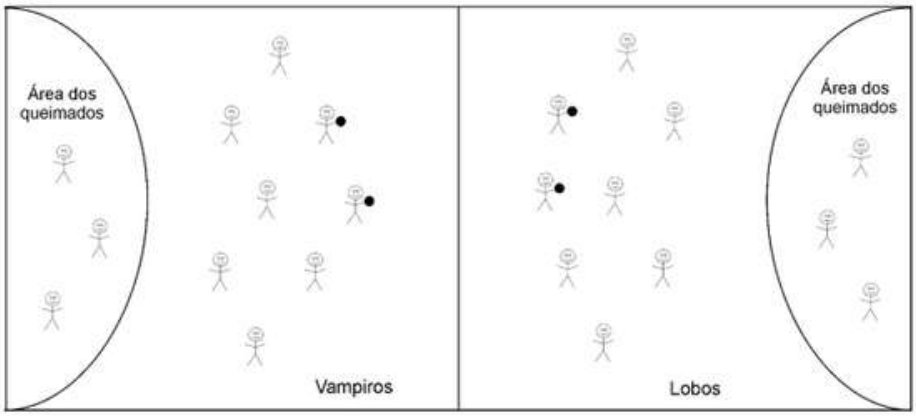
MODO DE JOGAR:

Existem 2 times, um de vampiros, outro de lobos. Cada time possui 2 bolas. Cada equipe deve tentar queimar o time adversário.

Os participantes que são queimados devem ficar na área dos queimados (área do goleiro na quadra), e só podem ser salvos se conseguirem agarrar a bola lançada diretamente por algum jogador do seu time.

Os jogadores que estão queimados não podem sair da sua área para tentar agarrar a bola, tampouco podem queimar jogadores do time adversário, ou pegar a bola e jogar para seu time. As bolas que não são agarradas pelos queimados devem ser entregues para o time atacante daquele lado da quadra.

Vence o jogo a equipe que conseguir queimar todo o time adversário.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogoqueimadavampiroelobo ou pelo QR Code:

PIQUE STOP

AUTORES: ARTHUR ANTÔNIO, ARTHUR MARQUES, HELOA E JHULIANNA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- 2 bolas;
- 6 bandeiras (cones);
- 2 fitas para identificação.

MODO DE JOGAR:

O jogo é parecido com o pique bandeira. Existem 3 cones que devem ser resgatadas do campo adversário sem que os jogadores sejam boiados ou queimados.

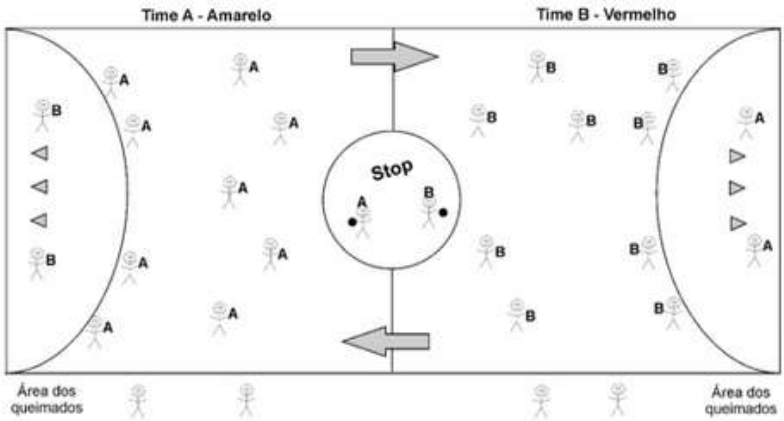
No início do jogo cada equipe deve escolher quem será seu "queimador". Ele será identificado com uma fita e deverá ficar no centro da quadra. Sempre que quiser queimar alguém, o queimador deverá gritar "STOP" para que os jogadores fiquem parados e ele possa jogar a bola.

Os jogadores que são queimados devem ir para a área dos queimados e só retornam para o jogo se o queimador de seu time agarrar a bola jogada por algum jogador de seu time.

No início do jogo também são escolhidos 1 ou 2 jogadores para atravessar o campo adversário e pegar as bandeiras. Caso esses jogadores sejam queimados, outro jogador pode ficar no seu lugar.

Os jogadores "boiados" devem retornar para seu campo de origem; caso estejam com a bandeira, devem devolvê-la. Não é permitido "boiar" os jogadores dentro da área onde ficam as bandeiras, mas eles podem ser queimados. Os jogadores defensores não podem entrar na área das bandeiras.

Vence o jogo a equipe que conseguir resgatar as 3 bandeiras primeiro ou quem queimar todo o time adversário.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogopiquestop ou pelo QR Code:

PIQUE AO CONTRÁRIO

AUTORES: BENJAMIN, HENRIQUE, PIETRO E VITÓRIA

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- Fitas de identificação em 2 cores;
- 2 bolas.

