



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

GILBERTO RAMOS VIEIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO DO ESPORTE COLETIVO: O QUE
DIZEM ALGUNS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DE VITÓRIA DE
SANTO ANTÃO-PE.**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

GILBERTO RAMOS VIEIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO DO ESPORTE COLETIVO: O QUE
DIZEM ALGUNS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DE VITÓRIA DE
SANTO ANTÃO-PE.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura
em Educação Física da Universidade
Federal de Pernambuco, Centro
Acadêmico de Vitória, como requisito
para a obtenção do título de
Licenciado em Educação Física.

Orientador: Iberê Caldas Souza Leão

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2021

Catálogo na Fonte
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB4/2018

V658l Vieira, Gilberto Ramos.

A ludicidade no processo de ensino do esporte coletivo: o que dizem alguns professores de educação física de Vitória de Santo Antão-PE / Gilberto Ramos Vieira. - Vitória de Santo Antão, 2021.
49 folhas; graf.

Orientador: Iberê Caldas Souza Leão.

TCC (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2021.

Inclui referências, apêndice e anexos.

1. Educação física para crianças. 2. Ludicidade. 3. Esportes coletivos. I. Leão, Iberê Caldas Souza (Orientador). II. Título.

796.083 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE - 083/2021

GILBERTO RAMOS VIEIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO DO ESPORTE COLETIVO: O QUE
DIZEM ALGUNS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DE VITÓRIA DE
SANTO ANTÃO-PE.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura
em Educação Física da Universidade
Federal de Pernambuco, Centro
Acadêmico de Vitória, como requisito
para a obtenção do título de
Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 30/07/2021

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Iberê Caldas Souza Leão
Universidade Federal de Pernambuco

Profª. Dra. Rhowena Jane Barbosa de Matos
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Profº. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

A bíblia aconselha a dar graças em todas as circunstâncias, pois esta é a vontade de Deus. Assim, agradeço a **Deus** por ter sido meu amparo e refúgio ao longo da minha jornada acadêmica. Além disso, sou grato por todas as bênçãos que a mim foram concedidas, como: saúde, sabedoria e forças para persistir e concluir mais essa etapa da minha vida.

Gratidão a toda minha **família**, em especial a minha mãe **Marlene**, pela educação que me deu e por não medir esforços para me apoiar e ajudar na conquista dos meus sonhos. O seu exemplo é minha maior inspiração. Sou grato a meus avós e tias, por estarem sempre me motivando a buscar o melhor em mim. Saibam que tenho muito orgulho da família.

As minhas irmãs **Emanuele, Erika e Marília** e minhas sobrinhas **Brenda e Nathália**, que apesar da distância, estão sempre presente em minha vida, amo vocês.

A minha noiva **Fanderly** e toda sua família, por todo apoio e companheirismo. A você Fanderly, serei eternamente grato por ter segurado a minha mão e ter “comprado” meus sonhos e objetivos, tornando-os um para ambos, te amo.

A minha querida professora e amiga, **Rhowena Matos**, por todas as oportunidades, ensinamentos, confiança e conselhos valiosos. A senhora tem meu respeito, carinho e gratidão.

Aos meus professores **Luciano Machado, Haroldo Figueiredo, Dayana Oliveira** e ao meu amigo **Vitor Braynner** por todos os ensinamentos, conversas, caronas e pela amizade construída. Sou grato a vocês e a Deus por tê-los colocado em meu caminho.

Ao meu orientador, **Prof. Dr. Iberê Caldas**, não apenas pela orientação deste trabalho, mas por todos os ensinamentos, conselhos, caronas e amizade que foi formada ao longo dessa minha trajetória acadêmica. Saiba que aprendi muito com o senhor. Contudo, tenho total ciência que ainda há muito que aprender.

Aos meus queridos amigos(as), de longas datas, **Lucas Souza, Fátima Sousa, Marilene Bastos e Joelmara Duarte** por sempre me incentivarem a progredir e superar todos os desafios que a vida tentou me impor.

A todos que dividiram apartamento comigo e se tornaram grandes amigos, **Luiz Henrique, Gustavo Carlos, José Barros, Thárcio Amorin, e Rafael**. Aos colegas de turma (2017.1) e universitários vizinhos, **Andressa, Natália, Thomas, Igor, Gerdly, Italo, Dayvison, Matheus Henrique e Lívia**, bem como a todos os companheiros do grupo de pesquisa **PLASMAC e GPECAF** por compartilharem tantos momentos de alegria, aprendizado e companheirismo.

Gratidão a Secretaria Municipal da Vitória de Santo Antão, a minha amiga **Waleska Barros** e a **todos professores de Educação Física**, participantes da pesquisa, pelo empenho e disponibilidade. Sem a dedicação de vocês seria impossível a execução do projeto.

Por fim, agradeço a **todos os funcionários e professores da UFPE-CAV**, que foram indispensáveis na minha formação. Obrigada por todo conhecimento tratado dentro e fora da universidade, e por estarem se reinventando a cada dia durante o ensino remoto.

RESUMO

Pesquisas tem apresentado o lúdico, por meio dos jogos e brincadeiras, como um instrumento potencializador do desenvolvimento motor e cognitivo dos seus praticantes, melhorando também o letramento, integração entre os escolares e melhoria da qualidade de vida. O lúdico ainda mostra-se aplicável e eficiente no processo de ensino-aprendizagem em diversas áreas do saber. Entretanto, apesar dos diversos estudos, ainda é escasso estudos que apresentem a utilização da ludicidade, pelos professores de Educação Física do ensino fundamental, como ferramenta pedagógica de ensino dos Esportes Coletivos. Assim pretendeu-se Investigar a utilização da ludicidade como ferramenta pedagógica no ensino dos Esportes Coletivos pelos professores de Educação Física do Ensino Fundamental. Para tal, 7 professores de Educação Física do ensino fundamental do município de Vitória de Santo Antão-PE foram entrevistados por meio de um questionário eletrônico. Suas respostas foram analisadas de forma quantitativa (estatística descritiva) e qualitativa (análise do conteúdo). Neste sentido, os resultados mostraram que 71,4% dos entrevistados afirmaram seguir as orientações dos documentos curriculares nacionais, 100% afirmaram utilizar a ludicidade em aula, pois veem relação entre esta e o esporte coletivo. Todos os professores alegaram que, com o uso da ludicidade, os Esportes Coletivos são melhores ensinados e aprendidos. Enfim, podemos afirmar que, a partir do momento que se investigou a utilização da ludicidade como ferramenta pedagógica nos Esportes Coletivos, compreendeu-se sua importância no processo de ensino dentro do componente curricular Educação Física no ensino fundamental, em especial, por facilitar o ensino do conteúdo e tornar as aulas mais dinâmicas e compreensíveis.

Palavras-chave: ludicidade; ensino; esporte coletivo.

ABSTRACT

Research has presented the playful, through games and joking, as an instrument that enhances the motor and cognitive development of its practitioners, also improving literacy, integration among students and improvement of quality of life. The playful is still applicable and efficient in the teaching-learning process in several areas of knowledge. However, despite several studies, there are still few studies that present the use of it as a pedagogical teaching tool for collective sports. Thus, it was intended to investigate the use of ludicity as a pedagogical tool in the teaching of Collective Sports by teachers of Physical Education of Elementary School. To this end, 7 physical education teachers from elementary school in the city of Vitória, Santo Antônio-PE were interviewed through an electronic questionnaire, their answers were analyzed quantitatively (descriptive statistics) and qualitative (content analysis). In this sense, the results showed that 71.4% of the interviewees stated that they followed the guidelines of the national curriculum documents, 100% stated that they used the ludicity in class, because they see a relationship between it and the collective sport. All teachers claimed that, with the use of ludicity, collective sports are better taught and learned. Finally, we can affirm that, from the moment we investigated the use of ludicity as a pedagogical tool in Collective Sports, its importance in the teaching process within the physical education curricular component in elementary school was investigated, especially by facilitating the teaching of content and making classes more dynamic and understandable.

Keywords: ludicity; teaching; collective sports.

LISTA DE ABREVIações

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CONFED	Conselho Federal de Educação Física
CREF	Conselho Regional de Educação Física
COVID-19	Corona Virus Disease year 2019
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PCPE	Parâmetro Curricular do Estado de Pernambuco
PE	Pernambuco
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco

LISTA DE FIGURAS, TABELA E QUADRO

Figura 1 – Perfil de sexo dos professores avaliados em Vitória de Santo Antão-PE.	22
Figura 2 – Nível de escolarização dos professores avaliados em Vitória de Santo Antão-PE.	23
Figura 3 – Perfil de idade dos professores avaliados em Vitória de Santo Antão-PE.	23
Figura 4 – Número de participação em cursos ou capacitações oferecido pela secretaria municipal da Vitória de Santo Antão-PE.	24
Figura 5 – Número de participação em cursos ou capacitações oferecido pelo CREF12/PE.	25
Figura 6 – Número de participação em cursos com temáticas voltadas para a Ludicidade e Esporte Coletivo.	25
Tabela 1 – Resultado da análise do uso da ludicidade no ensino do esporte coletivo.	26
Quadro 1 – Categorização das respostas dos pesquisados.	26

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REVISÃO DA LITERATURA	13
3 OBJETIVOS.....	18
3.1 Objetivo Geral.....	18
3.2 Objetivos Específicos	18
4 METODOLOGIA	19
4.1 Desenho do estudo e amostra	19
4.2 Operacionalização das coletas	20
4.3 Descrição do instrumento da coleta de dados	20
4.4 Análise de dados	21
5 RESULTADOS.....	22
5.1 Perfil sociodemográfico.....	22
5.2 Perfil do grau de conhecimento didático-pedagógico	23
5.3 Perfil do grau de participação em curso de atualização ou capacitação oferecido aos professores de Educação Física do município de Vitória de Santo Antão – anos de 2019/20.....	24
5.4 Perspectiva dos professores, quanto ao uso da ludicidade.	25
5.5 Análise do conteúdo	26
6 DISCUSSÃO	28
7 CONCLUSÃO	36
REFERÊNCIAS.....	37
APENDICE A – QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO PARA COLETA DAS INFORMAÇÕES	43
ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP	47
ANEXO B - TCLE	48

1 INTRODUÇÃO

O estudo de Tenório e colaboradores (2013) apresenta algumas mudanças que ocorreram no currículo da Educação Física do estado de Pernambuco ao longo dos anos. Entretanto, apesar dessas mudanças e da criação de novos Parâmetros Curriculares para orientação das aulas de Educação Física no estado de Pernambuco, visando um trabalho ampliado na área da cultura corporal do movimento, é comum perceber uma preferência de trabalhar o conteúdo esporte nas instituições que ofertam a Educação Básica, visto que ainda existe um forte legado deixado pelo Período Esportivista, cuja visão reducionista encara tais aulas como espaço para formação e seleção de novos atletas (TENÓRIO *et al.*, 2013).

