



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS,
SOCIAIS E DA NATUREZA – PPGEN

MAIRA STEFANI GONÇALVES

QUEM É VOCÊ NA EDUCAÇÃO FÍSICA?

LONDRINA – PR
2022

MAIRA STEFANI GONÇALVES

QUEM É VOCÊ NA EDUCAÇÃO FÍSICA?

WHO ARE YOU IN PHYSICAL EDUCATION?

Produto de Mestrado Profissional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, como requisito parcial para obtenção de título de “Mestre em Ensino”. Área de Concentração: Ensino, Ciências e novas tecnologias.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Guerrini

LONDRINA – PR

2022



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

14/09/2022 13:07



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina



MAIRA STEFANI GONCALVES

ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA A PARTIR DE UMA ANÁLISE DA SOCIALIZAÇÃO DO CORPO

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 05 de Agosto de 2022

Armando Paulo Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Jose Augusto Victoria Palma, Doutorado - Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Dr. Paulo Sergio De Camargo Filho, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 05/08/2022.

A dissertação de mestrado intitulada “Ensino da Educação Física a partir de análise da Socialização do Corpo” defendida no dia 05 de Agosto de 2022 teve como meta desenvolver um produto educacional, que servirá para o processo da relação pedagógica, e ainda foi desenvolvido com o intuito de servir de referência pedagógica para professores do Ensino Básico das aulas de Educação Física. Uma ferramenta que facilita o trabalho da anamnese, de conhecer os alunos, seu repertório cultural, esportivo, corporal, tal como sua motricidade, além de apresentar a estes alunos o inúmero repertório de conhecimentos e conteúdos da Educação Física. A partir do tema desenvolveu-se um jogo de tabuleiro que nomeamos “Quem é você na Educação Física? ”. Abaixo temos uma imagem dele, conforme foi finalizado:

Imagem 1 – Jogo “Quem é você na Educação Física?”



Fonte: elaborado pelos autores (2020)

Este jogo pode ser utilizado por 4 ou mais jogadores, divididos em 2 a 4 equipes. E para sua realização é necessário:

- 1 tabuleiro;
- Cartas para mímica dos conteúdos;
- Cartas de perguntas;
- 1 dado;
- 4 peões.

OBJETIVO DO JOGO

Inicialmente para vencer o jogo deve-se fazer o peão da própria equipe ser o primeiro a percorrer todo o trajeto do tabuleiro. Os peões são movimentados, uma casa por vez, quando os jogadores conseguem se fazer entender através das mímicas, transmitindo palavras e expressões para os colegas de equipe.

Já para o ensino este jogo pode ter o objetivo de diagnóstico, de avaliação, e ainda ser utilizado como procedimento de ensino e para o ensino de conteúdos. Além de utilizar-se do lúdico neste processo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Nas Regras, os jogadores devem ser divididos em equipes – no mínimo duas, no máximo quatro. Não há limite de jogadores para cada equipe. O jogo é mais rápido e mais emocionante se houver menos equipes e mais jogadores por equipe. Se houver número ímpar de jogadores, não importa que uma equipe fique com um jogador a mais que a outra. As cartas devem ser embaralhadas e colocadas no centro da mesa.

Cada equipe escolhe um peão e o coloca na casa do tabuleiro marcada “partida”. Em seguida, as equipes devem estabelecer quais os jogadores que serão os seus primeiros “representantes” e qual a ordem de rodízio, para que a cada vez de jogar cada equipe alterne seus jogadores.

Decidido qual equipe iniciará, o seu “representante” joga o dado e compra a primeira carta sem que ninguém veja o seu conteúdo, lê e representa por meio da mímica a palavra da categoria correspondente, sendo a palavra que representa a letra tirada no dado (os participantes podem olhar no celular ou pedir ajuda do professor caso não conheçam a palavra que devem representar). Existem seis categorias possíveis:

- A – Atividades Físicas;
- D – Danças;
- E – Esportes;
- G – Ginásticas;
- J – Jogos;
- L – Lutas.

