

Seminário

Desporto e Ciência 2024

**14 e 15 de
Março de 2024**

**Colégio dos Jesuítas,
Universidade da Madeira**

Seminário Internacional Desporto e Ciência 2024

Comissão Organizadora

Rui Trindade, Helder Lopes, Élvio Gouveia, Catarina Fernando, Ana Luísa Correia, Ricardo Alves, Hélio Antunes

Comissão Científica

Élvio Gouveia, Helder Lopes, Rui Ornelas, Duarte Freitas, Catarina Fernando, Jorge Soares, Ana Rodrigues, Ricardo Alves & Hélio Antunes

Ficha Técnica

Livro de Atas Seminário Internacional Desporto e Ciência 2024

ISBN: 978-989-8805-98-0

Coordenação da Edição: Hélio Antunes, Helder Lopes, Rui Ornelas, Catarina Fernando, Cíntia França, João Martins, Francisco Santos & Élvio Gouveia

Editor: Universidade da Madeira

2024 – Funchal, Portugal

Suporte: Eletrónico

Formato: PDF/PDF/A

A Relevância dos Jogos Lúdicos e das Tecnologias na Educação Física Escolar

1-Costa, L.; 1-Mendes, R.; 1,2-Lopes, H.; 3-Nóbrega, M.; 1,2Antunes, H.

1-Departamento de Educação Física e Desporto, Faculdade de Ciências Sociais, Universidade da Madeira, Portugal

2-CIDESD - Centro de Investigação em Desporto, Saúde e Desenvolvimento Humano

3-Escola Secundária de Francisco Franco

Leonardo Costa – le.leonardo2000@hotmail.com

Resumo

Este artigo analisa a importância dos jogos lúdicos e da tecnologia na Educação Física Escolar, destacando a sua contribuição para o desenvolvimento holístico dos alunos. Através de uma revisão da literatura e análise de práticas pedagógicas em contexto real de ensino, revelou-se que os jogos lúdicos podem promover não só habilidades físicas, mas também valores essenciais como cooperação, respeito e fair-play, influenciando positivamente aspetos físicos, emocionais, psicológicos e sociais dos alunos. O estudo salienta o papel significativo do "Manual de Jogos Educativos" de 1941 em Portugal, reconhecendo os jogos lúdicos como ferramentas pedagógicas de elevado potencial educativo. Contudo, enfatiza-se a necessidade de os professores se atualizarem quanto ao uso eficaz destas ferramentas, de forma a maximizarem o seu potencial educativo. Os desafios particulares relacionados com o trabalho não presencial são discutidos, assim como estratégias para superá-los, incluindo o uso de vídeos demonstrativos, plataformas online e aplicações de fitness. Em síntese, o artigo destaca o papel indispensável do professor como mediador no processo de ensino-aprendizagem, utilizando jogos lúdicos e tecnologia para promover uma Educação Física mais dinâmica, motivadora e significativa, contribuindo assim para o desenvolvimento integral dos alunos.

Palavras-Chave: Educação Física; Jogos Lúdicos; Tecnologia; Desenvolvimento Holístico, Ensino-Aprendizagem

Introdução

Os jogos lúdicos têm desempenhado um papel fundamental no contexto educacional, sendo reconhecidos pela sua capacidade única de proporcionar experiências enriquecedoras e integradoras aos alunos. A Educação Física é uma disciplina que há muito reconhece a importância dos jogos lúdicos como componente essencial do processo educativo. No contexto português, o "Manual de Jogos Educativos" de Pereira et al. (1942), apesar do seu implícito compromisso com a política vigente no Estado Novo, representa um marco significativo nessa trajetória.

A ludicidade, segundo a perspectiva de Costa (2013), desempenha um papel crucial no desenvolvimento dos jovens, influenciando aspetos físicos, psicológicos, emocionais e sociais. No contexto específico das aulas de Educação Física, a utilização de jogos lúdicos adquire um papel importante, na medida que além de proporcionar experiências diretas e imediatas, os jogos têm o potencial de promover o desenvolvimento físico, cognitivo e social dos alunos. O papel do professor, como mediador do processo de ensino-aprendizagem, torna-se evidente, exigindo sensibilidade para relacionar as competências a ser adquiridas/desenvolvidas com as capacidades, potencialidades e motivações dos alunos.

