

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

Uma Ferramenta Didático-Pedagógica de Jogos e Desafios Lúdicos na Educação Física

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

Regina Mendes – reginalilianamendes@hotmail.com

Resumo

O artigo discute a importância de incorporar jogos e atividades lúdicas nas aulas de Educação Física como uma estratégia pedagógica para enriquecer o processo de aprendizagem dos alunos. A pesquisa destaca a complexidade e relevância dos jogos no desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo a ludicidade como um elemento essencial para envolver os alunos de forma motivante e inclusiva. O trabalho apresenta o desenvolvimento de uma ferramenta didático-pedagógica destinada aos professores de Educação Física, consistindo num banco de exercícios sobre jogos lúdicos e pré-desportivos. Essa iniciativa surgiu da necessidade de diversificar as atividades propostas aos alunos, evitando a repetição e contribuindo para a motivação e o comprometimento com a disciplina. A ferramenta inclui jogos para serem praticados presencialmente em sala de aula e desafios que podem ser realizados de forma não presencial, oferecendo aos professores ideias para trabalhos não presenciais. A metodologia do estudo baseou-se em entrevistas semiestruturadas com 30 professores de Educação Física, resultando em uma recolha abrangente de exercícios categorizados em jogos lúdicos e pré-desportivos e desafios para serem realizados em diferentes contextos. A ferramenta foi desenvolvida no Microsoft PowerPoint, facilitando o uso e o acesso, e também está disponível em formato papel, permitindo a consulta física. A participação ativa dos professores na criação e no fornecimento de conteúdo potencia a utilidade e a relevância dos jogos e desafios propostos. Em conclusão, este trabalho ressalta a importância da atualização contínua dos professores de Educação Física e a colaboração entre colegas para aprimorar as estratégias de ensino. A ferramenta didático-pedagógica criada representa um recurso valioso para promover uma prática pedagógica inovadora e personalizada, estimulando o desenvolvimento holístico dos alunos por meio de atividades lúdicas e desafios adaptados ao contexto educacional.

Palavras-Chave: Educação Física; Jogos Lúdicos; Desafios Não Presenciais; Ferramenta Didático-Pedagógica; Aprendizagem Ativa

Introdução

No universo das aulas de Educação Física, a inclusão de atividades e jogos lúdicos surge como uma abordagem dinâmica e enriquecedora para o desenvolvimento dos alunos, tal como refere Bădău et al. (2014), estes tipos de tarefas contribuem para uma metodologia mais dinâmica e enriquecedora, que potencia o desenvolvimento dos alunos. O conceito de jogo, considerando a totalidade das atividades humanas, destaca-se pela sua complexidade. A noção de ludicidade, por sua vez, está muito associada ao conceito de jogo, sendo interpretada como uma atividade prazerosa que permite ao indivíduo envolver-se de forma livre, sendo crucial para o desenvolvimento integral dos alunos. Nesse cenário, os jogos e brincadeiras emergem como pontes entre o lúdico e o conhecimento, tornando-se instrumentos fundamentais nas práticas escolares. A utilização dessas atividades como ferramentas pedagógicas eficazes é apontada por Istrate (2017) como um meio para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente, despertando o interesse dos alunos e proporcionando prazer na assimilação de novos conhecimentos. Tal como é referido pelo mesmo, a estimulação por meio de jogos é benéfica sob a perspectiva dos processos psicológicos que suportam a aprendizagem – sensoriais, cognitivos e afetivos – e para criar uma atmosfera favorável na sala de aula. No âmbito desse contexto, a figura do professor desempenha um papel central, atuando como mediador no processo educativo, onde a sua capacidade de integrar conhecimentos, transformar as aulas em experiências significativas e momentos de descoberta, são cruciais para o sucesso dessa abordagem. Assim, a introdução de estratégias lúdicas nas aulas de Educação Física apresenta-se não só como um complemento, mas como uma abordagem essencial para estimular a participação, o interesse e o desenvolvimento holístico dos alunos.