Contudo os esportes podem e devem ensinar bem mais que simples técnicas e formar novos atletas, pois nele existem valores fundamentais intrínsecos, os quais auxiliam na formação social de seus praticantes (LEÃO, 2014). Dessa maneira, ele pode se manifestar de diversas maneiras, dentre elas: a educação, por meio da formação docente de profissionais do esporte, a pesquisa científica e as aulas de Educação Física. Além disso, pode se manifestar de modo lúdico na sua prática no tempo livre, enquanto espetáculo, jogos pré-desportivo e no treinamento de iniciação esportiva (FREIRE, 1998; GRECO, 1998; KRAHENBÜHL, 2018).

O esporte pode ser caracterizado como uma prática social da cultura corporal envolvida por códigos, sentimentos e significados da sociedade a qual está inserido (SOARES, *et al.*, 1992). Assim, ao trabalhá-lo na escola, o profissional resgatar valores e princípios, privilegiando “[...] o coletivo sobre o individual, defendendo o compromisso da solidariedade e respeito humano, a compreensão de que jogo se faz ‘a dois’, e de que é diferente jogar ‘com’ o companheiro e jogar ‘contra’ o adversário” (SOARES, *et al.*, 1992, p.49).

Dessa forma, os Esportes Coletivos podem ser bem utilizados no ambiente escolar por conseguir trabalhar os valores supracitados. Eles, enquanto ramificação do esporte tem como finalidade, a iniciação ou especialização das experiências vividas pelos indivíduos, a partir dos recursos e instrumentos múltiplos que lhes são ofertados. Várias ações desempenhadas pelos praticantes são resultados dos objetivos das equipes. Assim, as decisões táticas e a utilização correta do repertório motor dos participantes são, na maioria das vezes, resultantes da comunicação

entre os membros da equipe, os quais buscam um objetivo em comum, vencer o jogo (GALLATI *et al.*, 2014).

Pesquisas atuais apontam que o lúdico, por meio dos jogos e brincadeiras, como um instrumento potencializador do desenvolvimento motor e cognitivo dos seus praticantes, melhora também o letramento, a integração entre os estudantes e a qualidade de vida. (KISHIMOTO, 2015; LIÉVANO-FIESCO *et al.*, 2009; SAURA, 2013; SCARIN, 2016). Há, na esfera acadêmica, um vasto repertório sobre abordagens lúdicas do conhecimento nas mais diversas áreas do saber, mas as referências sobre tal recurso como ferramenta pedagógica de ensino para os Esportes Coletivos são escassas.

Mas o que é o lúdico? O vocábulo “*lúdico*”, etimologicamente vem do Latim *ludus*, tendo o significado relativo a *jogos, brinquedos e divertimentos* (FERREIRA, 2008). Assim, pode-se compreendê-lo como sendo um produto resultante do comportamento humano, que representa uma necessidade de liberdade, satisfação e divertimento, sendo também responsável pelo momento de fuga de sua realidade para uma dimensão criada conforme sua intencionalidade e idealização. Como ferramenta, o lúdico, por meio dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar pode ser uma das mais importantes estratégias de estímulo da capacidade criadora das crianças (KISHIMOTO, 2015; MARCELINO, 2012; MELLO, 2005;).

O jogo é visto como uma criação do homem que busca modificar imaginariamente a realidade vivida (SOARES, *et al.*, 1992), enquanto a brincadeira é vista como uma ferramenta para a criança cultivar seu imaginário, desenvolver-se, aprender e expressar suas intenções de forma livre e prazerosa (KISHIMOTO, 2015). Sendo assim, nas aulas de Educação Física deve-se utilizar dessas ferramentas com finalidade pedagógica de ensino, objetivando o desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas, bem como a reflexão sobre o movimento e contexto social no qual estão inseridos.

Assim, ao escolher a temática, fizemo-nos o seguinte questionamento: pode o uso da ludicidade, como ferramenta pedagógica de ensino, melhorar o processo de ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos nas aulas de Educação Física? Após a pesquisa da literatura e sumarização da temática, hipotetizamos que com o uso da ludicidade como ferramenta de ensino dos Esportes Coletivos ajudarão aos professores e favorecerá o processo de aprendizado dos alunos. Portanto, este

estudo justifica-se pela busca de respostas junto aos professores de Educação Física a respeito da utilização da ludicidade em suas aulas com o conteúdo esporte.

Diante o exposto, buscou-se estudar a ludicidade enquanto ferramenta pedagógica no ensino dos Esportes Coletivos, a fim de compreender sua interferência no processo de aprendizagem. Para tal, realizou-se uma pesquisa de campo com os professores de Educação Física da rede municipal de Vitória de Santo Antão, cidade situada no interior do estado de Pernambuco. A pesquisa abordou pontos acerca do uso da ludicidade, metodologias de ensino, avaliação e compreensão da temática por parte dos profissionais participantes da pesquisa.

2 REVISÃO DA LITERATURA

Pode-se afirmar que o homem é um ser lúdico desde os primórdios, visto que, desde o início de sua existência, joga e brinca, através de suas práticas cotidianas (HUIZINGA, 2007). Dessa maneira, os jogos devem ser vistos como uma manifestação ou criação do homem que visa mudar imaginariamente sua realidade, criando um momento ou vivência lúdica a partir de práticas corporais que são intrínsecas de sua formação ou evolução ao longo do tempo (SOARES, *et al.*, 1992).

Neste sentido, observando o esporte enquanto prole do jogo (SOARES, *et al.*, 1992) e levando em consideração seu envolvimento com os aspectos socioculturais de uma sociedade, Leão (2014) o define como atividade que se manifesta em sua pluralidade dentro da sociedade, pois se diversifica na forma de entendimento, de apropriação e rendimento particular das pessoas, sendo ele praticado pelas diferentes faixas etárias, estado de saúde, classes sociais ou etnia.

A concepção atual de esporte surgiu na Europa por volta dos séculos XVIII e XIX, em meio à Revolução Industrial, instalação do parlamentarismo na Inglaterra e uma necessidade de mudanças no comportamento da sociedade (GAERTNER, 2008; LEÃO, 2014; MELO 2010). Em virtude das grandes mudanças sociais e do crescimento dos centros urbanos, principalmente nas grandes cidades europeias e ocidentais, foi necessário estabelecer políticas de incentivo a educação do autocontrole e promoção da socialização dos indivíduos (ELIAS; DUNNING, 1995).

No Brasil, o processo de esportivização não se deu de maneira diferente, aos poucos, se foi introduzindo práticas esportivas trazidas por imigrantes que via neste uma forma de aliviar as tensões e se diferenciar dos ditos “grosseiros” nativos da região, cujo nível de instrução era quase nulo, ou seja, exercitar o corpo, manter hábitos comuns à sua cultura era uma forma de marcar a identidade dos imigrantes. Assim, os jovens burgueses, pertencentes a famílias tradicionais locais, se interessaram pela prática tais atividades, uma vez que os costumes europeus eram ditos como exemplos de postura e civilização a serem reproduzidos (CAPRARO, 2007). Dessa forma, são esses jovens e os imigrantes europeus os responsáveis pela rápida popularização do esporte no Brasil.

A primeira década do século XX foi marcada pela construção da identidade do povo brasileiro, que lutava contra os antigos costumes e se adequavam aos novos

modelos europeus de civilização, dentre eles podemos destacar o desenvolvimento da medicina higienista, que acreditava que ao obter os padrões de saúde, favoreceria o desenvolvimento da raça, ampliaria o desempenho intelectual e contribuiria para aquisição dos novos hábitos e condutas da sociedade. O discurso de “corpo sã, mente sã” foi apresentado de forma tão enfática que a Educação Física passa a ter posição privilegiada junto às demais disciplinas teóricas obrigatória na escola. A Educação Física, neste contexto, se desenvolvia por meio dos exercícios de ginástica, no qual se incluía o esporte (CAPRARO, 2007).

A busca por uma identidade nacional própria se estende para os anos seguintes. Neste sentido, em virtude das mudanças sociais e políticas do Brasil, a Educação Física passa por diversas mudanças ao longo desse processo, o esporte, por exemplo, passa a ser visto e praticado com diversos objetivos, até mesmo o currículo escolar foi remodelando-se, a exemplo do currículo da Educação Física do estado de Pernambuco (TENÓRIO *et. al.*, 2015).

Assim, de modo ampliado o esporte pode ser praticado de diversas maneiras e com diferentes objetivos, dependendo do local, público, condições e finalidade. Ele, enquanto alto rendimento, visa a preparação do atleta para as competições, nesta condição está envolvido o processo do treinamento esportivo que serve para orientar, sistematizar e planejar adequadamente o momento, e ao mesmo tempo buscando o melhor resultado possível (LEÃO, 2014).

Na escola, o esporte deve ser praticado de modo que vise o resgate dos valores intrínsecos em sua prática, como a solidariedade, coletividade, o respeito, entre outros, rompendo, desse modo, com a visão da vitória como objetivo central e deixando a prática da atividade em evidência, independente do resultado final da partida (SOARES, *et al.*, 1992). Nesta condição, os discentes irão aprender tanto a prática motora da atividade, como a utilização para o desenvolvimento das relações humanas interpessoais. Assim, o esporte na aula de Educação Física, deve ser tratado como um fenômeno social, que:

Busca por abarcar os princípios e as características do esporte moderno, os valores, sentidos e significados de sua prática, articular singularidades e semelhanças entre as modalidades, de forma que permita ao aluno conhecer não apenas essas restritamente, mas as correlações de seus percursos históricos, as influências econômicas, culturais, sociais, políticas em cada uma das modalidades e em seus fundamentos de regulação ou mesmo gestos técnicos, pensamentos e ações táticas (TENÓRIO *et.al.*, 2015, p. 285).