Por outro lado, o advento das tecnologias digitais trouxe consigo oportunidades inéditas para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, inclusive nas aulas de Educação Física. Neste contexto, é imperativo reconhecer que os alunos contemporâneos são nativos digitais, cujos interesses e formas de aprendizagem estão intrinsecamente ligados ao universo tecnológico (Santos, S., 2019).

Posto isto, este artigo explora a implementação e o impacto dos jogos lúdicos, destacando o seu papel na promoção do desenvolvimento holístico dos alunos. No entanto, é salientada a importância dos professores se atualizarem no uso deste tipo de ferramentas para maximizarem o seu potencial educativo, sabendo que a utilização de tecnologias por si só, não significa inovação pedagógica ou mesmo uma rotura do processo (Lopes, et al., 2017).

O impacto pedagógico dos Jogos lúdicos na Educação Física

O termo lúdico, para muitos autores, como Nasário et al. (2014) e Awad (2004), aproxima-se do conceito de jogo, na medida que este é encarado como uma atividade prazerosa através da qual um indivíduo é capaz de se ocupar de forma livre e subjetiva. O "Manual de Jogos Educativos" de Pereira et al. (1942), publicado em Portugal, ofereceu uma abordagem pioneira ao reconhecer os jogos lúdicos como ferramentas pedagógicas essenciais na Educação Física. Ao sugerir a implementação desses jogos nas aulas, este manual enfatizou não apenas o aprimoramento das habilidades motoras, mas também a promoção de valores fundamentais, como a cooperação, o respeito mútuo e o fair-play.

Através da prática de jogos lúdicos, os alunos não apenas podem desenvolver a sua proficiência física, mas também são incentivados a colaborar uns com os outros, respeitar as regras do jogo e valorizar a participação equitativa. Esses aspetos podem ser cruciais para a formação integral dos indivíduos, contribuindo não apenas para seu desenvolvimento físico, mas também para sua educação moral e social. Além disso, a abordagem do "Manual de Jogos Educativos" destacou a importância de uma educação que vá além do mero desenvolvimento físico. Ao reconhecer a necessidade de cultivar o crescimento holístico dos alunos, o manual salientou a importância de proporcionar experiências educativas que promovam o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Assim sendo, o jogo enquanto promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado como fundamental nas práticas escolares, na medida que ao colocar o

aluno em situações lúdicas, estaremos a aproximámo-lo dos conteúdos que serão vinculados na escola (Kishimoto, 2017).

Neste sentido, parecem existir possibilidades de educação por meio de jogos lúdicos, uma vez que estes contribuem para cativar os alunos, fornecer-lhes liberdade de escolha, espontaneidade e servindo como uma estratégia aos objetivos da educação. Segundo Maluf (2012), se pretendemos uma intervenção pedagógica dinâmica e motivante para que os alunos possam aprender de forma mais significativa, este tipo de atividade é fundamental.

Desafios – Trabalho não presencial

Apesar de os desafios lúdicos terem uma enorme preponderância na Educação Física, quando se pretende que os mesmos sejam integrados na disciplina, mas num trabalho não presencial, ou seja, fora do contexto de aula, o paradigma muda de figura. Pois, tal como defende Fernandes (2020), é fundamental existir uma grande criatividade por parte do docente e um potencial de adaptação do aluno para as propostas pedagógicas serem aceites e cumpridas. Porém, este trabalho não presencial é fundamental, principalmente em contextos de ensino à distância, como foi o caso da recente pandemia ou quando os alunos não conseguem deslocar-se fisicamente à escola. Os trabalhos não presenciais irão permitir dar continuidade ao trabalho realizado em aula, mantendo uma postura ativa e contribuindo, por exemplo, para o seu bem-estar. Assim, esta pode ser uma estratégia na promoção dos processos de autorregulação dos alunos, uma vez que os mesmos têm de gerir o seu trabalho, o tempo e os recursos que possuem para os fazer (Fernandes, 2020). Desta forma, o grande desafio que se coloca ao professor, será a capacidade de encontrar atividades que os alunos consigam realizar fora da escola (em segurança) e que simultaneamente sejam motivantes para eles. Infelizmente, e apesar de o paradigma estar a mudar, os alunos estão pouco habituados a ter trabalho não presencial na disciplina de Educação Física, o que dificulta ainda mais a tarefa do professor. Portanto, é fundamental encontrar desafios que sejam motivantes e que os alunos consigam realizar (eventualmente adaptá-los, criá-los e colocá-los à consideração do professor e da turma), maioritariamente, sem grandes materiais, visto que nem todos podem ter as mesmas condições para realizar determinadas tarefas. Por outro lado, Epstein (2001), defende que os trabalhos não presenciais não devem ser vistos como um processo, mas sim como uma estratégia impulsionadora para motivar os alunos, desenvolver aprendizagens e envolver as famílias no trabalho escolar, algo que por vezes acontece poucas vezes.