Enquadramento

A recolha de jogos e desafios lúdicos foi um processo exaustivo, contudo, era um processo indispensável para atingir o objetivo definido. Primeiramente, foi decidido que iríamos construir uma ferramenta didático-pedagógica para o professor de Educação Física, nomeadamente um banco de exercícios sobre jogos lúdicos e pré-desportivos utilizados em contexto de aula. Desta forma, a ideia de construir uma ferramenta deste género, adveio de trabalhos realizados em anos anteriores, onde já foram elaborados bancos de exercícios de Aptidão Física e de Jogos Desportivos Coletivos de invasão. Portanto, este instrumento vem dar continuidade ao trabalho que tem vindo a ser desenvolvido ao longo dos anos pelos professores estagiários da Escola

No entanto, a escolha da temática dos jogos lúdicos sucedeu pelo facto de nos identificarmos com este tipo de trabalho em contexto de aula, acreditando que é um excelente meio para comprometer os alunos e motivá-los para a disciplina. Porém, também existe a perceção, tendo em consideração o que é reportado pelos alunos em contexto de aula, de que este tipo de dinâmicas por vezes são esquecidas e não são utilizadas com frequência, sendo que muitas vezes acaba por repetir-se muito os mesmos jogos com as mesmas regras. Assim, esta ferramenta tem como objetivo permitir aos professores do grupo disciplinar de Educação Física ter um leque de possibilidades para utilizar em contexto de aula. É ainda importante salientar que se incluiu uma vertente de desafios lúdicos em regime não presencial, facultando aos professores algumas ideias para promover trabalho autónomo, por parte dos alunos.

Por fim, foi necessário efetuar uma categorização dos exercícios, de forma a definir linhas orientadoras funcionais para a elaboração do instrumento. É importante referir que esta ferramenta foi construída para os professores e pelos professores, sendo que praticamente todos os docentes do grupo disciplinar nos facultaram jogos/desafios lúdicos que

consideram ser um sucesso nas suas aulas de Educação Física. Foram definidas duas grandes categorias e 4 subcategorias, nomeadamente:

Jogos lúdicos e pré-desportivos

- 1 – Situações em grupo (todos os alunos ao mesmo tempo);
- 2 – Situações em pequenos grupos;
- 3 – Situações de trabalho sozinho;

Desafios

- 1 – Situações que os alunos podem fazer de forma não presencial (Individualmente ou com colaboração);

Metodologia

O processo metodológico aplicado na construção desta ferramenta didático-pedagógica, baseou-se em dois grandes pontos, nomeadamente: no contacto direto com os professores de um Grupo disciplinar de Educação Física de uma determinada escola da RAM e através de uma pesquisa bibliográfica acerca da temática em estudo. Assim sendo, através desta abordagem, procurou-se construir uma ferramenta útil e prática, possibilitando aos professores consultar, conhecer e aplicar este tipo de jogos em contexto de aula.

Amostra de estudo

No que concerne à amostra de conveniência, esta contou com 30 professores do Grupo disciplinar de Educação Física, sendo que 7 são do sexo feminino e 23 do sexo masculino. É importante salientar que 26 eram considerados professores experientes (10 ou mais anos de lecionação), apresentando uma média de 22,1 anos de serviço.

Assim sendo, num universo de 30 professores (26 professores experientes e 4 professores estagiários), obteve-se uma percentagem de respostas de 100%.

Instrumento e procedimento de recolha de informação

Em primeiro lugar, é importante referenciar que o processo metodológico deste estudo se baseou em três grandes etapas. Numa primeira, foi criado um guião de entrevista semiestruturado para aplicar aos diversos professores de Educação Física do grupo disciplinar. Este guião acabou por ter duas versões, onde a principal finalidade da 1ª versão passava por fazer um pequeno teste prático, de forma a perceber a aceitação das perguntas. Assim, as questões da primeira versão são as seguintes:

- 1 – Costuma utilizar ou já utilizou jogos lúdicos em contexto de aula, que considere que sejam um sucesso?
 - 1.1 – Se sim, indique-nos e descreva 3 exercícios (1 para situações em grupo, 1 para situações em pequenos grupos e 1 para trabalho sozinho).
 - 2 - Costuma enviar ou já enviou desafios não presenciais para os alunos realizarem sozinhos ou com apoio familiar/amigos?
 - 2.1 – Se sim, indique-nos e descreva 2 exercícios (1 situação para trabalho sozinho e 1 situação para trabalho com colaboração).