Neste sentido, os Esportes Coletivos, enquanto uma ramificação do esporte (VIEIRA; LIMA, 2018), podem melhor tratar desses princípios eficazmente, visto que eles são compostos por equipes, cuja finalidade está na iniciação, especialização e evolução das experiências vividas pelos indivíduos ou pela equipe, que corroborem para uma melhor ação motora e tomada de decisões pelo atleta, sejam individuais ou coletivas, colaborando para o objetivo mútuo da equipe, vencer (GARGANTA, 1998; MOREIRA *et al.*, 2013; VIEIRA; LIMA, 2018). Nesta perspectiva, os Esportes Coletivos podem extrapolar o ensino das ações técnicas e táticas dos jogos, podendo ampliá-la para o ensino dos princípios do relacionamento interpessoal, coletividade e companheirismo (HIRAMA *et al.*, 2014).

Dessa maneira, os Jogos Esportivos Coletivos (JEC) ocupam um lugar de destaque no quadro da cultura desportiva contemporânea (GARGANTA, 1998). Os JEC caracterizam-se pela sucessão constante de situação problema de jogo, as quais exigem dos atletas tomadas de decisões constantes, objetivando uma melhor resposta tática diante a tal problema de jogo (GRECO *et al.*, 2010). Assim, tanto suas respostas técnicas quanto táticas envolvidas nas interações entre os conhecimentos tático declarativo e processual são respostas formuladas mediante as peculiaridades do cenário do jogo, o que é conhecido como a “lógica interna do jogo” (GARGANTA, 1998; MOREIRA *et al.*, 2013).

Esta lógica interna do jogo é o produto da interação da convenção do regulamento e a solução prática encontrada pelo aluno/atleta durante a partida, sendo também um reflexo da didática em que os mesmos são formados e treinados ao longo de suas vivências no jogo, influenciando na performance individual e coletiva (GARGANTA, 1998).

Falando-se em didática, a área da pedagogia do esporte vem contribuindo fortemente para a estruturação do processo de ensino-aprendizagem das diversas modalidades esportivas (BARROSO; DARIDO, 2009), em especial nos Esportes Coletivos (GALATTI *et al.*, 2010; HIRAMA *et al.*, 2014). Esta área do conhecimento busca dinamizar de forma efetiva o ensinamento dos Esportes Coletivos por meio das diversas tendências pedagógicas como, por exemplo, as linhas Interacionista (HIRAMA *et al.*, 2014), Desenvolvimentista (GALATTI *et al.*, 2010), Crítico-superadora (SOARES, *et al.*, 1992) e do ponto de vista das dimensões do conteúdo (BARROSO; DARIDO, 2009), são algumas das diversas maneiras de explorar os conteúdos e ensinamento dos Esportes Coletivos.

Além dessas maneiras, vê-se a possibilidade do uso dos jogos como uma ferramenta de ensino dos Esportes Coletivos (VIEIRA; LIMA, 2018). Os jogos têm por objetivo central proporcionar aos indivíduos um estado de prazer e autossatisfação, que pode levar a um estado de transformação de sua realidade (SANTOS, 2012). Dessa forma, os jogos vêm se mostrando um aliado da disciplina de Educação Física, por auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de seus conteúdos de forma dinâmica e lúdica (KISHIMOTO, 2015; SOARES, *et al.*, 2015; VIEIRA; LIMA, 2018; VIEIRA, *et al.*, 2020). O lúdico, já se mostrou eficaz para facilitar o processo de ensino-aprendizagem em diversas áreas do saber (OLIVEIRA, *et al.*, 2016; SILVA; BRANDÃO, 2017; SILVA; ANGELIM, 2017).

Por meio dos jogos, a ludicidade pode ser mais explorada, atividades mais dinamizadas e conteúdos melhores ensinados. Isto é possível, porque o homem é naturalmente lúdico (HUIZINGA, 2007), ou seja, as atividades lúdicas são tão antigas quanto a própria infância (DIAS, 2005). Anteriormente a existência humana, os animais já brincavam, já se divertiam, neste sentido, podemos dizer que a “vontade” ou “espírito” do lúdico existente dentro de nós, transcendem as necessidades físicas e biológicas, estando estritamente relacionada com o nosso ser psicossocial (HUIZINGA, 2007).

Na língua portuguesa, o vocábulo *lúdico* é relativo a *jogos* (FERREIRA, 2008). Em outras línguas, como no inglês, a palavra *jogo*, pode expressar outros sentidos, como o *ato de brincar*. Assim, não podemos conceber o vocábulo de modo reducionista, mas percebe-lo em sua pluralidade, visto que suas implicações extrapolam o sentido do simples ato de brincar livremente. Para Piaget (2010) o lúdico deve ser encarado como uma necessidade humana, uma vez que as crianças se desenvolvem a partir dele, pois é brincando que elas se descobrem e a seus limites, é jogando que elas interagem com o mundo em sua volta e imaginariamente foge da realidade (SOARES, *et al.*, 1992; VIEIRA *et al.*, 2020).

Para Saura (2013) o brincar pode ajudar a criança a compreender melhor o seu próprio corpo, a si própria, o mundo no qual está inserida e as experiências sensoriais que adquiriu ao longo do tempo. Scarin (2016) relatou em seu estudo, que a utilização do lúdico, através de brincadeiras dirigidas no recreio escolar, reduziu até 90% das brincadeiras de correr e chutes comuns durante o intervalo escolar. Tal resultado influenciou na redução direta de conflitos entre alunos, aumentou a interação, diálogo e sentimento de coletividade entre alunos.

Ainda, Caillois (2017) vê o lúdico no jogo, a partir de algumas categorias, como sendo uma atividade livre, delimitada no espaço/tempo, incerta, improdutiva no sentido de não ser encarada como uma obrigação, regulamentada e fictícia. Em suma, o lúdico deve ser encarado como o momento em que a força da razão e sensibilidades estejam presentes, cujo potencial possa contribuir para desenvolvimento das habilidades socioafetivas e cognitivas (SANTAELLA, 2012).

Neste sentido, deve-se vê o jogo, o lúdico, como uma função social intrínseca a natureza humana, que serve para melhorar a socialização, transformação da realidade e favorecer a melhor compreensão do eu, do outro e do contexto social no qual está inserido (HUIZINGA, 2007). Vale ressaltar que o homem já utiliza o lúdico para ensinar desde o primórdio, pois é possível observar traços de ludicidade nos desenhos e imaginação, quando começou a criar a linguagem escrita na caverna, visto que “por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras” (HUIZINGA, 2007).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Investigar a utilização da ludicidade como ferramenta pedagógica no ensino dos Esportes Coletivos pelos professores de Educação Física do Ensino Fundamental do município de Vitória de Santo Antão-PE.

3.2 Objetivos Específicos

- Verificar o perfil sociodemográfico dos professores de Educação Física do Ensino Fundamental do município de Vitória de Santo Antão-PE
- Identificar as formas de utilização da ludicidade no ensino dos Esportes Coletivos na aula de Educação Física.
- Verificar a compreensão dos professores investigados sobre a ludicidade e compará-la com o que diz a literatura especializada.

4 METODOLOGIA

4.1 Desenho do estudo e amostra

A pesquisa foi realizada em Vitória de Santo Antão, interior do estado de Pernambuco. A cidade está situada na Zona da Mata do estado, a 46 km da capital, possui uma população de pouco mais de 129 mil habitantes. O município possui, em média, 23,3 mil estudantes matriculados no Ensino Fundamental (IBGE, 2010). A referida pesquisa contou com a participação de professores que ministram aulas de Educação Física, na rede pública municipal, na segunda fase da Educação Básica, Ensino Fundamental.

O estudo trata-se de uma pesquisa do tipo exploratória, uma vez que se buscou entender melhor como os professores atuam e como utilizam das metodologias de ensino em aula. A elaboração da pesquisa envolveu etapas de levantamento bibliográfico, entrevistas com sujeitos que fizeram ou fazem parte do problema pesquisado e a análise dos resultados encontrados comparando-os a exemplos para chegar às conclusões devidas.

A amostra do estudo culminou em 7 professores. Segundo os critérios de inclusão, o corpus foi composto por: 1) professores de Educação Física; 2) professores titulares de turmas do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental, da rede pública de ensino da cidade da Vitória de Santo Antão; 3) profissionais que trabalharam o conteúdo esporte por pelo menos um bimestre; 4) profissionais que aceitaram participar da pesquisa. Foram excluídos da amostra, professores que não entregarem o questionário respondido ou respondido parcialmente, esteve de férias ou licença no período da coleta dos dados da pesquisa, que não foi autorizado pela gestão escolar ou órgão superior participar da pesquisa. A coleta dos dados foi realizada no mês de junho de 2021.

Ressalta-se que todos os procedimentos desta pesquisa estão de acordo com as Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, editada pela Comissão Nacional de Saúde, que atenderam as recomendações da Resolução 466/12. A pesquisa foi aprovada pelo comitê de ética de pesquisa para seres humanos da Universidade Federal de Pernambuco (CEP-

UFPE) sob o protocolo: CAAE 34930920.8.0000.5208 e parecer Nº 4.240.983 (ANEXO A).

4.2 Operacionalização das coletas

A coleta foi realizada de forma *on-line*, por meio de um formulário eletrônico. O preenchimento do formulário foi realizado em um único momento, contudo, este formulário foi dividido em seções. Na primeira seção, o pesquisado informava seu e-mail e assinava o consentimento descrito no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (ANEXO C). Na segunda seção, o pesquisador tinha acesso ao preenchimento do questionário semiestruturado construído para coleta de dados dessa pesquisa (ANEXO B), assim, iniciava o preenchimento por meio dos dados sociodemográficos. Na seção seguinte, o pesquisado preencheu um questionário padrão, que versava sobre o conhecimento didático-pedagógico, cuja última pergunta definia se ele continuaria para a quarta seção. A seguir, o voluntário respondia o bloco de perguntas do tipo A ou iria para a seção 5, responder o bloco de perguntas do tipo B.