Posto isto, podemos destacar algumas formas de promover o trabalho não presencial na Educação Física, tais como: vídeos de exercícios demonstrativos; utilização de plataformas online para partilha de informação, promovendo o trabalho de pesquisa; aplicações de fitness; palestras online ou até mesmo o incentivo à elaboração de um diário de atividades físicas. Contudo, isto são apenas alguns exemplos de formas de promover o trabalho não presencial, pois esta promoção requer criatividade, adaptação e trabalho cooperativo.

O papel do professor numa abordagem lúdica

Tendo em consideração os objetivos do processo de ensino-aprendizagem, o professor deve estimular a inteligência e a participação dos alunos nas aulas, sendo o lúdico uma das ferramentas a utilizar. Na perspetiva de Maranhão (2015), o docente exerce o papel de mediador do processo de ensino-aprendizagem, do crescimento do aluno e do desenvolvimento de capacidade e habilidades criativas por parte do mesmo.

Para que os jogos e situações lúdicas possam garantir uma aprendizagem significativa, é fundamental que as práticas pedagógicas recorram à componente lúdica, pois o

conhecimento vai-se construindo por meio da interação entre todos os alunos, onde o professor procura, não só quebrar rotinas, mas também disponibilizar uma aprendizagem diferenciada, sem conceitos pré-definidos ou acabados (Santos & Dias, 2017).

Potencial pedagógico das Tecnologias na Educação Física

As tecnologias, quando utilizadas de maneira apropriada, têm o potencial de facilitar a aprendizagem, promover a inclusão e motivar os estudantes. É essencial que os professores se atualizem e se capacitem no uso dessas ferramentas, a fim de maximizar o seu potencial educativo. No entanto, é importante ressaltar que a mera incorporação de tecnologias não constitui necessariamente uma inovação pedagógica ou uma ruptura no processo educativo tradicional (Lopes, et al., 2017).

Por outro lado, quando bem conduzidas, as tecnologias podem promover a interação entre professores e alunos, permitindo um intercâmbio de informações e experiências que amplia as fronteiras da sala de aula. Dois exemplos práticos de ferramentas que possuem essas funcionalidades são a *Khan Academy* e o *TED Ed*.

Como destacado por Bianchi e Hatje (2007), as tecnologias agem como uma "janela para o mundo globalizado", expandindo os horizontes dos alunos e conectando-os a diferentes culturas e realidades.

É possível potencializar o uso das tecnologias na Educação Física de diversas formas. Desde a utilização de filmagens para a apresentação de conteúdos até a promoção da interdisciplinaridade entre diferentes áreas do conhecimento, as tecnologias podem facilitar processos pedagógicos essenciais, como a organização do ensino, o fornecimento de feedback e a observação silenciosa do desempenho dos alunos (Lopes et al., 2017).

Além disso, as tecnologias permitem a construção de uma relação pedagógica não presencial, que pode ser especialmente relevante em contextos de ensino à distância ou em situações em que o contato físico é limitado. Por meio de um esforço coletivo de professores e alunos, é possível criar dinâmicas de trabalho e repositórios interativos para a disciplina de Educação Física, visando não apenas replicar informações, mas principalmente promover a produção de conhecimento pelos alunos (Lopes et al., 2017).

Considerações finais

No contexto escolar, a introdução de abordagens lúdicas é capaz de transformar as práticas pedagógicas, proporcionando momentos de descoberta significativos para os alunos, sendo o papel do professor enquanto mediador fundamental, no sentido de personalizar o processo pedagógico utilizando o conhecimento e os meios já disponíveis. Tal como refere Tóvizi et al. (2023), o uso de jogos lúdicos nas aulas é um fator motivacional para os alunos, o que juntamente com a personalidade positiva do professor, contribui para moldar as atitudes dos alunos em relação às aulas de Educação Física de forma positiva.