Se sua equipe, no tempo da ampulheta, acertar a carta de seu “representante”, o peão da equipe avança uma casa no tabuleiro, e assim a próxima equipe pode jogar o dado e representar sua carta. Caso sua equipe não acerte, o peão fica no mesmo lugar que estava.

Conforme os peões seguem no tabuleiro, poderão cair em um “?”, isso significa que o “representante” da sua equipe deve retirar uma carta de pergunta, e toda a equipe deve respondê-la em voz alta para todos, sobre seu histórico de vida, hábitos e práticas incorporadas com relação à Educação Física.

CARTAS MÍMICA

As cartas de mímica podem conter:

➤ **A – Atividades Físicas:**

- 1) Alongamento;
- 2) Ciclismo;
- 3) Caminhada;
- 4) Corrida;
- 5) Musculação;
- 6) Hidroginástica;

- 7) Yoga;
- 8) Funcional;
- 9) *Crossfit*;
- 10) Pilates;
- 11) *Jump*;
- 12) HIIT;

➤ **D – Danças:**

- 13) Axé;
- 14) Balé;
- 15) Bolero;
- 16) *Break*;
- 17) Dança do ventre;
- 18) Dança de rua;
- 19) Electro;
- 20) Forró;
- 21) Frevo;
- 22) *Funk*;
- 23) Merengue;
- 24) *Pole dance*;
- 25) Psy;
- 26) Salsa;
- 27) Samba;
- 28) Sapateado;
- 29) Sertanejo;
- 30) Tango;
- 31) *Zouk*;
- 32) Zumba;

➤ **E – Esportes:**

- 33) Futebol;
- 34) Futsal;
- 35) Futebol Americano;
- 36) Basquetebol;

- 37) Voleibol;
- 38) Handebol;
- 39) Golfe;
- 40) Beisebol;
- 41) *Rugby*;
- 42) Tênis;
- 43) Hóquei;
- 44) Críquete;
- 45) Atletismo;
- 46) Polo aquático;
- 47) Natação;
- 48) Esgrima;
- 49) *Badminton*;
- 50) Biribol;
- 51) Nado sincronizado;
- 52) Tênis de mesa;

➤ **G – Ginásticas:**

- 53) Rítmica;
- 54) Artística;
- 55) Acrobática;
- 56) Geral;
- 57) Laboral;
- 58) Aeróbica;
- 59) Trampolim;
- 60) Localizada;
- 61) Contorcionismo;

➤ **J – Jogos:**

- 62) Amarelinha;
- 63) Bilboquê;
- 64) Bola de gude;
- 65) Bola queimada;
- 66) Jogos de perseguição;

- 67) Brincadeiras cantadas;
- 68) Bets;
- 69) Bugalha;
- 70) Jogos com corda;
- 71) Jogos de elástico;
- 72) *Jan ken po*;
- 73) Ioiô;
- 74) Pipa;
- 75) Peão;
- 76) Jogos eletrônicos;
- 77) Morto-vivo;
- 78) Telefone sem fio;
- 79) Estátua;
- 80) Detetive;
- 81) Dança das cadeiras;
- 82) Quente ou frio;
- 83) Bobinho;
- 84) Batata quente;
- 85) *Stop*;
- 86) Cobra cega;
- 87) Corrida do saco;
- 88) Passa anel;
- 89) Lenço atrás;

➤ **L – Lutas:**

- 90) *Jiu-jitsu*;
- 91) *Muay thai*;
- 92) MMA;
- 93) *Taekwondo*;
- 94) Judô;
- 95) *Kickboxing*;
- 96) *Krav Maga*;
- 97) Capoeira;
- 98) *Kung fu*;

- 99) Karatê;
- 100) Boxe;

CARTAS PERGUNTAS

As cartas de pergunta podem conter:

- 1) Você pratica alguma atividade física?
- 2) Você pratica alguma dança?
- 3) Você pratica algum esporte?
- 4) Você pratica alguma ginástica?
- 5) Você pratica algum jogo?
- 6) Você pratica alguma luta?
- 7) Quais atividades você mais realiza em casa?
- 8) Você tem costume de acompanhar quais esportes?
- 9) Algum desses esportes você já foi assistir ao vivo, no campo e/ou quadra?
- 10) Algum campeonato, ou liga específica?
- 11) Algum membro da família pratica algum esporte?
- 12) Qual atividade física você e sua família realizam?
- 13) Qual dança você e sua família têm mais contato?
- 14) Você ou sua família já assistiram à ginástica nos Jogos Olímpicos?
- 15) Na sua trajetória escolar você já teve contato com todos os conteúdos da Educação Física (Atividade física, dança, esporte, ginástica, jogo e luta)?
- 16) Na sua trajetória escolar da Educação Física, qual foi o conteúdo mais presente?

METODOLOGIA DO PRODUTO

Inicialmente a sua montagem foi inspirada no jogo “Imagem & Ação”, que se baseia em mímicas. Conforme os dados são lançados, os jogadores avançam no tabuleiro; retira-se uma carta e fazem a mímica descrita, afim de que seu time adivinhe. A adaptação realizada neste produto foi substituir as mímicas por

conteúdos da Educação Física, pautados na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017): brincadeiras e jogos, esportes, ginásticas, danças, lutas e práticas corporais de aventura.

Ainda acrescentamos no tabuleiro cartas de perguntas, sendo essas sobre as experiências dos alunos com a Educação Física representadas com um “?”, nas quais os alunos do time deveriam responder conforme as encontrassem, assim utilizando da Educação Física e seus conteúdos como elemento principal e ainda buscando uma avaliação diagnóstica por meio do jogo.

O objetivo deste jogo para o docente é de anamnese, para conhecer e entender o aluno logo nas primeiras aulas do ano letivo, como está seu *habitus*, como avançar a partir disso, para que os professores possam saber que caminho trilhar de acordo com cada turma, além de que este pode ser utilizado como avaliação, como metodologia para o ensino dos conteúdos citados acima, procedimento de ensino, e, principalmente, mostrar para todos os alunos que a Educação Física não se trata de esportes específicos como vôlei e futsal, mas sim de uma diversidade de conteúdos, assim como destacado na BNCC (2017), este componente curricular oferece inúmeras possibilidades para enriquecer a experiência dos estudantes, permitindo o acesso a um vasto universo cultural “*Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas*” (pg. 213).

APLICAÇÃO DO PRODUTO

Inicialmente, a proposta seria aplicar este jogo com os mesmos alunos em que avaliamos os questionários, mas a aplicação deste produto passou pela dificuldade de suspensão das aulas por conta da pandemia no ano de 2020. Infelizmente não foi possível aplicar pessoalmente, e foi para o Ensino Fundamental II, em algumas turmas que eu ainda não havia tido nenhum contato presencial. Então, a minha apresentação para os alunos e como eles entenderiam a participação no jogo poderia moldar como seriam as aulas.

A aplicação ocorreu em cinco turmas do 6º ano, sendo que a aula acontecia com todas estas turmas ao mesmo tempo, mas tínhamos frequência de cerca de seis alunos por turma, devido às condições no momento. Essas mudanças nos deram a oportunidade de aplicar o jogo de forma *on-line* e

adaptável, o que me surpreendeu de forma positiva. Utilizamos o aplicativo “Meet” que vinha sendo utilizado nas aulas *on-line* ao vivo dos Colégios Estaduais. Não houve nenhum problema quanto a utilizar esta ferramenta, sendo a primeira vez que eu daria aula desta forma e também a primeira vez que muitos alunos teriam aula remotamente.

Após minha apresentação, eles se apresentaram, conversamos um pouco sobre como seria essa nova fase e tive a oportunidade de explicar o jogo, mostrar o tabuleiro e as peças, tirar dúvidas. O próximo passo foi adicionar todos os alunos pelo *WhatsApp*, separei eles em três equipes e ao ser sorteado o dado e a carta, para enviar ao aluno o que ele deveria representar por mensagem, este ligava sua câmera e realizava a mímica, enquanto sua equipe tentava interpretar o que poderia ser a representação.