4.3 Descrição do instrumento da coleta de dados

Os indivíduos aptos para a pesquisa responderam a um questionário semiestruturado para coleta de **informações sociodemográficas** (idade, sexo, escolaridade, naturalidade) e **de conhecimentos didático-pedagógico**. A última etapa do questionário versava sobre as questões metodológicas quanto ao uso ou não da ludicidade como ferramenta pedagógica de ensino dos Esportes Coletivos. Assim, caso os indivíduos utilizassem, deveriam responder o questionário do bloco A. Contudo, se eles não utilizassem a ludicidade no ensino dos Esportes Coletivos, deveriam responder o questionário do bloco B, que permitiria ao pesquisador, extrair os motivos do não uso da ludicidade no ensino dos Esportes Coletivos nas aulas de Educação Física.

4.4 Análise de dados

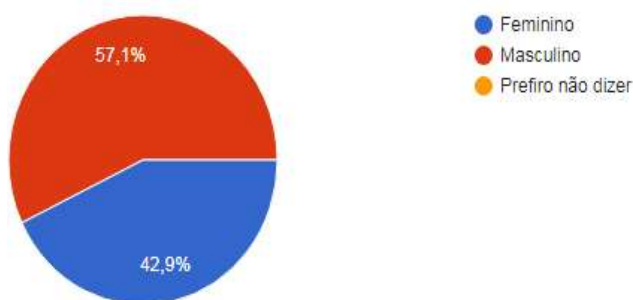
Os dados deste estudo foram analisados por meio do método misto (CRESWELL, 2010). De modo qualitativo, analisaram-se as respostas subjetivas fornecidas pelos professores ao instrumento construído e entregue a eles, utilizando-se o procedimento de análise do conteúdo. Esse tipo de método pode ser visto como sendo um conjunto de técnicas, cujo objetivo é descrever, de forma lógica e justificada, o conteúdo expresso na mensagem do entrevistado (BARDIN, 2004). Para Bardin (2004) esse procedimento deve seguir três etapas: Organização, Codificação e Categorização. Por outro lado, os dados também foram analisados de modo quantitativo (CRESWELL, 2010), através do procedimento da estatística descritiva dos dados, expressados por meio do percentual das respostas. Os resultados estão descritos ao longo da discussão deste estudo e em forma de tabelas e gráficos.

5 RESULTADOS

O município de Vitória de Santo Antão possui um total de 10 professores de Educação Física, vinculados, de modo efetivo, ao quadro funcional da Educação Básica municipal. Contudo, no período da coleta dos dados, 2 professores estavam afastados das suas funções e 1 professor não respondeu o questionário em tempo hábil. Assim, depois de aplicados os critérios de elegibilidade, a amostra culminou em 7 professores, ou seja, 70% da população pesquisada.

5.1 Perfil sociodemográfico

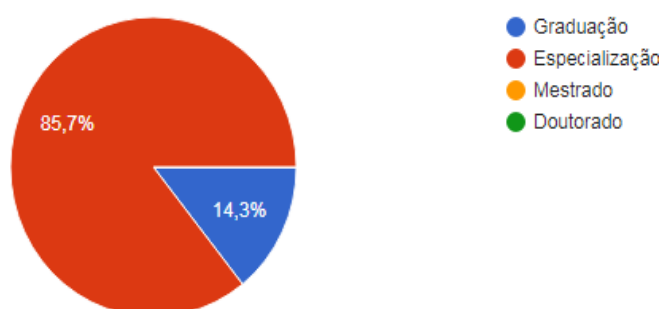
Figura 1 – Perfil de sexo dos professores avaliados em Vitória de Santo Antão-PE.



Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

A amostra foi composta por 7 professores. Como pode-se observar a figura 1, 57,1% dos professores são do sexo masculino. Todos são graduados em Licenciatura Plena em Educação Física, sendo que 85,7% possui ao menos um curso de especialização na área (Figura 2). Quanto às idades dos sujeitos pesquisados, a maioria, ou seja, 71,4% informaram ter idade entre 41 a 50 anos (Figura 3).

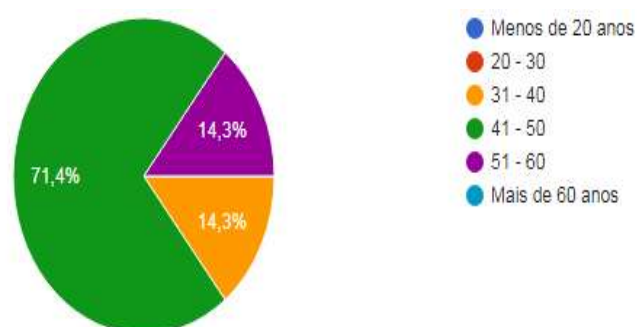
Figura 2 – Nível de escolarização dos professores avaliados em Vitória de Santo Antão-PE.



Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

Quanto à naturalidade dos indivíduos, 42,9% nasceram na cidade de Vitória de Santo Antão, já os demais são naturais de outras cidades. O mesmo percentual se aplica a residência, sendo 57,1% dos professores, apesar de trabalharem na cidade de Vitória de Santo Antão, residem em cidades circunvizinhas.

Figura 3 – Perfil de idade dos professores avaliados em Vitória de Santo Antão-PE.



Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

5.2 Perfil do grau de conhecimento didático-pedagógico

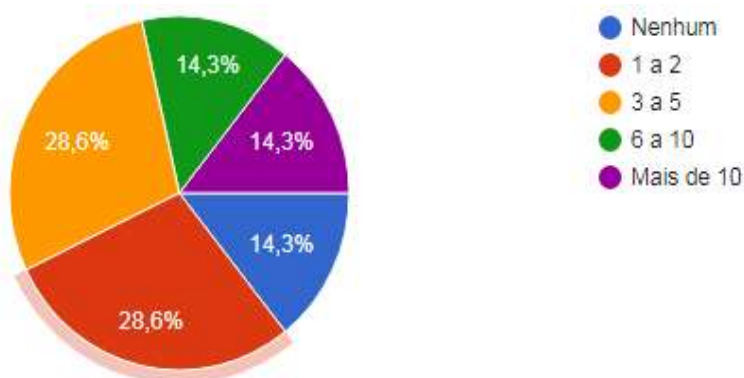
No que tange os questionamentos didático-pedagógicos, acerca do conhecimento dos professores sobre os parâmetros de orientações pedagógicas para a formação do currículo escolar, observou-se que 100% dos professores responderam ter conhecimento do PCNs, 71,4% da BNCC e 42,9% dos parâmetros curriculares estaduais ou municipais, a exemplo o PCPE. Vale ressaltar que a soma da porcentagem ultrapassar 100%, pelo fato de, nesta questão, os professores poderiam assinalar mais de uma opção. A partir dessas respostas, perguntou-se em

quais dessas diretrizes os professores baseavam as suas aulas? Então, 57,1% basearam-se na BNCC, 28,6% no PCNs ou PCPE, e apenas 14,3% em orientações didático-pedagógicas municipais.

5.3 Perfil do grau de participação em curso de atualização ou capacitação oferecido aos professores de Educação Física do município de Vitória de Santo Antão – anos de 2019/20

Quanto a cursos de capacitações ou atualizações, oferecidos pela Secretaria Municipal de Educação da Vitória de Santo Antão, aos professores, entre os anos de 2019 e 2020, observou-se que 85,7 % relataram ter participado de 1 ou cursos oferecidos pela secretaria, entretanto apenas 14,3% relataram não ter participado de curso algum durante os anos referidos (Figura 4).

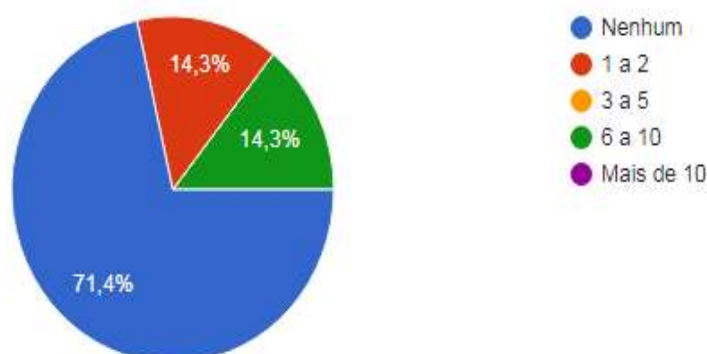
Figura 4 – Número de participação em cursos ou capacitações oferecido pela secretaria municipal da Vitória de Santo Antão-PE.



Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

Quanto a cursos oferecidos pelo CREF-PE, verifica-se uma inversão dos valores, visto que 71,4%, ou seja, a maioria dos professores, relatou não ter participado de nenhum curso oferecido pela instituição ao longo dos anos supracitados, no entanto, 28,6% relataram ter participado de ao menos 1 curso (Figura 5).

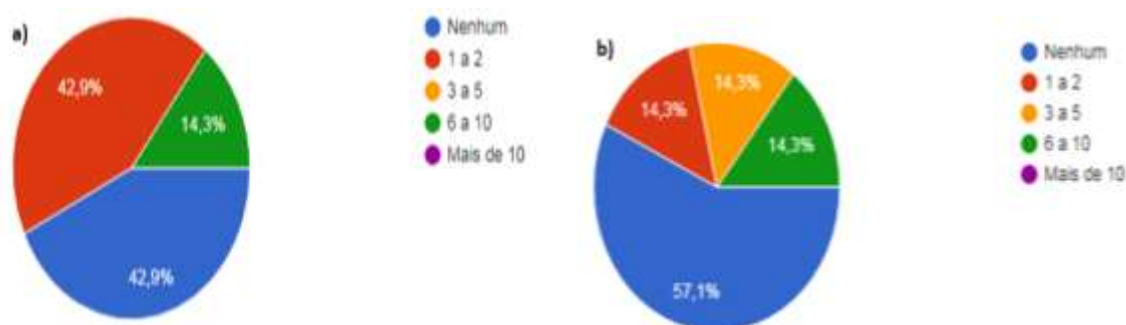
Figura 5 – Número de participação em cursos ou capacitações oferecido pelo CREF12/PE.



Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

De modo específico, perguntou-se também se algumas dessas capacitações ou atualização foram voltadas para a temática da ludicidade. Desse modo, 57,1% dos entrevistados, relataram que ao menos 1 dos cursos foi voltado para essa temática (Figura 6a). Contudo, quando foi perguntado se algumas dessas capacitações ou atualização foram voltadas para a temática do esporte coletivo, 57,1% responderam que nenhuma dessas abordou essa temática (Figura 6b).

Figura 6 – Número de participação em cursos com temáticas voltadas para a Ludicidade e Esporte Coletivo.



Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

5.4 Perspectiva dos professores, quanto ao uso da ludicidade.

Por meio do questionário, os professores foram questionados quanto ao uso da ludicidade, como uma ferramenta pedagógica de ensino do esporte coletivo nas aulas de Educação Física (Tabela1).

Tabela 1 – Resultado da análise do uso da ludicidade no ensino do esporte coletivo.

Respostas	Utiliza a ludicidade em aula?	Acredita na eficácia da ludicidade?	O conteúdo é mais bem ensinado com o uso da ludicidade?	Há relação entre ludicidade/ Esporte?	Identifica os momentos lúdicos nas aulas?
Sim	100%	100%	100%	100%	100%
Não	0%	0%	0%	0%	0%

Resultados expressos porcentagem, revela a opinião dos professores quanto aos questionamentos. Nestes, os professores só tinham duas opções de respostas, sim ou não, exceto a última questão que se considerou nunca ou quase nunca como negação (Não), e sempre ou quase sempre como afirmação (Sim).

Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

Nota: Tabela elaborada pelos autores com base nos resultados obtidos na pesquisa.

5.5 Análise do conteúdo

Por meio das análises dos conteúdos descritos pelos professores, obtiveram-se os seguintes resultados (Tabela 2):

Quadro 1 – Categorização das respostas dos pesquisados

Pergunta	Categoria 1	Categoria 2	Categoria 3
A partir da sua compreensão, defina o esporte coletivo.	Equipe	Competição	Regras/Formação Crítica
Qual método você utiliza para ensinar os Esportes Coletivos nas aulas de Educação Física?	Jogos Pré-desportivos/ Movimentos Técnicos	Aulas Dialogadas/ Reflexivas	Ludicidade/ Dinâmicas
A partir do seu conhecimento, defina Ludicidade.	Jogos e Brincadeiras	Lazer	Prazer
Qual a importância do uso da ludicidade no	Dinamização da aula	Incentivar a participação do aluno	Facilitar o aprendizado e criatividade do

ensino dos Esportes Coletivos?			aluno
Como você utiliza a ludicidade para o ensino dos Esportes Coletivos?	Jogos e brincadeiras	Jogos Pré-desportivos	Desafios lúdicos/circuitos recreativos

Resultados expressos em categorias, após utilização do método análise do conteúdo, que avaliou as respostas dos indivíduos pesquisados.

Fonte: VIEIRA, G. R., 2021; LEÃO, I. C. S., 2021.

Nota: Tabela elaborada pelos autores com base nos resultados obtidos na pesquisa.

6 DISCUSSÃO

Os dados demográficos estão apresentados aqui, com o objetivo de caracterizar o perfil da amostra. Neste sentido, observou-se um perfil de sexo masculino em nossa amostra. Essa prevalência, também foi visto em uma pesquisa que objetivou verificar o perfil demográfico dos professores de Educação Física (DA SILVA; NUNEZ, 2009). Em décadas anteriores, a formação docente da disciplina, bem como sua prática era voltada para questões técnicas e militaristas, dificultando a preferência feminina por tal carreira, contudo, esse perfil vem mudando e a formação docente dessa área também (BENITES; SOUZA NETO; HUNGER, 2008; SILVA; NUNEZ, 2009). Um exemplo de tal mudança apresenta-se num estudo que avaliou o perfil dos professores de Educação Física da educação infantil, e observou-se que 64% eram do sexo feminino (MARTINS; MELLO, 2019), que vem ganhando espaço na área.

Ainda foi possível observar que a maioria dos professores pesquisados (85,7%) possuem ao menos um curso de especialização, o que também foi encontrado no estudo citado acima (MARTINS; MELLO, 2019). Outra investigação permitiu constatar que a especialização e o mestrado foram às modalidades de formação continuada, cujos professores apontaram serem as mais significativas para a prática profissional, visto que estas possibilitam contextualizar conhecimentos teóricos com a prática de ensino (FERREIRA; SANTOS; COSTA, 2015).

Outro aspecto descoberto nesta pesquisa foi que a maioria dos professores entrevistados (57,1%) informaram não serem naturais nem residirem na cidade em que atuam profissionalmente. Tal resultado pode estar relacionado com a prática de concurso público, que de acordo com a Constituição Brasileira, artigo 37, permite o acesso aos cargos, emprego ou funções públicas a todos os brasileiros e estrangeiros, desde que cumpra com as exigências processuais do concurso (BRASIL, 1988). O que de modo positivo, garante a busca por profissionais qualificados e preparados, independentemente de sua naturalidade.

Discutindo sobre qualificação e competência, sabe-se que os currículos escolares devem ser formados baseando-se nos documentos norteadores nacionais, estaduais e municipais, respectivamente caso existam (BRASIL, 1996). Dessa forma, é de vital importância que os professores tenham conhecimento dos mesmos. Como

esses documentos norteadores são revisados, discutidos e atualizados periodicamente, cabe ao Governo dentro da educação pública, oferecer cursos de formação, atualização e ou capacitação para seus profissionais (BRASIL,1996). Assim assegura-se aos alunos uma educação de qualidade e plena.

Neste sentido, pode-se observar que a maior parte dos professores entrevistados nesta investigação demonstrou ter conhecimento acerca dos documentos norteadores nacionais, atualmente em vigência, bem como da necessidade de sua aplicação no currículo escolar. Esse conhecimento, pode vir dos cursos e capacitações oferecido pela secretaria aos professores, visto que a maioria informou que teve acesso a pelo menos duas capacitações ou curso de atualização nos últimos dois anos, e apenas 14,3% dos entrevistados relataram não ter tido acesso a nenhum desses momentos de aprendizado. Entretanto, essa proporção não foi vista, quando se perguntou sobre o acesso a cursos, palestras ou formações oferecidas pelo CREF-PE, visto que 71,4% dos professores responderam não ter tido nenhum acesso a momentos fomentado pela instituição.

Vale ressaltar que no Estatuto do Conselho Federal de Educação Física (CONFEF) informa que é uma das finalidades dos CREFs, artigo 5^a, inciso IX, é estimular, apoiar e promover o aperfeiçoamento, especialização e a atualização dos profissionais de Educação Física (CONFEF, 2010). Assim, ao examina-se o site do CREF12/PE, nota-se que nos últimos dois anos, o mesmo ofertou encontros, palestras, simpósio e ciclos de orientações presenciais ou remotamente. Talvez a falta de divulgação direcionada, ou o não hábito de oferecer cursos a seus associados, tenham levado os professores a não procurarem a instituição. Portanto, sugere-se uma divulgação direcionada ou individualizada aos associados e ofertar periodicamente cursos, a exemplo do CREF3/SC, que oferta continuamente o curso de Avaliação antropométrica e composição corporal. Ainda sugere-se a realizar parcerias com instituições de ensino a distância para oferta de cursos direcionados a seus associados.

É por meio destas formações continuadas e cursos de atualização que os profissionais podem melhorar sua prática pedagógica, uma vez que quanto mais consistente for sua formação, mais alto será seu nível de desenvolvimento profissional (FERREIRA; SANTOS; COSTA, 2015). Estudos mostram que os aspectos pedagógicos do ensino, por parte dos professores, estão intrinsecamente relacionados a sua satisfação profissional, em contrapartida, as condições de

trabalho e baixa remuneração estão relacionados a insatisfação dos mesmos (FOLLE, *et al.*, 2008; MOREIRA, *et al.*, 2010).

Devido a condições precárias de trabalho, os professores são convidados constantemente a buscarem soluções práticas e realistas para darem suas aulas.. Especificamente, buscou-se saber, como esses professores encaravam a ludicidade em sua prática pedagógica cotidiana. Assim, percebeu-se uma unanimidade por partes dos profissionais ao afirmarem o uso da ludicidade em suas aulas (Tabela 1). E ainda, os professores entrevistados, em sua totalidade, afirmaram ser uma estratégia eficaz, uma vez que o conteúdo é melhor ensinado e os alunos costumam aprenderem mais (Tabela 1). Mas, será que existe uma relação positiva entre a utilização da ludicidade como uma ferramenta de ensino do esporte coletivo?

De acordo com os professores participantes deste estudo, existe uma relação entre a ludicidade e o esporte coletivo, pois os mesmos conseguem identificar os momentos lúdicos em suas aulas. A ludicidade já é descrita na literatura como sendo uma boa ferramenta pedagógica do ensino do esporte coletivo na iniciação esportiva (GRECO, 2012), e descrita de maneira secundária em relatos de ensino do esporte coletivo na escola (GUARIENTI; FERNANDES, 2018).

A ludicidade já tem se mostrado bastante eficaz para facilitação do ensino-aprendizagem em diversas áreas do saber (OLIVEIRA, *et al.*, 2016; SILVA; ANGELIM, 2017; SILVA; BRANDÃO, 2017). Na Educação Física, o lúdico comumente se apresenta nos jogos e brincadeiras, os quais tem sido um grande aliado do professor, favorecendo o processo de ensino aprendizagem de seus conteúdos (GUARIENTI; FERNANDES, 2018; KISHIMOTO, 2015; SOARES, *et al.*, 2015; VIEIRA, *et al.*, 2020; VIEIRA; LIMA, 2018).