O "Manual de Jogos Educativos" representa um marco significativo na história da Educação Física em Portugal, ao reconhecer e promover os jogos lúdicos como elementos essenciais do processo educativo. Ao considerar o legado deste manual, é evidente que os jogos lúdicos continuam a desempenhar um papel fundamental na Educação Física contemporânea. A sua implementação pode contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos. Assim, é imperativo que os professores continuem a explorar e valorizar o potencial pedagógico dos jogos lúdicos.

No entanto, quando se trata do trabalho não presencial, podemos identificar desafios adicionais, onde a adaptação dos desafios lúdicos requer criatividade por parte do docente e a capacidade dos alunos se adaptarem (de forma criativa) às propostas pedagógicas. A

utilização de estratégias como vídeos demonstrativos, plataformas online, aplicações de fitness e diários de atividades físicas pode ser uma forma de solucionar tais problemas. Em suma, os jogos lúdicos, quando incorporados de maneira criativa e adaptativa, podem assumir-se como ferramentas valiosas tanto no contexto presencial quanto no não presencial, contribuindo para uma educação mais dinâmica, motivadora e significativa. As tecnologias representam uma ferramenta poderosa para transformar o ensino e a aprendizagem na Educação Física. Ao integrar essas ferramentas de forma estratégica e reflexiva, os professores podem criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, inclusivos e estimulantes o que pode potencializar inclusive a promoção de um estilo de vida mais ativo não só no presente, mas ao longo da vida.

Referências Bibliográficas

- Awad, H. (2004). *Brinque, jogue, cante e encanto com a recreação*. Ed Física, Esporte, Saúde.
- Bianchi, P., & Hatje, M. (2007). A formação profissional em Educação Física permeada pelas tecnologias de informação e comunicação no centro de Educação Física e desportos da Universidade Federal de Santa Maria. *Pensar a Prática*, 10(2), 123-138.
- Costa, S. C. (2013). *Ludicidade e desenvolvimento cognitivo: Uma relação necessária em alunos com dificuldades de aprendizagem* [Doctoral dissertation]. Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti.
- Epstein, J. L. (2001). *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools*. Boulder: Westview Press.
- Fernandes, S. P. R. (2020). *Os trabalhos para casa e a sua contribuição para o desenvolvimento dos processos de autorregulação nos alunos do 1º CEB* (Doctoral dissertation, Escola Superior de Educação de Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa).
- Kishimoto, T. M. (2017). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez editora.
- Lopes, H., Rodrigues, A., Gouveia, É., Vicente, A., Prudente, J., Simões, J., & Fernando, C. (2017). As novas tecnologias e a rotura do processo pedagógico. Seminário internacional desporto e ciência 2017, 16-2.
- Maluf, A. C. M. (2012). *Brincar: Prazer e aprendizado* (8ª ed.). Vozes.
- Maranhão, D. N. M. (2015). *Ensinar Brincando: A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira* (5ª ed.). WAK
- Nasário, J. C., Maflí, R., Vandresen, J., & Carvalho, R. D. (2014). *Jogos lúdicos o relato de uma vivência* (2ª ed.). UNIDAVI.
- Pereira, A.M., Varejão, A.S. and Moreira, J.J. (1942) *Manual de Jogos educativos*. (1ª ed.). Lisboa: Serviço de Publicações da Mocidade Portuguesa.
- Santos, E. M. S., & Dias, R. A. C. C. O. (2017). *Jogos e brincadeira, práticas lúdicas na Educação Física escolar com professores do ensino fundamental*. Instituto Federal do Piauí.
- Santos, P. H. D. S. (2019). *O uso das tecnologias nas aulas de educação física: uma revisão de literatura*. Universidade de Brasília Faculdade de Educação Física.
- Tóvizi, A., Kinczel, A., Zidek, P., Lengyel, A., Pálinkás, R., Laoues-Czimbalmos, N., ... & Müller, A. (2023). The role and importance of play in physiotherapy. *Geosport for Society*, 19(2), 98-110.