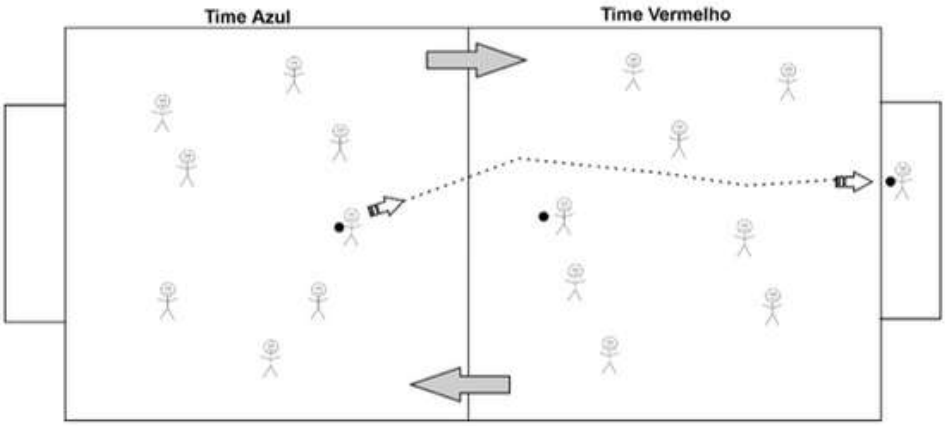
MODO DE JOGAR:

Os times serão identificados com fitas em cores diferentes para melhor visualização dos jogadores.

Cada equipe receberá uma bola que deverá ser levada até o "gol" do campo adversário sem que o jogador que esteja de posse da bola seja "boiado".

Os jogadores que são "boiados" devem sentar no mesmo local, e só podem ser salvos por um colega de equipe. Caso estejam de posse da bola, devem jogá-la para seu time. Os jogadores podem ser "boiados" em qualquer lugar do campo adversário.

Vence o jogo a equipe que um de seus jogadores consiga entrar primeiro com a bola dentro do "gol" do time adversário sem ser tocado por ninguém.



Acesse as versões produzidas pelos estudantes no link: http://gg.gg/jogopiqueaocontrario ou pelo QR Code:

ANEXOS

A - Formulário de criação dos jogos

Nome dos Alunos: _____ Turma: _____

NOME DO JOGO: _____ GRUPO Nº _____

FAÇA O DESENHO DO SEU JOGO NESTE ESPAÇO TENTANDO DEMONSTRAR COMO ELE OCORRE

- MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA O JOGO:

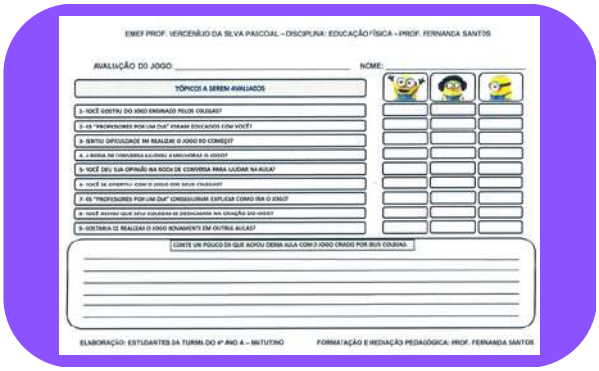
- COMO O JOGO OCORRE:

- QUEM VENCE O JOGO:

- O QUE NÃO É PERMITIDO:

DOWNLOAD http://gg.gg/formulariojogos

B - Fichas de avaliação dos jogos



EMEF PROF. VERCENÍLIO DA SILVA PASCOAL – DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA – PROF. FERNANDA SANTOS

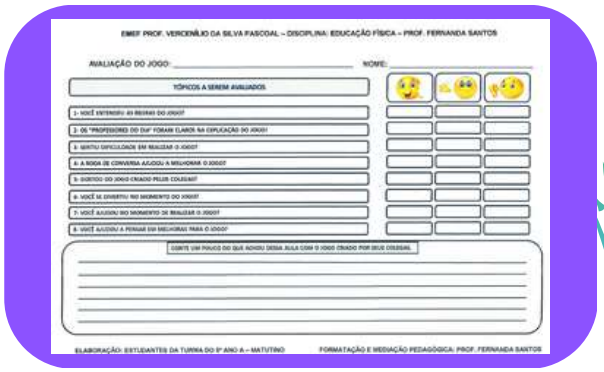
AVALIAÇÃO DO JOGO: _____ NOME: _____

TÓPICOS A SEREM AVALIADOS

1- VOCÊ GOSTOU DO JOGO ENSINADO PELOS COLEGAS?
2- OS "PROFESSORES POR UM DIA" FORAM EDUCADOS COM VOCÊ?
3- SENTIU DIFICULDADE EM REALIZAR O JOGO DO COMEÇO?
4- A BOLA DE CONVERSA AJUDOU A MELHORAR O JOGO?
5- VOCÊ DEU SUA OPINIÃO NA RODA DE CONVERSA PARA LUDAR NA AULA?
6- VOCÊ SE DIVERTIU COM O JOGO DOS SEUS COLEGAS?
7- OS "PROFESSORES POR UM DIA" CONSEGUIRAM EXPLICAR COMO ERA O JOGO?
8- VOCÊ ACHOU QUE SEUS COLEGAS SE DEDICARAM NA CRIAÇÃO DO JOGO?
9- GOSTARIA DE REALIZAR O JOGO NOVAMENTE EM OUTRAS AULAS?

CONTE UM POUCO DO QUE ACHOU DESSA AULA COM O JOGO CRIADO POR SEUS COLEGAS.

ELABORAÇÃO: ESTUDANTES DA TURMA DO 4º ANO A – MATUTINO FORMATAÇÃO E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA: PROF. FERNANDA SANTOS



EMEF PROF. VERCENÍLIO DA SILVA PASCOAL – DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA – PROF. FERNANDA SANTOS

AVALIAÇÃO DO JOGO: _____ NOME: _____

TÓPICOS A SEREM AVALIADOS

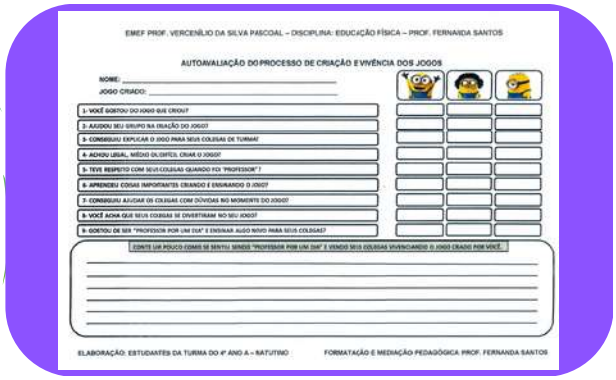
1- VOCÊ ENTENDEU AS REGRAS DO JOGO?
2- OS "PROFESSORES DO DIA" FORAM CLAROS NA EXPLICAÇÃO DO JOGO?
3- SENTIU DIFICULDADE EM REALIZAR O JOGO?
4- A BOLA DE CONVERSA AJUDOU A MELHORAR O JOGO?
5- GOSTOU DO JOGO CRIADO PELOS COLEGAS?
6- VOCÊ SE DIVERTIU NO MOMENTO DO JOGO?
7- VOCÊ AJUDOU NO MOMENTO DE REALIZAR O JOGO?
8- VOCÊ AJUDOU A PENSAR EM MELHORIAS PARA O JOGO?

CONTE UM POUCO DO QUE ACHOU DESSA AULA COM O JOGO CRIADO POR SEUS COLEGAS.

ELABORAÇÃO: ESTUDANTES DA TURMA DO 5º ANO A – MATUTINO FORMATAÇÃO E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA: PROF. FERNANDA SANTOS

DOWNLOAD http://gg.gg/fichasdeavaliacao

C - Fichas de autoavaliação dos jogos


EMEF PROF. VERCENÍLIO DA SILVA PASCOAL – DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA – PROF. FERNANDA SANTOS

AUTOAVALIAÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO E VIVÊNCIA DOS JOGOS

NOME: _____

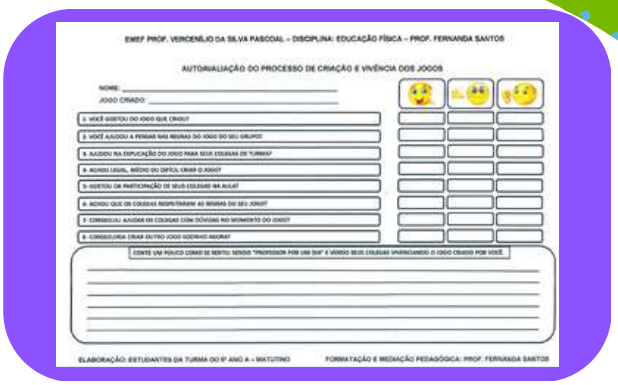
JOGO CRIADO: _____

1- VOCÊ GOSTOU DO JOGO QUE CRIOU?			
2- AJUDOU SEU GRUPO NA ORIAÇÃO DO JOGO?			
3- CONSEGUIU EXPLICAR O JOGO PARA SEUS COLEGAS DE TURMA?			
4- ACHOU LEGAL, MÉDIO OU DIFÍCIL CRIAR O JOGO?			
5- TIVE RESPEITO COM SEUS COLEGAS QUANDO FOI "PROFESSOR"?			
6- APRENDEU COISAS IMPORTANTES CRIANDO E ENSINANDO O JOGO?			
7- CONSEGUIU AJUDAR OS COLEGAS COM DÚVIDAS NO MOMENTO DO JOGO?			
8- VOCÊ ACHA QUE SEUS COLEGAS SE DIVERTIRAM NO SEU JOGO?			
9- GOSTOU DE SER "PROFESSOR POR UM DIA" E ENSINAR ALGO NOVO PARA SEUS COLEGAS?			