No entanto, após aplicarmos esta entrevista de forma informal (1ª versão) ao nosso professor orientador cooperante e aos nossos colegas professores estagiários, os mesmos referiram que o mesmo estaria algo extenso e que poderia tornar-se complicado conseguir abordar desta forma todos os professores do grupo disciplinar. Assim sendo, formulou-se uma 2ª versão mais simples e objetiva, com o objetivo de permitir uma maior liberdade nas respostas, sendo sustentada nas seguintes questões:

1 – Costuma utilizar ou já utilizou jogos lúdicos em contexto de aula, que considere que sejam um sucesso?

1.1 – Se sim, indique-nos e descreva pelo menos 2 exercícios (nome, objetivo, breve descrição, variantes e matéria de ensino na qual se enquadra).

2- Costuma enviar ou já enviou desafios não presenciais para os alunos realizarem sozinhos ou com apoio familiar/amigos?

2.1 – Se sim, indique-nos e descreva as estratégias utilizadas.

Numa segunda fase, foi comunicado ao Delegado do Grupo disciplinar que seria feita esta abordagem a vários professores de Educação Física da Escola, sendo que se aproveitou uma reunião de grupo para comunicar aos professores o que se pretendia, de forma a solicitar a colaboração dos mesmos. As entrevistas foram realizadas de forma presencial, entre o dia 29-01-2024 e o dia 09-02-2024, onde voltamos a abordar o professor orientador cooperante e os professores estagiários.

Por fim, após realizadas todas as entrevistas, foi desenvolvida uma análise do conteúdo recolhido, com seleção e integração das unidades de registo nas respetivas categorias, criadas aprioristicamente, assim como uma análise documental, de modo a reforçar os resultados obtidos e tornar a ferramenta ainda mais rica em termos de conteúdo.

Apresentação e Discussão de Resultados

Ferramenta didático-pedagógica

No que concerne à construção da ferramenta propriamente dita, esta foi elaborada através do Microsoft PowerPoint, visto que se trata de um programa de fácil utilização e de acesso gratuito, sendo que todos os professores estão à vontade para trabalhar no mesmo.

Esta ferramenta possui a vertente dos jogos lúdicos presenciais (contexto de aula) e dos desafios não presenciais (fora do contexto de aula), sendo que a grande vantagem da mesma passa por poder ser desenvolvida (acrescentar exercícios/jogos) ao longo do tempo por qualquer professor. No entanto, visto que nem sempre é possível utilizar instrumentos digitais, este banco de exercícios também foi disponibilizado em formato de livro (papel), de modo a permitir a consulta por parte de qualquer professor na sala de professores de Educação Física.

Ao longo das 30 entrevistas realizadas a 30 professores, foram obtidos 53 exercícios distribuídos pelas duas grandes categorias, representando uma percentagem de participação dos professores do grupo disciplinar de 100%. Assim sendo, na ferramenta estão 44 jogos lúdicos/pré-desportivos e 9 desafios não presenciais.

Funcionamento da ferramenta

O menu principal funciona de forma interativa e dinâmica, pois ao clicar em qualquer uma das categorias, o sistema leva-nos diretamente para o menu das subcategorias. Dentro deste menu o professor clica nas situações que pretende consultar/explorar, tendo posteriormente acesso direto aos jogos lúdicos/desafios daquela subcategoria.