Os alunos tinham cerca de 5 segundos para ligar a câmera após receber a mensagem, também foi disponibilizado um tempo para que eles pudessem pesquisar na internet caso não soubessem do que se tratava sua carta e mais cerca de 40 segundos para fazer a representação. A resposta dos alunos foi muito positiva logo no início, apesar da vergonha em ligarem a câmera. A competição gerou uma maior motivação, criamos gritos de guerra, definimos os objetivos de cada aula juntos e logo tudo continuou naturalmente. As cartas de perguntas seriam lidas e todos podiam responder por meio do microfone ou apenas digitando.

Nesta primeira aula chegamos até 2 pontos para cada equipe, as mímicas representadas foram: Ginástica Acrobática e Dança do Ventre por uma equipe e Futsal e Judô para a outra equipe. Aqui na primeira aula já precisei excluir uma equipe e incluí-la nas outras duas, pois não tinha alunos o suficiente com acesso à câmera ou que queriam participar desta forma, então seguimos com duas equipes maiores. Empatados, eles brincavam sobre quem ganharia na próxima aula, diziam que iam estudar em casa os conteúdos para saberem fazer todas as mímicas. E ainda citei uma explicação breve de cada conteúdo representado para os alunos.

Nas cartas de pergunta tivemos: “Na sua trajetória escolar da Educação Física, qual foi o conteúdo mais presente?”. A resposta foi novidade para mim, pois em outras pesquisas realizadas no decorrer dos meus estudos eu sempre tinha as mesmas respostas sobre os mesmos conteúdos (Vôlei e Futsal), mas

aqui a maioria não sabia responder, e disseram ter conteúdos bem diferentes na trajetória, como diversos Jogos e Ginásticas. Alguns responderam os mesmos que eu citei acima, mas além de toda uma história da disciplina envolta apenas pelos Esportes, esta resposta possivelmente pode ser influenciada também por alguns alunos sempre demonstrarem preferência para os mesmos conteúdos, e nem imaginarem a quantidade de conteúdos nesta área. Lembrando que as perguntas que foram realizadas foram retiradas do monte de cartas, para não serem repetidas, principalmente porque tínhamos pouco tempo para aplicação do produto.

Outra pergunta da primeira aula foi: “Quais atividades você mais realiza em casa?”. As respostas variaram entre brincar na rua, videogame, celular, futsal em casa e leitura. Aqui já pude começar a constatar as características de cada um e ligá-las ao seu comportamento durante a aula. Durante o jogo, os alunos se sentiram à vontade para responder a estas perguntas, estavam com bastante interesse e nem queriam terminar a primeira aula ao vivo. Após a aula, alguns alunos entraram em contato para tirar mais algumas dúvidas, principalmente sobre ser representante, com vergonha de ligar a câmera, mas conversando com eles decidimos que iria ser representante apenas quem se colocasse à disposição para tal.

Para começar a segunda aula, tivemos menos alunos *on-line*, mas no decorrer do horário todos foram acessando; nesta, o placar ficou 4 para a equipe um e 6 para a equipe dois. A equipe um representou: Voleibol e Capoeira que acertaram e *Jiu-Jitsu* e Ginástica Rítmica que erraram; já a equipe dois acertou todas as representações: *Funk*, Amarelinha, Contorcionismo e Tênis. Os alunos já familiarizados com o jogo, entraram animados para a brincadeira, tiramos conteúdos bem diferentes e os mesmos pediram tempo para pesquisar do que se tratava. Após a mímica realizada eu consegui explicar a todos o que era cada conteúdo novo que encontramos.

Nas perguntas tivemos: “Algum desses esportes você já foi assistir ao vivo, no campo e/ou quadra?”. A maioria das respostas focou no futsal ou futebol, mas não se tratava de algum campeonato específico, e sim de membros da própria família, nenhum dos alunos assistiu a algo que fosse oficial. Uma segunda pergunta sorteada foi: “Na sua trajetória escolar você já teve contato com todos os conteúdos da Educação Física (Atividade física, dança, esporte,

ginástica, jogo e luta)?”. Todas as respostas foram não, nenhum dos alunos teve contato com lutas e danças, principalmente na trajetória escolar.