Dessa forma, tendo em vista que todos os professores entrevistados relataram utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica do ensino do esporte coletivo em suas aulas, questionou-se sobre seu conhecimento conceitual acerca da ludicidade e do esporte coletivo.

Primeiramente, quanto ao esporte coletivo, observou-se que os professores o definem por meio de três categorias: Equipe, Competição e Regras/Formação Crítica. Separadamente, baseando-se na análise das repostas dos professores, pode-se descrever da seguinte maneira.

A categoria **Equipe** é formada por equipes por mais de um jogador/atleta, os quais contribuem mutuamente para atingirem o mesmo objetivo, vencer. Na

perspectiva de Gallati *et. al.* (2014), dizem que no esporte coletivo as múltiplas ações desempenhadas pelos atletas são resultados dos objetivos entre as equipes. Sendo assim, as decisões dos jogadores, variabilidade do desempenho motor e tático são ações resultantes da comunicação da equipe em prol de um único objetivo, vencer o jogo.

“É uma prática esportiva que abrange a participação de mais de um jogador (atleta) por equipe. Dessa forma, o desempenho da equipe depende da participação, do esforço, do trabalho coletivo de todos os integrantes”. (Professor 1)

A categoria **Competição** é uma ação de disputa entre equipes distintas, cujo objetivo é vencer a partida ou atividade proposta. Tal visão está de acordo com a fala de Moreira, Matias e Greco (2013), que reforçam dizendo que para conquistar o sucesso tático, é imprescindível que o praticante use sua capacidade cognitiva para realizar uma tomada de decisão assertiva, uma vez que suas respostas motoras deve ser fruto de uma decisão inteligente e criativa, ao mesmo tempo em que interage com seus companheiros de equipe, respondendo aos adversários e com o foco no objetivo do jogo, a vitória.

“Esporte realizado entre a competição de duas equipes oponentes.”
(Professor 2)

As **Regras/Formação Crítica** é uma categoria que o esporte coletivo está além das ações motoras técnicas e táticas, em que se objetiva também proporcionar uma formação crítica e moral do cidadão. Para Leão (2014) é por meio da prática do esporte que alguns valores sociais e morais podem ser ensinados. Além disso, o esporte pode beneficiar tanto aquele que o pratica, como todos em sua volta. Assim, pode propiciar uma melhor qualidade de vida, nortear escolhas e decisões de acordo com seu objetivo de vida.

“São jogos organizados, que possuem suas regras, praticados por duas ou mais pessoas, o qual serve para a formação crítica do cidadão.” (Professor 3)

Neste sentido, o esporte coletivo pode ser definido como atividade disputada entre equipes, as quais são formadas por mais de um atleta, que contribuem mutuamente para atingir o objetivo central da partida, vencer. Ainda, o esporte coletivo é imbuído de fatores sociais e morais intrínsecos de sua prática, seja no ambiente escolar ou fora dele.

Quanto à definição da ludicidade, percebeu-se que os professores a definem mais por suas ações e sensações que pelo seu sentido epistemológico. Dessa maneira, tais definições foram agrupadas em três grupos, que foram eles: Jogos e Brincadeiras; Prazer e Lazer. O lúdico está intrínseco na formação humana (HUIZINGA, 2007), por este motivo é comum sempre estas associações entre o que é o lúdico e suas práticas (KISHIMOTO, 2015; LUCKESI, 2014; SILVA; ANGELIM, 2017; SILVA; BRANDÃO, 2017). Nesta perspectiva, observou-se que foi unanime entre os professores, a definição de ludicidade a partir do “ato de brincar e jogar”.

As atividades de **Jogos e brincadeiras** são de caráter livre e relativa ao lúdico, a mesma reúne de forma dinâmica e criativa os jogos e brincadeiras. Na disciplina Educação Física, os jogos e brincadeiras são um dos conteúdos que devem ser abordados pelos professores (SOARES, *et al.*, 1992). Nesta óptica, no ambiente escolar, deve-se incentivar o brincar e o jogar com uma intencionalidade, para que as crianças possam desenvolver suas valências de forma dinâmica e divertidas (VIEIRA *et. al.*, 2020).

“Pra mim o lúdico é o ato de brincar, de se divertir ao fazer algo.”
(Professor 4)

Já as atividades que envolvem o **Prazer** contribuem com o nosso aprendizado através da participação. Esse pensamento está de acordo com Kishimoto (2015), quando afirma que enquanto se brinca, o indivíduo pode se desenvolver, aprender e expressar suas intenções de forma espontânea e prazerosa.

“[...]É tudo que nos dá prazer!” (Professor 5)

No aspecto **Lazer**, considera-se um momento de descontração. Segundo Marcellino (1995) o lazer está pautado no divertimento e na espontaneidade do tempo livre, gerando assim um prazer por estar praticando tal atividade. Nesse sentido, Kishimoto (2015) reforça que o brincar livre é uma vivência lúdica, contudo, um brincar não livre em um contexto pedagógico nem sempre poderá estar associado ao lúdico nem tão pouco ao lazer. Quando uma criança gosta de pular corda, quando a faz sente-se bem e prazerosa, entretanto, uma criança que não gosta, mas por motivos variados é posta a realizar a atividade, esta não irá sentir prazer na prática, assim o lúdico e o lazer não estará com ela.

“Brincadeira, descontração e hora de lazer.” (Professor 6)

Baseando-se nas respostas dos professores, podemos definir ludicidade como sendo o estado de espírito em que o indivíduo se encontra no momento da atividade, a mesma está atrelada a sensação de prazer e lazer, sendo potencializado por meio dos jogos e brincadeiras.

Por meio das respostas dos professores, nota-se que os mesmos utilizam a ludicidade como ferramenta de ensino do esporte coletivo em suas aulas, de maneiras e abordagens pedagógicas diversas, seja por meio dos Jogos pré-desportivo, Aulas reflexivas e ou Dinâmicas e Jogos Populares aplicadas em aula (Ver tabela 2).

Os Jogos pré-desportivos, fazem parte do “modelo de educação desportiva”, cujo objetivo é o desenvolvimento esportivo, prioriza o verdadeiro significado da cultura esportiva e o papel ativo da cooperação entre o professor e alunos no processo de aprendizado da prática esportiva (SIEDENTOP, 1998). Este modelo está ligado à proposta pedagógica desenvolvimentista, o foco está voltado para as ações técnicas e potencialização das valências dos alunos/atletas (RINK, 1993). Vale salientar que, neste modelo, trata-se do desenvolvimento das ações motoras do mais simples ao mais complexo (TANI *et. al.*, 1988).

As aulas reflexivas, parte dos princípios do modelo “Crítico-superadora”, cujo foco é discutir o conteúdo em suas determinantes histórico, cultural e social, que visa enxergar o fenômeno esportivo para além das práticas motoras, técnicas e táticas (SAVIANE, 2008; SOARES, *et al.*, 1992), após essas reflexões, as atividades são realizadas em sua plenitude e consciente do acervo histórico-cultural envolvido na prática desportiva e em seu desenvolvimento.

As dinâmicas e jogos populares utilizadas em aula para o ensino do esporte coletivo estão ligados ao modelo “Iniciação Esportiva Universal”, que visa à iniciação do processo esportivo, focando nos valores do aprendizado incidental do jogar para aprender e do aprender jogando. Dessa forma, a criança pode aprender de modo rápido e adequado, sem se preocupar com as repetições técnicas incessantes, esta prática se torna dinâmica, divertida e prazerosa (GRECO, 1998; GRECO, 2012).

Analisando as respostas dos professores, percebe-se que a abordagem utilizada por eles em aula varia de acordo com o perfil da turma, conteúdo e

finalidade. Dessa maneira, pode-se dizer que cada abordagem tem sua contribuição para o desenvolvimento das valências do aluno e que a ludicidade pode ser eficaz e ser aplicada em qualquer uma delas, seja em algumas partes da aula ou nela por completo.

Assim, como visto anteriormente, os professores afirmam utilizarem a ludicidade por acreditar em sua eficácia. Neste sentido, observa-se que para os professores, a ludicidade se mostra importante em sua rotina escolar, uma vez que por meio de sua utilização as aulas se tornam mais dinâmicas e atrativas, incentivando assim uma participação espontânea e assídua dos alunos em suas aulas, bem como facilita o aprendizado e criatividade do aluno, como também viabiliza o ensino do conteúdo pelos professores).

Portanto, os professores utilizam a ludicidade como ferramenta pedagógica em suas aulas principalmente por meio dos jogos e brincadeiras, jogos pré-desportivos e na forma de circuitos recreativos, sejam eles para o aquecimento da turma, ensino de movimentos técnicos do esporte que se assemelham a algum jogo ou brincadeira, soluções de problema, trabalhar os princípios do esporte e da coletividade, motivação dos alunos e ou até o próprio jogo no formato pré-desportivo, objetivando o processo de jogar para aprender.

“A ludicidade pode ser utilizada na solução de problemas, em que o trabalho coletivo é primordial. Atividades adaptadas e recreativas podem ser trabalhadas, na medida em que o docente solicita aos discentes desafios que seguem uma ordem hierárquica no grau de complexidade das atividades”. (Professor 7)

Assim, nota-se a pluralidade da aplicação da ludicidade em conteúdo da Educação Física escolar e em especial com o esporte coletivo (GUARIENTI, FERNANDES, 2018; KISHIMOTO, 2015; SOARES, *et al.*, 2015; VIEIRA, *et al.*, 2020; VIEIRA; LIMA, 2018).

Diante o exposto, consegue-se observar quão positivo apresenta-se a utilização da ludicidade como ferramenta pedagógica no ensino do esporte coletivo na escola. Contudo, apesar dos resultados apresentados, observa-se a necessidade de aumentar a amostra do estudo, para assim extrapolar tais resultados encontrados para a população geral. Ainda, fazem-se necessários estudos com uma amostra randomizada, cuja possa contemplar municípios e localidades (urbana e rural) distintas, também avaliar o ponto de vista dos alunos quanto a aplicabilidade da

ludicidade em aula, bem como introduzir o método de observação de aula, o que não foram possíveis devido o período de pandemia da COVID-19, durante a execução e coleta dos dados desta pesquisa.