Dentro deste menu, o professor tem duas possibilidades:

- Consultar a base de dados composta por jogos lúdicos e desafios fornecidos pelos professores do grupo disciplinar de EF;
- Adicionar novos exercícios à ferramenta, de forma a manter a mesma atualizada e renovada;



Fig. 1 – Menu principal da ferramenta didático-pedagógica (categorias)



Fig. 2 – Menu secundário da ferramenta didático-pedagógica (subcategorias)

Consultando a base de dados, o sistema leva-nos até o menu com os exercícios de cada subcategoria, sendo a seguinte figura o exemplo da base de dados de jogos lúdicos em situações em grupo (todos os alunos ao mesmo tempo):

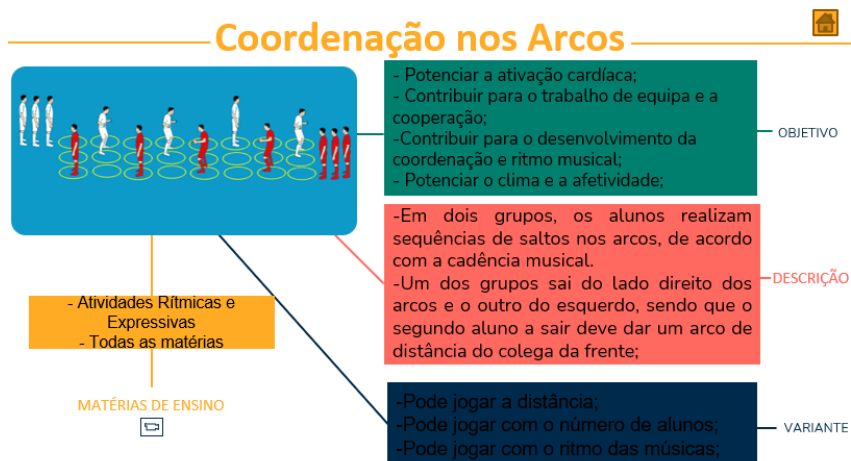


Fig. 3 – Menu com exercícios relativos à subcategoria dos jogos lúdicos (situações em grupo)

Após escolher o exercício, a ferramenta mostra numa página diferente, a designação do jogo, os objetivos do mesmo, a descrição, algumas possíveis variantes e as competências que o jogo permite potenciar no aluno. É importante referir que o jogo possui sempre uma simples representação gráfica, que é acompanhada por um vídeo demonstrativo.



Fig. 4 – Exemplo da organização de 1 dos X exercícios presentes na ferramenta



Fig. 5 – Vídeo demonstrativo de 1 dos X exercícios presentes na ferramenta

Apesar de todas estas componentes que moldam o exercício, é importante salientar que o professor pode e deve adaptar o exercício às características dos alunos e do espaço/tempo que tem disponível para a sua aula, sendo estes apenas sugestões.



Fig. 6 – Funcionalidades dinâmicas da ferramenta (Símbolo Casa – regressar aos menus principais, Símbolo Seta – regressar ao diapositivo anterior)

Abordando agora outras funcionalidades, a ferramenta permite recuar da parte do vídeo demonstrativo para as componentes de organização desse mesmo exercício, assim como permite regressar aos menus principais.