A terceira aula trouxe novos alunos, provavelmente porque os alunos que já estavam participando das aulas convidaram mais amigos. Após explicar novamente o jogo e redistribuir as equipes, conseguimos jogar apenas uma vez nessa aula. O placar ficou em 5 a 6 desta vez, a equipe um representou o *Jan ken po* e acertou, e a equipe dois errou o Forró, mas continuou na frente na pontuação total. E houve apenas uma pergunta: “Você ou sua família já assistiu à ginástica nos Jogos Olímpicos? E todos os alunos já haviam assistido pela televisão, citaram inclusive nomes de atletas ou competições que se lembravam, e ainda pediram para ter este conteúdo nas aulas presenciais caso voltassem, e me perguntaram se seria possível sem os equipamentos. Aproveitei então para mostrar para eles fotos de equipamentos adaptados para a escola, com bancos, cordas e diversos materiais representando os aparelhos da Ginástica Olímpica. Eles ficaram encantados.

Na quarta aula conseguimos jogar a aula toda, e o placar chegou a ficar empatado com 11 pontos em cada equipe. Para a equipe um as cartas sorteadas foram: Samba, Basquetebol, Nado sincronizado, Pipa, Alongamento e Dança das cadeiras, sendo todos acertados. Já para a equipe dois: Futebol, Futebol Americano, Esgrima, Ioiô, Karatê e um erro que foi Ginástica Localizada. Nos divertimos muito durante a aula, os alunos ficaram empolgados por estarem descobrindo que Educação Física tem tantos conteúdos diferentes e legais, segundo eles. Nesta aula caímos em apenas quatro casinhas de perguntas no tabuleiro, que foram: “Você pratica alguma dança?”. Todas as respostas foram não, mas os alunos demonstraram muita curiosidade nas mímicas sobre danças, até porque não conheciam quase nenhuma das danças citadas no jogo. A segunda pergunta foi: “Algum membro da família pratica algum esporte?”. Todos os alunos citaram alguém da família, seja mais próximo ou parentes mais distantes. Entre os esportes foram citados, principalmente: Futsal, Basquetebol, Natação, Voleibol.

“Qual atividade física você e sua família realizam?”, foi a próxima pergunta. Neste caso, alguns alunos citaram a caminhada e a musculação por parte das famílias, mas apenas estas opções. Levando em conta o momento que vivemos durante a aplicação deste jogo, acredito que isto influenciou aqui, pois

o isolamento ainda não permitia realização de várias atividades fora de casa. Na última pergunta desta aula, que foi “Você pratica algum esporte?”, a resposta bateu com a pergunta sobre as famílias da mesma aula, pois todos os esportes citados aqui foram citados também na outra pergunta, o que pode demonstrar que estes alunos têm seguido os padrões familiares em que se encontram para a prática de esportes, por exemplo: se o pai joga Futsal, dificilmente este aluno escolhe fazer Basquetebol.

Tivemos mais duas aulas depois desta, mas infelizmente não conseguimos jogar. Por estar nos últimos dias de aula, poucos alunos entraram e apenas para consulta de notas e recuperações. Consegui finalizar explicações e fazer o fechamento apenas com estes poucos alunos. Terminei esta etapa muito feliz, pois o que me pareceu impossível no começo, aconteceu de forma bem leve. Digo até que foi mais fácil aplicar o jogo *on-line* do que seria presencial, mas a desvantagem disso foi não ter o contato direto com os alunos, principalmente em um jogo onde conhecer e identificar características dos alunos era uma meta a ser cumprida. Virtualmente isto se tornou mais difícil, pois só tínhamos as câmeras ligadas para a mímica, até porque o próprio aplicativo pedia isso para reduzir falhas durante as aulas.

Por fim, superamos as dificuldades no decorrer de todo o processo, todos os alunos deram um *feedback* positivo sobre as aulas e, principalmente, sobre o jogo em si, me pediram para quando voltarem as aulas eu ir conhecê-los e jogar presencialmente com eles, para termos também esta experiência, o que eu também espero que aconteça em breve.