CONTE UM POUCO COMO SE SENTIU SENDO "PROFESSOR POR UM DIA" E VENDO SEUS COLEGAS VIVENCIANDO O JOGO CRIADO POR VOCÊ.

ELABORAÇÃO: ESTUDANTES DA TURMA DO 4º ANO A – MATUTINO

FORMATAÇÃO E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA: PROF. FERNANDA SANTOS


EMEF PROF. VERCENÍLIO DA SILVA PASCOAL – DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA – PROF. FERNANDA SANTOS

AUTOAVALIAÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO E VIVÊNCIA DOS JOGOS

NOME: _____

JOGO CRIADO: _____

1- VOCÊ GOSTOU DO JOGO QUE CRIOU?			
2- VOCÊ AJUDOU A PENSAR NAS REGRAS DO JOGO DO SEU GRUPO?			
3- AJUDOU NA EXPLICAÇÃO DO JOGO PARA SEUS COLEGAS DE TURMA?			
4- ACHOU LEGAL, MÉDIO OU DIFÍCIL CRIAR O JOGO?			
5- GOSTOU DA PARTICIPAÇÃO DE SEUS COLEGAS NA AULA?			
6- ACHOU QUE OS COLEGAS RESPEITARAM AS REGRAS DO SEU JOGO?			
7- CONSEGUIU AJUDAR OS COLEGAS COM DÚVIDAS NO MOMENTO DO JOGO?			
8- CONSEGUIRIA CRIAR OUTRO JOGO SOZINHO AGORA?			

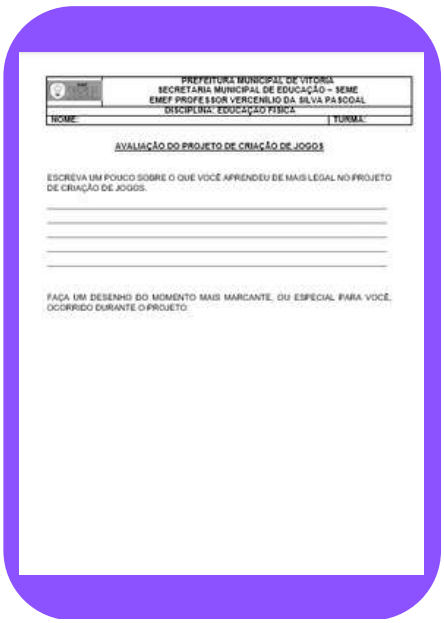
CONTE UM POUCO COMO SE SENTIU SENDO "PROFESSOR POR UM DIA" E VENDO SEUS COLEGAS VIVENCIANDO O JOGO CRIADO POR VOCÊ.

ELABORAÇÃO: ESTUDANTES DA TURMA DO 5º ANO A – MATUTINO

FORMATAÇÃO E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA: PROF. FERNANDA SANTOS

DOWNLOAD http://gg.gg/fichaautoavaliacao

D - Ficha de avaliação do projeto


PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEME
EMEF PROFESSOR VERCENÍLIO DA SILVA PASCOAL
DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA

NOME: | TURMA:

AVALIAÇÃO DO PROJETO DE CRIAÇÃO DE JOGOS

ESCREVA UM POUCO SOBRE O QUE VOCÊ APRENDEU DE MAIS LEGAL NO PROJETO DE CRIAÇÃO DE JOGOS.

FAÇA UM DESENHO DO MOMENTO MAIS MARCANTE, OU ESPECIAL PARA VOCÊ, OCORRIDO DURANTE O PROJETO:

DOWNLOAD http://gg.gg/avaliacaofinalprojeto

O objetivo geral deste estudo foi desenvolver uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes, utilizando o jogo nas aulas de Educação Física em um trimestre letivo. Dentre os objetivos específicos, vislumbramos analisar e descrever a percepção dos estudantes sobre a experiência de criar, recriar, vivenciar e avaliar os jogos nas aulas de educação física; estimular a participação ativa dos estudantes diante das propostas de criação, vivência e avaliação dos jogos; verificar a repercussão deste tipo de proposta pedagógica na aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes; e elaborar este e-book com o processo metodológico utilizado na pesquisa, além dos jogos criados pelos estudantes e as considerações sobre esse processo.