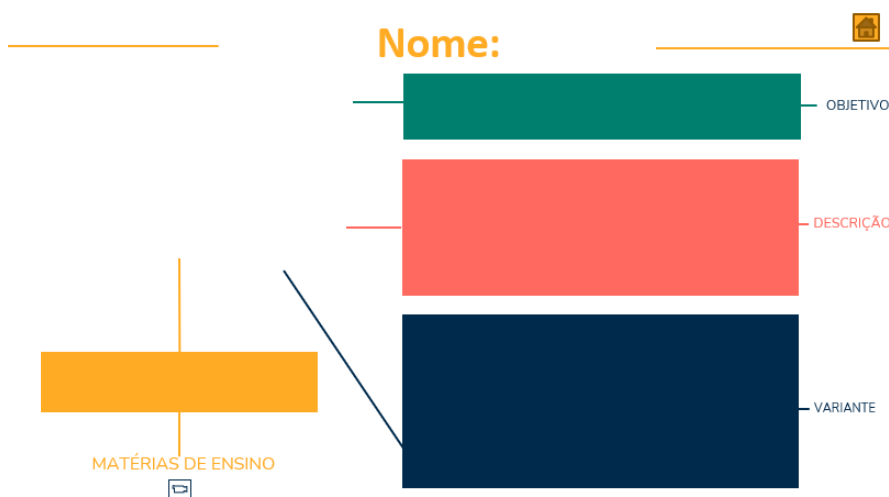


Fig. 7 – Funcionalidade de gerar novos exercícios

Por último, tal como já foi abordado, existe a possibilidade de criar outros exercícios para permitir o crescimento e desenvolvimento da ferramenta. Assim, o professor pode criar os próprios exercícios, tendo apenas de definir uma designação para o jogo, os objetivos, descrever o mesmo, introduzir variantes e colocar uma representação gráfica/vídeo demonstrativo, sendo estes dois últimos pontos apenas uma recomendação.

Considerações Finais

Em síntese, esta ferramenta didático-pedagógica digital agrupa um conjunto de características extremamente pertinentes, adequadas a qualquer professor de Educação Física, sendo um excelente instrumento para retirar ideias de possíveis jogos lúdicos para aplicar em contexto de aula e de desafios para estimular o trabalho não presencial dos alunos. O facto de conter uma quantidade considerável de exercícios que foram fornecidos pelos próprios professores faz aumentar a riqueza deste produto, uma vez que a maior parte dos exercícios já foram realizados em contexto de aula, o que permite ter algumas garantias da operacionalidade dos mesmos.

Posto isto, é importante referenciar que a ferramenta criada promove e otimiza a partilha de conhecimento, visto ser uma ferramenta aberta, que permite o crescimento e desenvolvimento da mesma através da adesão de outros professores ou da contribuição reforçada dos que já participaram.

O professor de Educação Física deve manter-se atualizado e partilhar experiências contextualizadas, de forma a melhorar as práticas em contexto escolar, pois o desenvolvimento profissional contínuo tem sido considerado ao longo dos últimos anos como um ponto chave para melhorar a qualidade das práticas de ensino e da aprendizagem dos alunos. Com a constante evolução do ensino e as mudanças nas diretrizes e tendências educacionais, os professores de Educação Física precisam de dedicar algum tempo para encontrar oportunidades de desenvolvimento profissional. Desta forma, a colaboração com colegas, troca de experiências e o acesso a recursos online, podem ajudar os professores a manterem-se atualizados e a aprimorarem as suas habilidades de ensino, para oferecer uma Educação Física relevante e eficaz. Portanto, reiteramos que o objetivo primordial desta ferramenta passa por disponibilizar mais um meio de apoio ao professor, de forma que o mesmo consiga otimizar uma prática pedagógica contextualizada, motivante, contribuindo para o desenvolvimento das capacidades e potencialidades de cada aluno, promovendo e estimulando a prática desportiva ao longo da vida.

Referências Bibliográficas

- Bădău, A., Ungur, R. N., Iconomescu, T. M., & Bădău, D. (2014). The influence on balance capacity of the practice environment of ludic recreational activities. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 137, 11-16.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.
- Istrate, O. (2017). Integration of ludic educational activities into classroom teaching. Gamification. In *Proceedings of the 12th International Conference on Virtual Learning* (pp. 276-280).
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) (2014). The professional development of teachers. In: *Creating Effective Teaching and Learning Environments: First Results from TALIS*. Paris, France: OECD Publishing, pp. 47–79.
- Paixão, J. A., & Castro, C. M. (2023). Desenvolvimento profissional de professores de Educação Física mediados por programas de incentivo à docência em escolas de educação básica. *Motrivivência*, 35(66), 1–17.
- Parker, M., & Patton, K. (2016). What research tells us about effective continuing professional development for physical education teachers. In *Routledge handbook of physical education pedagogies* (pp. 447-460). Routledge.