Portanto, este estudo mostra-se de grande relevância para a área docente da Educação Física, uma vez que seus resultados apontam para um olhar positivo, quanto a aplicabilidade da ludicidade em sala de aula como uma ferramenta pedagógica de ensino, em especial para o ensino dos Esportes Coletivos. Dessa maneira, a ludicidade pode ser utilizada estrategicamente para dinamizar as aulas e atrair uma maior participação dos alunos nas aulas da educação física escolar. E ainda, pode servir de guia para o poder público local, quanto a importância das políticas públicas e programas de capacitação e formação continuada para a formação dos professores e melhoria da qualidade do ensino.

7 CONCLUSÃO

Enfim, podemos afirmar que, a partir do momento que se investigou a ludicidade como ferramenta pedagógica utilizada nos Esportes Coletivos, compreendeu-se sua importância no processo de ensino dentro do componente curricular Educação Física no ensino fundamental, em especial, por facilitar o ensino do conteúdo. Além disso, pode-se perceber que nas propostas metodológicas os professores, utilizam bastante a ludicidade para evolução de suas aulas, tornando-as mais dinâmicas e compreensíveis. Por conseguinte, certificou-se que há o entendimento, por parte dos professores, sobre a ludicidade que está de acordo com a literatura especializada. Ainda, quanto ao perfil dos professores avaliados, verificou-se que as maiores são do sexo masculino, possuem ao menos uma especialização e que periodicamente estão buscando cursos para aperfeiçoarem suas práticas pedagógicas, o que pode estar relacionado com sua familiarização acerca do tema, aqui abordado.

REFERÊNCIAS

ALSOUFI, A., *et. al.*. Impact of the COVID-19 pandemic on medical education: Medical students' knowledge, attitudes, and practices regarding electronic learning. **PLoS One**, San Francisco, v. 15, n.11, p. e0242905. 2020.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2004.

BARROSO, A. L. R.; DARIDO, S. C. A pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal. **Journal of Physical Education**, Maringá, v. 20, n. 2, p. 281-289, 2009.

BENITES, L. C.; SOUZA NETO, S.; HUNGER, D. O processo de constituição histórica das diretrizes curriculares na formação de professores de Educação Física. **Educação e Pesquisa**, São Paulo: FE/USP, v. 34, n. 2, p. 343-360, 2008.

BONFIM, P. V.; PEREIRA, L. H. P. Ludicidade e formação da criança no primeiro ano do ensino fundamental. **Educação em Foco**, Juiz de Fora: UFJF, v. 20, n. 3, p. 215-236, 2016.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF: Senado Federal, 1996;

BRASIL. **Constituição** da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

CAPRARO, A. M. A breve história social do esporte: dialogando com Norbert Elias e Eric Hobsbawm. In: GAERTNER, G.(org.). **Psicologia e Ciências do Esporte**. Curitiba: Juruá, 2007. pp. 15-25.

CONFED. Estatuto do Conselho Federal de Educação Física. **Diário Oficial**, Brasília, nº 237, Seção 1, págs. 137 a 143, 13 Dez. 2010. Disponível em: <https://www.confef.org.br/confef/conteudo/471>. Acesso em: 25 Jun. 2021

CRESWELL, J.W. Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DIAS, I. S. O lúdico. **Revista Educação & Comunicação**, São Paulo, n. 8, p. 121-133, 2005.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **Deporte y Ócio en el Proceso de la Civilizacion**. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.

FERREIRA, A. B. H. **Miniaurélio**: O dicionário da língua portuguesa. 7. ed. Curitiba: Ed. Positivo, 2008.

FERREIRA, J. S.; SANTOS, J. H.; COSTA, B. O. Perfil de formação continuada de professores de educação física: modelos, modalidades e contributos para a prática pedagógica. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 37, n. 3, p. 289-298, 2015.

FOLLE, A., *et al.* Nível de (in) satisfação profissional de professores de Educação Física da Educação Infantil. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, Taguatinga, v. 16 n. 4 p. 124-134, 2008.

FREIRE, J. B. **Pedagogia do Futebol**. Londrina: Ney Pereira, 1998.

GALATTI, L. R., *et al.*, Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Revista de Educação Física/UEM**, Maringá, v. 25, n. 1, p. 153-162, 2014.

GARGANTA, J. O ensino dos jogos desportivos colectivos. Perspectivas e tendências. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 4, n. 8, p. 19-27, 1998.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GRECO, P. J.; BENDA, R. N. (org). **Iniciação esportiva universal 1**: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: UFMG. 1998.

GRECO, P. J.; MEMMERT, D.; MORALES, J. C. P. The effect of deliberate play on tactical performance in Basketball. **Perceptual and Motor Skills**, Missoula, v.110, n.3, p. 849-856, 2010.

GRECO, P. J. Metodologia do ensino dos esportes coletivos: iniciação esportiva universal, aprendizado incidental-ensino intencional. **Revista Mineira de Educação Física**, Viçosa, v. 20, n. 1, p. 145-174, 2012.

GUARIENTI, L.; FERNANDES, L.F. F. Métodos de ensino de esportes coletivos nas escolas municipais de Bagé. **Revista Congrega**, [S. l.], n. 2, p. 541-556, 2018.

HIRAMA, L.K., *et. al.* Propostas interacionistas em pedagogia do esporte: Aproximações e características. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 12, n. 4, p. 51-68, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Indicadores Sociais Municipais**: uma análise dos resultados do universo do Censo Demográfico. Rio de Janeiro: IBGE. v 4, n. 3, p. 40, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

KRAHENBÜHL, T. *et. al.* O ensino dos meios táticos de grupo do handebol utilizando jogos e brincadeiras: uma proposta pedagógica para a iniciação esportiva. **Revista de Ciencias del Deporte**, Mérida, v. 14, n. 2 , p. 119-129, 2018.

LEÃO, I. C. S. **Treinando Handebol**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2014;

LIÉVANO-FIESCO, M. *et. al.* Validación del material lúdico de la estrategia educativa basada en juegos para la promoción de estilos de vida saludable en niños de cuatro a cinco años de edad. **Universitas Scientiarum**, Bogotá, v. 14 n. 1, p. 79-85. 2009,

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**, Salvador, v. 3, n. 2, 2014.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. 5.ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 17.ed. São Paulo: Papyrus, 1995.

MARQUES, C. L. A metodologia do lúdico na melhoria da aprendizagem na educação inclusiva. **Revista Eixo**, Brasília, v. 1, n. 2, p. 80-91, 2012.

MARTINS, R. L. R.; MELLO, A. S. Perfil profissional dos professores de educação física que atuam na educação infantil pública das capitais brasileiras. **Humanidades & Inovação**, Palmas, v. 6, n. 15, p. 160-172, 2019.

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia argumento**. Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43 – 48, 2005.

MELO, J. P.; DIAS, J. C. N. S. N. Do jogo e do lúdico no ensino da educação física escola. **Licere**, Belo Horizonte, v.13, n.1, 2010.

MOREIRA, H. R. et al. Qualidade de vida no trabalho e perfil do estilo de vida individual de professores de Educação Física ao longo da carreira docente. **Motriz: Revista de Educação Física**, Rio Claro, v. 16, n. 4, p. 900-912, 2010.

MOREIRA, V. J. P.; MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, P. J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no conhecimento tático processual no futsal. **Motriz**, Rio Claro, v.19, n.1, p.84-98, 2013.

OLIVEIRA, E. J. P., *et. al.* 'Heróis da saúde bucal': saúde bucal numa abordagem lúdico-recreativa. **Revista Ciência em Extensão**, São Paulo, v. 12, n. 3, p. 55-65, 2016.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. 4.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

RINK, J. E. Teacher education: A focus on action. **Quest**, London, v. 45, n. 3, p. 308-320, 1993.

SANTAELLA, L. O papel do lúdico na aprendizagem. **Revista Teias**, [S. l.], v. 13, n. 30, p. 11, 2012.

SANTOS, G. F. L. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012. 208p.

SAURA, S. C. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 163-75, 2013.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 10.ed. Campinas: Autores Associados, 2008

SCARIN, A. C. C. F. O lúdico e a ampliação de perspectivas em atividades pedagógicas. **Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 20, n. 3, p. 633-635, 2016;

SIEDENTOP, D. What is sport education and how does it work?. **Journal of physical education, recreation & dance**, London, v. 69, n. 4, p. 18-20, 1998.

SILVA, D. F.; BRANDÃO, E. C. As práticas lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. **Revista de Enfermagem da FACIPLAC**, Brasília, v. 1, n. 1, 2017.

SILVA, J. V. P.; NUNEZ, P. R. M. Qualidade de vida, perfil demográfico e profissional de professores de educação física. **Pensar a prática**, Goiânia, v. 12, n. 2, 2009.

SILVA, L. V.; ANGELIM, C. P. O lúdico como ferramenta no ensino da matemática. **Revista de Psicologia**, Fortaleza, v. 11, n. 38, p. 897-909, 2017.

SOARES, L. E. S., *et. al*. Sensorialidade para crianças: O paladar na Educação Física escolar. **Revista de Educação Física da UEM**, Maringá, v. 26, n. 3, p. 341-352, 2015

SOARES, C. L., *et. al.* **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992. 119 p. (Coleção Magistério 2ª grau. Série formação do professor)

TANI, G., *et. al.* **Educação física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1988.

TENÓRIO, K. M. R., *et. al.* Propostas curriculares para Educação Física em Pernambuco: entendimentos acerca do esporte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, v. 37, n. 3, p. 280-288, 2015;

VIEIRA, G. R.; LIMA, RTS. A utilização do conteúdo jogos como estratégia pedagógica para ensino dos esportes coletivos. **Revista Brasileira do Esporte Coletivo**, Vitória de Santo Antão, v. 2, n. 2, 2018.

APENDICE A – QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO PARA COLETA DAS INFORMAÇÕES

1 – Qual seu curso de graduação acadêmica?

() Licenciatura em Educação Física

() Bacharelado em Educação Física

() Licenciatura Plena em Educação Física

() Outro: _____

2 - Qual seu maior nível de escolarização?

() Graduação

() Especialização

() Mestrado

() Doutorado

() Outro: _____

3 - Qual sua idade?

() Menos de 20 anos

() 20 a 30

() 31 a 40

() 41 a 50

() 51 a 60

() Maior que 60 anos

4 - Qual sua Naturalidade?

5 - Em qual cidade você reside atualmente?

6 - Qual seu sexo?

() Masculino

() Feminino

() Prefiro não informar

7 - Você tem conhecimento dos parâmetros de orientação para formação dos currículos escolares? Quais dessas?

Marque todas que se aplicam.

[] Base Nacional Comum Curricular - BNCC

[] Diretrizes Curriculares Nacionais - DCNs

[] Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs

[] Orientações Teórico Metodológicas de Pernambuco - OTM-PE

[] Parâmetro Curriculares de Pernambuco - PCPE

[] Orientações Curriculares Municipais

[] Outro: _____

8 - Atualmente, suas aulas são baseadas em qual das orientações metodológicas citadas anteriormente?

Marque todas que se aplicam.

[] BNCC

[] DCNs

[] PCNs

☐ JOTM-PE

☐ PCPE

☐ Orientações Metodológicas
Curricular Municipal

☐ Outro: _____

9 - Quantos cursos, capacitação ou formação continuadas você participou nos dois últimos anos? Destes, quantos foram ofertados por sua secretaria Municipal de educação (SME)?

☐ Nenhum

☐ 1 a 2

☐ 3 a 5

☐ 6 a 10

☐ Mais de 10

10 - Quantos cursos, capacitação ou formação continuada você participou nos dois últimos anos? Destes, quantos foram ofertados pelo Conselho Regional de Educação Física (CREF-PE)

☐ Nenhum

☐ 1 a 2

☐ 3 a 5

☐ 6 a 10

☐ Mais de 10

11 – A partir da sua compreensão, defina o esporte coletivo?

12 – Qual método você utiliza para ensinar os Esportes Coletivos nas aulas de Educação Física?

13 – A partir do seu conhecimento, defina Ludicidade.

14 – Para você, existe alguma relação entre ludicidade e o Esporte?

☐ Sim

☐ Não

☐ Talvez

15 – Você utiliza a ludicidade como uma ferramenta de ensino do esporte, em suas aulas?

☐ Sim (Caso sua resposta seja essa, siga respondendo o Bloco tipo A)

☐ Não (Caso sua resposta seja essa, siga respondendo o Bloco tipo B)

Bloco de perguntas do tipo A

1 – Qual a importância do uso da ludicidade no ensino dos Esportes Coletivos?

2 - Como você utiliza a ludicidade para o ensino dos Esportes Coletivos?

3 - Você consegue identificar a presença da ludicidade em suas aulas?

- ☐ Nunca
- ☐ Quase nunca
- ☐ Quase sempre
- ☐ Sempre

4 - Acredita que com o uso da ludicidade os professores são capazes de ensinar com maior eficácia?

- ☐ Sim ☐ Não ☐ Talvez

5 - Acredita que com o uso da ludicidade os alunos compreendem e aprendem melhor o conteúdo abordado em aula?

- ☐ Sim ☐ Não ☐ Talvez

6 - Quantas formações/capacitações voltadas para a área do lazer e da ludicidade, você recebeu nesses últimos dois anos 2019/2020?

- ☐ Nenhum
- ☐ 1 a 2

- ☐ 3 a 5

- ☐ 6 a 10

- ☐ Mais de 10

7 - Quantas formações/capacitações voltadas para a área dos Esportes Coletivos, você recebeu nesses últimos dois anos 2019/2020?

- ☐ Nenhum

- ☐ 1 a 2

- ☐ 3 a 5

- ☐ 6 a 10

- ☐ Mais de 10

Bloco de perguntas do tipo B

1 – Qual a importância do ensino do esporte coletivo na disciplina de Educação Física?

2 – Qual ferramenta pedagógica ou metodologia de ensino, você utiliza para o ensino do esporte coletivo na escola?

3 – Quantas formações/capacitações voltadas para a área dos Esportes Coletivos, você recebeu nesses últimos dois anos 2019/2020?

- ☐ Nenhum

- ☐ 1 a 2

☐ 3 a 5

☐ 6 a 10

☐ Mais de 10

4 - Você considera sua metodologia eficaz para o ensino do esporte coletivo na escola?

5 – Quais instrumentos avaliativo, você utiliza para avaliar a eficácia de sua metodologia?

☐ Participação dos alunos

☐ Observação da aula

☐ Prova escrita

☐ Prova prática

☐ Roda de discussão/feedback dos alunos

☐ Outros: _____

6 – Você já faz uso de jogos e brincadeiras para aquecimento, ou ensino dos fundamentos técnicos e táticos do esporte coletivo em suas aulas, objetivando torna-la mais atrativa e dinâmica?

☐ Sim ☐ Não

7 - Caso a resposta anterior tenha sido "SIM", qual foi o objetivo do uso?

☐ Tornar a aula mais dinâmica

☐ Tornar a aula mais atrativa

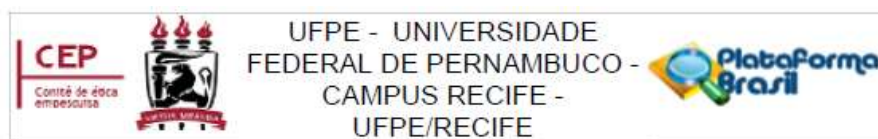
☐ Facilitar a compreensão dos alunos

☐ Apenas como aquecimento (movimentar o corpo)

☐ Apenas como passa tempo

☐ Outro: _____

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A interface entre o processo de ensino aprendizagem, a ludicidade e o esporte coletivo.

Pesquisador: Iberê Caldas Souza Leão

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 34930920.8.0000.5208

Instituição Proponente: Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.240.983

Apresentação do Projeto:

Projeto de pesquisa de trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Educação Física da UFPE, do



ANEXO B - TCLE



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA

NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(PARA MAIORES DE 18 ANOS OU EMANCIPADOS)

Convidamos o (a) Sr. (a) para participar como voluntário (a) da pesquisa intitulada, **A interface entre o processo de ensino aprendizagem, a ludicidade e o esporte coletivo**, que está sob a responsabilidade do (a) pesquisador (a) Prof. Drº. Iberê Caldas Souza Leão, Núcleo de Educação Física e Ciência do Esporte/ UFPE, Centro Acadêmico de Vitória. Rua Alto do Reservatório S/N – Bela Vista, CEP: 55608-680 – Vitória de Santo Antão/PE/ (81) 997746783, iberecaldas@gmail.com.

Também participa desta pesquisa o pesquisador: Gilberto Ramos Vieira Telefone para contato: (81) 995830633 e está sob a orientação de: Prof. Drº. Iberê Caldas Souza Leão, Telefone: (81) 997746783, e-mail: iberecaldas@gmail.com

Todas as suas dúvidas podem ser esclarecidas com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você tenha ciência do teor desta pesquisa, solicitamos que marque uma das opções exposta no final deste documento, cujo uma via do mesmo, será encaminhada para seu e-mail e outra ficará com o pesquisador responsável.

Você estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- **Descrição da pesquisa:** Essa pesquisa tem por objetivo estudar o lúdico como meio pedagógico utilizado nos Esportes Coletivos, a fim de compreender sobre sua interferência no processo de ensino-aprendizagem. Essa pesquisa justifica-se pela escassez de estudos que apresentem a utilização da ludicidade como ferramenta pedagógica de ensino para os Esportes Coletivos. Assim buscaremos respostas junto a professores de Educação Física a respeito da utilização da ludicidade em suas aulas com o conteúdo esporte. Os dados dessa pesquisa serão coletados por meio de um questionário online, composto por perguntas objetivas e subjetivas, que será disponibilizado para os professores por meio do e-mail e ou aplicativo de whatsapp, objetivando uma melhor comodidade aos voluntários.
- **Esclarecimento do período de participação do voluntário na pesquisa, início, término e número de visitas para a pesquisa.** O período de coleta compreende ao segundo semestre do ano de 2020. Os participantes receberão um questionário composto por perguntas objetivas e subjetivas, onde deverão preencher e enviar no prazo de 30 dias.
- **Riscos:** Podem ser considerados como riscos, o constrangimento que as informações obtidas por meio do questionário supracitadas nesta pesquisa; para isso, as informações coletadas serão mantidas sob sigilo sem prejuízo à privacidade dos voluntários. Para minimizar possível constrangimento nas aplicações do questionário, após a confirmação de participação na pesquisa, os pesquisados receberão um link disponibilizado pelo pesquisador, que permitirá o preenchimento do questionário a qualquer momento e qualquer lugar, está ação objetiva manter a privacidade durante o tempo de preenchimento deste questionário.
- **Benefícios:** Quanto aos benefícios, os pesquisados e os órgãos educacionais envolvidos, receberão uma cópia do resultado da pesquisa, onde apontará a realidade encontrada e as possíveis sugestões de intervenções, sem quaisquer custos financeiros. Os resultados da pesquisa poderão contribuir com a literatura e servir de guia para que o poder público crie estratégias de intervenções e projetos pedagógicos visando um melhor aproveitamento e rendimento dos alunos no ambiente escolar.

Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa (questionários), ficarão armazenados em (pastas de arquivo), sob a responsabilidade do (pesquisador), no endereço Rua Alto do Reservatório - Alto José Leal, Vitória de Santo Antão - PE, CEP: 55608680 (Gabinete 13) pelo período de mínimo 5 anos.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extra-judicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cephumanos.ufpe@ufpe.br).**

Iberê Caldas Souza Leão

(assinatura do pesquisador)

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO VOLUNTÁRIO (A)

Eu afirmo ter lido (ou escutado a leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de conversar e ter esclarecido as minhas dúvidas com o pesquisador responsável, concordo em participar do estudo, **A interface entre o processo de ensino aprendizagem, a ludicidade e o esporte coletivo**, como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo(a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Diante o exposto neste documento, marco a alternativa:

() sim, eu concordo em participar () Eu não concordo em participar

Item obrigatório: () Solicito que uma cópia deste documento seja enviado para o e-mail:
