



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

KEYROLAZ VICTORIA PIMENTEL QUEIROZ

**O PAPEL DA LUDICIDADE NA DINÂMICA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
ESTUDO DE CASO SOBRE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESCOLAR NA
ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR CARLO CASADIO, EM BOA VISTA – RR**

BOA VISTA - RR

2025

KEYROLAZ VICTÓRIA PIMENTEL QUEIROZ

**O PAPEL DA LUDICIDADE NA DINÂMICA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
ESTUDO DE CASO SOBRE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESCOLAR NA
ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR CARLO CASADIO, EM BOA VISTA – RR**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Licenciatura em Educação Física do Campus Boa Vista do Instituto Federal de Roraima como requisito parcial para obtenção do título de Licenciados.

Orientadora: Profa. Dra. Fabiana Leticia Sbaraini

BOA VISTA - RR

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca do Instituto Federal de Roraima - IFRR)

Q3p Queiroz, Keyrolaz Victória Pimentel.

O papel da ludicidade na dinâmica das aulas de educação física: estudo de caso sobre motivação e engajamento escolar na Escola Estadual Professor Carlo Casadio, em Boa Vista – RR / Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz. – Boa Vista, 2025.

47 f.

Orientador(a): Profa. Dra. Fabiana Leticia Sbaraini.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima. Curso de Licenciatura em Educação Física, Campus Boa Vista, 2025.

Bibliografia: f. 30-31.

1. Ludicidade. 2. Educação física. 3. Engajamento. 4. Motivação. 5. Ensino-aprendizagem. I. Sbaraini, Fabiana Leticia. II. Título.

CDD – 372.86

Elaborada por Paula Lima Garcia - CRB 11/887

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova o Trabalho de Conclusão de Curso

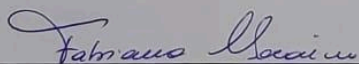
**O PAPEL DA LUDICIDADE NA DINÂMICA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
ESTUDO DE CASO SOBRE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESCOLAR NA
ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR CARLO CASADIO, EM BOA VISTA – RR**

Elaborado por

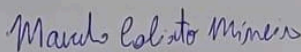
Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz

como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física do
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima

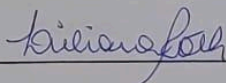
Comissão Examinadora



Profª Dra. Fabiana Leticia Sbaraini (IFRR)
(Orientadora)



Profº Me. Marcelo Calixto Mineiro (IFRR)
(Membro)



Profº Esp. Liliansa Roth (IFRR)
(Membro)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me sustentar em cada passo desta caminhada, por me dar forças quando o cansaço parecia vencer e por nunca permitir que eu perdesse a fé.

Aos meus pais, exemplos de luta e honestidade, que sempre me ensinaram o valor do trabalho e da perseverança. Tudo o que sou carrego nos ensinamentos deles, na simplicidade, na coragem e na esperança de dias melhores.

À minha filha, minha maior motivação, razão de cada madrugada acordada e de cada esforço feito com amor. Que ela veja nesta conquista o reflexo do quanto é possível sonhar e realizar.

E a mim mesma, por ter acreditado, por não ter desistido e por ter enfrentado cada obstáculo com determinação e coragem. Hoje, ao me tornar uma das primeiras da minha família a conquistar o diploma de Licenciatura em Educação Física, sinto um imenso orgulho.

Esta vitória não é apenas minha, mas de todos que sonharam comigo, torceram por mim e acreditaram que o esforço e a fé são capazes de transformar destinos.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo analisar o papel da ludicidade na promoção da motivação e do engajamento dos estudantes nas aulas de Educação Física, por meio de um estudo de caso realizado na Escola Estadual Professor Carlo Casadio, localizada em Boa Vista – RR. A pesquisa teve como ponto de partida as experiências vivenciadas durante os estágios supervisionados e, em especial, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), onde foi possível observar, de forma concreta, o desinteresse recorrente dos alunos pelas aulas de Educação Física, bem como as dificuldades enfrentadas pelos docentes diante da escassez de recursos nas escolas públicas. Diante desse contexto, propôs-se o uso de atividades lúdicas como uma estratégia didático-pedagógica viável, acessível e eficaz para tornar as aulas mais atrativas, participativas e significativas. Fundamentado em autores como Vygotsky e Kishimoto, o estudo evidenciou o potencial do lúdico para transformar o ambiente escolar em um espaço mais dinâmico, criativo e inclusivo, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem. A metodologia adotada foi de natureza qualitativa, com abordagem descritiva, e utilizou como procedimentos a observação participante, entrevistas semiestruturadas e aplicação de questionários a dois professores da área e cinquenta e cinco alunos do ensino fundamental. Os resultados demonstraram que o uso intencional da ludicidade constituiu um recurso pedagógico relevante, capaz de promover maior envolvimento dos estudantes, mesmo em contextos marcados por limitações estruturais.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação Física; Engajamento; Motivação; Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This Undergraduate Thesis aimed to analyze the role of playfulness in promoting students' motivation and engagement in Physical Education classes, through a case study conducted at Escola Estadual Professor Carlo Casadio, located in Boa Vista – RR, Brazil. The research was based on experiences lived during supervised internships and, especially, within the Institutional Program for Teaching Initiation Scholarships (PIBID), where it was possible to observe the recurrent lack of interest among students in Physical Education classes, as well as the challenges faced by teachers due to the scarcity of resources in public schools. In this context, playful activities were proposed as a feasible, accessible, and effective didactic-pedagogical strategy to make classes more attractive, participatory, and meaningful. Grounded in authors such as Vygotsky and Kishimoto, the study evidenced the potential of playfulness to transform the school environment into a more dynamic, creative, and inclusive space, favoring the teaching and learning process. The methodology adopted was qualitative in nature, with a descriptive approach, and used participant observation, semi-structured interviews, and the application of questionnaires to two teachers in the field and approximately fifty-five elementary school students. The results demonstrated that the intentional use of playfulness constituted a relevant pedagogical resource, capable of promoting greater student involvement, even in contexts marked by structural limitations.

Keywords: Playfulness; Physical Education; Engagement; Motivation; Teaching and learning.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Brincadeiras mais lembradas pelos alunos	21
Quadro 2 – Frequência das atividades lúdicas nas aulas	22
Quadro 3 – Motivação e percepção de aprendizagem com atividades lúdicas	24
Quadro 4 – Categorias temáticas das entrevistas professores	27
Quadro 5 – Síntese dos principais resultados da pesquisa	28

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
EF	Educação Física
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IFRR	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
LDBN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
PIBID	Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
RR	Roraima
SEED-RR	Secretaria de Estado de Educação e Desporto de Roraima
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 COMPREENDENDO O CONCEITO DE LUDICIDADE	12
2.2 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	14
2.3 MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO: CONCEITOS E RELEVÂNCIA	15
3 METODOLOGIA	16
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	16
3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA	16
3.3 CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DA AMOSTRA	17
3.3.1 Critérios de inclusão	17
3.3.2 Critérios de exclusão	17
3.4 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS	17
3.5 TRATAMENTO DOS DADOS	18
4 RISCOS E BENEFÍCIOS	19
4.1 RISCOS	19
4.2 BENEFÍCIOS ESPERADOS	19
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	20
5.1 BRINCADEIRAS MAIS LEMBRADAS PELOS ALUNOS	20
5.2 FREQUÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS	22
5.3 MOTIVAÇÃO E PERCEPÇÃO DE APRENDIZAGEM COM AS ATIVIDADES LÚDICAS	23
5.4 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS COM OS PROFESSORES	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar constitui um componente curricular essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes, pois contribui não apenas para as habilidades motoras, mas também para as dimensões cognitivas, afetivas e sociais. No contexto educacional contemporâneo, essa área é reconhecida como espaço de aprendizagem que valoriza o corpo em movimento, a convivência, o respeito às diferenças e o desenvolvimento de competências socioemocionais. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa perspectiva ao destacar a importância da Educação Física para a formação integral dos alunos e para o fortalecimento de uma cultura corporal diversificada e significativa.

Apesar dos avanços nas diretrizes educacionais, ainda se observa, em muitas escolas públicas, uma distância entre o que é proposto nas políticas curriculares e a realidade vivenciada nas aulas. Em diversos contextos, a Educação Física é reduzida à prática esportiva tradicional e repetitiva, o que contribui para o desinteresse dos estudantes e para a desmotivação docente. A ausência de recursos, a falta de espaços adequados e a carência de propostas pedagógicas inovadoras reforçam os desafios enfrentados pelos professores na busca por aulas mais atrativas e significativas.

A escolha do tema desta pesquisa surgiu a partir das vivências adquiridas ao longo dos estágios supervisionados e, especialmente, durante a participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Ao atuar diretamente com professores e estudantes da rede pública, foi possível observar de forma concreta os desafios enfrentados no cotidiano escolar, principalmente nas aulas de Educação Física. Chamou a atenção o frequente desinteresse dos alunos, as turmas esvaziadas e a dificuldade dos professores em manter a participação ativa dos estudantes. Em muitos casos, observou-se também a falta de envolvimento e motivação por parte de alguns docentes, o que acaba refletindo diretamente no engajamento dos discentes.

Essa realidade evidencia a necessidade de repensar o papel do professor de Educação Física como mediador do conhecimento e profissional reflexivo, comprometido com práticas pedagógicas contextualizadas e significativas.

Diante desse cenário, emergiu a necessidade de repensar a prática pedagógica da Educação Física, buscando caminhos que a tornem mais criativa,

envolvente e próxima da realidade dos alunos. Surge, assim, a ludicidade como uma alternativa pedagógica viável e acessível. Brincadeiras, jogos e dinâmicas lúdicas possuem o potencial de despertar o interesse dos estudantes, fortalecer vínculos, promover o protagonismo juvenil e ressignificar o papel da Educação Física no ambiente escolar.

De acordo com Vygotsky (1984), as atividades lúdicas desempenham papel fundamental no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, ao proporcionarem um ambiente de aprendizagem prazeroso, interativo e significativo. Nessa mesma perspectiva, Kishimoto (2010) reconhece o lúdico como uma ferramenta pedagógica eficaz na mediação do conhecimento, capaz de facilitar os processos de ensino e aprendizagem. Além disso, diante da realidade de muitas escolas públicas marcadas pela limitação de materiais esportivos, torna-se pertinente considerar o uso de recursos alternativos, reaproveitáveis ou confeccionados com a participação dos alunos, como estratégia de inclusão e inovação pedagógica.

Nesse sentido, a presente pesquisa foi desenvolvida com o objetivo de analisar como o uso da ludicidade pode contribuir para tornar as aulas de Educação Física mais significativas e envolventes, tendo como campo de estudo a Escola Estadual Professor Carlo Casadio, localizada em Boa Vista – RR.

A relevância deste estudo reside na necessidade de refletir sobre práticas pedagógicas que valorizem a criatividade, a autonomia e a sensibilidade docente, favorecendo o engajamento dos alunos e o fortalecimento dos laços entre teoria e prática. Ao reunir experiência, observação e fundamentação teórica, a pesquisa busca contribuir para uma Educação Física mais humana, participativa e alinhada às demandas educacionais contemporâneas, capaz de despertar nos estudantes não apenas o movimento corporal, mas também o prazer de aprender, conviver e se expressar.

A seguir, apresentam-se o embasamento teórico adotado para a realização desta pesquisa, o percurso metodológico, a análise e discussão dos resultados e, por fim, as considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 COMPREENDENDO O CONCEITO DE LUDICIDADE

Falar sobre ludicidade é falar sobre aquilo que desperta o humano em nós, o prazer de aprender, a curiosidade em descobrir e a alegria que nasce quando o conhecimento se torna experiência viva. A ludicidade não se limita ao ato de brincar: ela é uma linguagem, uma forma de existir no mundo. Está presente na maneira como a criança explora o desconhecido, mas também no modo como o jovem ou o adulto encontra sentido no que faz.

Vygotsky (1984) já afirmava que o brincar é essencial ao desenvolvimento humano, porque, ao brincar, a criança ultrapassa os limites do que consegue fazer sozinha. É nesse espaço simbólico que ela se arrisca, experimenta papéis, imita o mundo e o reconstrói. Cada gesto lúdico é um ensaio para a vida.

Piaget (1971), por sua vez, nos faz compreender o jogo como uma ponte entre o pensamento e a realidade. Quando brinca, a criança assimila o que vive e, ao mesmo tempo, acomoda novas ideias, transformando a experiência em aprendizado. O jogo, nesse sentido, é um exercício de liberdade e de construção do pensamento.

Para Kishimoto (2010), o lúdico se torna um poderoso instrumento pedagógico quando o professor o compreende como parte do processo de ensino e não como algo separado dele. A brincadeira planejada com intencionalidade educativa desperta o interesse, estimula a autonomia e possibilita que o estudante aprenda de maneira crítica, criativa e prazerosa.

Paulo Freire (1996) também nos convida a enxergar o ensino como um ato de amor. Ele lembra que aprender deve ser um gesto alegre, e que o educador precisa reconhecer no estudante alguém que também ensina. Quando o riso, a troca e o prazer de estar juntos fazem parte da aula, o aprendizado se torna mais humano e verdadeiro.

A visão de Huizinga (2014) amplia esse entendimento ao afirmar, em *Homo Ludens*, que o jogo é mais antigo que a própria cultura. Ele está nas origens da arte, da linguagem e das relações sociais. Brincar, portanto, é um ato de cultura e de liberdade; é o que nos faz inventar mundos possíveis.

Brougère (1998) complementa essa ideia ao entender o jogo como um espaço de criação, imaginação e descoberta. Em sala de aula, ele deixa de ser apenas um momento de descontração e passa a ser um meio de expressão e aprendizagem.

Negrine (2002) define o brincar como uma linguagem universal que conecta corpo, mente e emoção. Ele lembra que o movimento lúdico estimula a confiança e a sensibilidade, formando sujeitos mais autônomos e participativos. Oliveira e Dantas (2019) reforçam que, mesmo em escolas com poucos recursos, é possível criar espaços de ludicidade quando o professor acredita no poder transformador da criatividade.

Pellegrini e Smith (2007) mostram que o brincar fortalece a autoestima, a empatia e a capacidade de cooperar. Ao viver experiências lúdicas, o estudante aprende sobre si, sobre o outro e sobre o coletivo.

Compreender a ludicidade, portanto, é entender que ela é uma dimensão formadora da vida. Mais do que um recurso, ela é uma atitude diante do aprender um jeito de ensinar com alegria, de construir conhecimento com emoção e de transformar a escola em um espaço de encantamento.

2.2 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física carrega uma força que vai muito além do movimento: ela fala do corpo como lugar de expressão, convivência e descoberta. Dentro desse campo, a ludicidade surge como ponte entre o aprender e o sentir, entre o conhecimento e a vivência. É por meio dela que o aluno se reconhece, experimenta limites e descobre que aprender também pode ser prazeroso.

Kishimoto (2007) destaca que o jogo é essencial ao desenvolvimento infantil e que deve ser considerado um recurso pedagógico capaz de unir diversão e aprendizagem. Nas aulas de Educação Física, o brincar se transforma em uma poderosa estratégia de ensino, promovendo valores como respeito, cooperação e solidariedade.

Para Brougère (1998), o jogo é um fenômeno social que dá sentido às experiências. Ao incorporá-lo na prática pedagógica, o professor permite que o aluno

aprenda participando ativamente, errando, tentando de novo e, nesse processo, compreendendo a si mesmo e ao outro.

Santos (2012) reforça que o brincar nas aulas de Educação Física aproxima alunos e professores, fortalecendo vínculos afetivos e promovendo a inclusão. O lúdico ajuda a superar medos, bloqueios e resistências, criando um ambiente onde todos se sintam pertencentes.

Betti e Zuliani (2002) acrescentam que o jogo, quando conduzido com intencionalidade pedagógica, contribui para o desenvolvimento de atitudes éticas. Ao lidar com regras, derrotas e vitórias, o estudante aprende sobre convivência, responsabilidade e empatia.

Darido e Rangel (2005) lembram que a Educação Física não deve se limitar à técnica ou à repetição de gestos. É preciso que o professor traga significado ao movimento, tornando a experiência corporal uma oportunidade de reflexão e prazer. A ludicidade, nesse contexto, dá vida às aulas e transforma o aprender em uma vivência integral.

As práticas corporais realizadas de forma prazerosa geram benefícios físicos e emocionais, aumentando a autoestima, a disposição e o bem-estar. Quando a Educação Física é vivida com ludicidade, ela contribui não apenas para o corpo saudável, mas para a mente equilibrada e o coração motivado (Matsudo *et al.*, 2020)

Bailey *et al.* (2009) mostram que há uma relação direta entre atividade física, saúde mental e desempenho escolar. O movimento desperta o cérebro, estimula a concentração e melhora a aprendizagem. Assim, uma aula que une corpo, emoção e ludicidade é também uma aula que educa de forma integral.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) orienta que o ensino da Educação Física valorize a diversidade cultural, o protagonismo dos estudantes e o trabalho coletivo por meio das diferentes práticas corporais como jogos, danças, lutas e esportes. Essa diretriz reforça que a ludicidade é mais que uma metodologia: é um princípio educativo que dá sentido à ação pedagógica.

Portanto, a ludicidade nas aulas de Educação Física não é apenas uma estratégia para “animar” os alunos, mas uma forma de ensinar com propósito. É através dela que o movimento ganha alma, e o corpo se torna linguagem, encontro e aprendizagem.

2.3 MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO: CONCEITOS E RELEVÂNCIA

Nenhum aprendizado floresce sem motivação. É ela que acende o desejo de participar, de se envolver e de transformar o conhecimento em algo próprio. No contexto escolar, especialmente nas aulas de Educação Física, a motivação e o engajamento são combustíveis que mantêm viva a curiosidade e o prazer de aprender.

A motivação intrínseca nasce quando o indivíduo realiza uma atividade pelo prazer e satisfação que ela proporciona, sem depender de recompensas externas. Esse tipo de motivação é o que desperta o envolvimento genuíno, aquele em que o aluno participa porque quer, e não porque precisa (Deci e Ryan, 2000).

Schunk, Pintrich e Meece (2008) definem o engajamento como o envolvimento ativo e emocional do estudante nas experiências de aprendizagem. O aluno engajado questiona, propõe, tenta, erra e recomeça e é nesse movimento que o conhecimento se consolida.

Na Educação Física, motivação e ludicidade caminham juntas. Quando as atividades dialogam com a realidade e os interesses dos alunos, o aprendizado se torna natural, espontâneo e prazeroso. O brincar, nesse sentido, é uma ponte entre o desejo e o saber.

Paulo Freire (1996) ensina que a educação deve ser libertadora e dialógica, reconhecendo o aluno como sujeito da própria aprendizagem. A ludicidade é uma forma de vivenciar essa pedagogia do afeto e da liberdade, despertando no estudante o desejo de aprender e de se reconhecer nesse processo.

Darido e Rangel (2005) reforçam que o papel do professor é o de mediador, alguém que cria oportunidades para que o aluno participe, se expresse e encontre significado no movimento. O lúdico facilita esse encontro, transformando o aprender em algo leve e participativo.

A atividade física regular melhora o humor, a disposição e as funções cognitivas, refletindo diretamente no desempenho escolar. Quando o corpo se move com prazer, a mente se abre para o aprendizado (Bailey, 2009).

Assim, unir ludicidade, motivação e engajamento é mais do que uma escolha metodológica: é um compromisso com a formação humana. É transformar cada aula

em uma experiência que conecta corpo e emoção, razão e sensibilidade, conhecimento e vida.

3 METODOLOGIA

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa se caracterizou por uma abordagem qualitativa, uma vez que buscou compreender, por meio das percepções dos participantes, os significados atribuídos à ludicidade nas aulas de Educação Física. Conforme Minayo (2013), a pesquisa qualitativa permite analisar a realidade considerando valores, atitudes, motivações e significados atribuídos pelos sujeitos estudados.

Quanto à natureza, a investigação apresentou caráter exploratório e descritivo. A pesquisa exploratória teve como finalidade levantar informações iniciais sobre o tema e delimitar o campo de estudo (Severino, 2016), enquanto a pesquisa descritiva objetivou observar, registrar e analisar os fenômenos relacionados à motivação e ao engajamento dos alunos, sem interferência direta do pesquisador (Barros; Lehfeld, 2007).

A abordagem escolhida possibilitou compreender de forma detalhada como as atividades lúdicas influenciam o processo de ensino-aprendizagem e contribuem para o engajamento e desenvolvimento socioemocional dos alunos.

3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população desta pesquisa compreendeu os alunos de três turmas do Ensino Fundamental e os dois professores de Educação Física atuantes na Escola Estadual Professor Carlo Casadio, localizada no município de Boa Vista – RR.

A amostra foi constituída por cinquenta e cinco alunos e pelos dois professores, selecionados por demonstrarem engajamento constante nas atividades da disciplina e interesse em participar da pesquisa, garantindo representatividade e pertinência às análises.

3.3 CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DA AMOSTRA

Optou-se por uma amostragem intencional e por voluntariedade, considerando a disponibilidade e o envolvimento contínuo de alunos e professores nas aulas de Educação Física.

3.3.1 Critérios de inclusão

Foram incluídos:

- Professores atuantes na disciplina de Educação Física da escola;
- Alunos regularmente matriculados, com frequência mínima de 75% das aulas práticas;
- Participantes que assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), no caso de professores e responsáveis pelos alunos, e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), no caso dos alunos.

3.3.2 Critérios de exclusão

Foram excluídos:

- Alunos ausentes nas datas de coleta de dados;
- Alunos impossibilitados de participar das aulas por laudo médico ou restrição física.

3.4 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Foram seguidos procedimentos prévios de caráter ético e legal, incluindo: envio de solicitação de anuência à Secretaria de Estado de Educação e Desporto – SEED-RR (Apêndice A); reunião com a gestão da escola; apresentação da proposta de pesquisa aos alunos e professores; aplicação dos TCLE (Apêndices B e C) e TALE (Apêndice D).

Após a assinatura dos termos de anuência, foram aplicados os instrumentos de coleta:

- Entrevista não estruturada aos professores (Apêndice E), com o objetivo de compreender suas práticas pedagógicas e percepções sobre a ludicidade;
- Observação direta durante as aulas, registrada em diário de campo, para analisar o comportamento dos alunos frente às atividades lúdicas;
- Questionário semi-estruturado aos alunos (Apêndice F), voltado à identificação de fatores de motivação e engajamento nas atividades propostas.

Esses instrumentos possibilitaram um levantamento detalhado das práticas pedagógicas, da interação aluno-professor e do impacto das atividades lúdicas na aprendizagem.

3.5 TRATAMENTO DOS DADOS

Os dados coletados foram analisados por meio da análise de conteúdo, conforme Bardin (2011), permitindo identificar, classificar e interpretar elementos significativos nas falas dos participantes e nos registros observacionais.

A análise foi organizada em três categorias temáticas principais:

1. Ludicidade nas práticas pedagógicas: presença, tipo e intencionalidade das atividades lúdicas aplicadas pelos professores;
2. Motivação dos alunos: manifestações de interesse, entusiasmo e valorização das atividades lúdicas, observadas em falas e comportamentos;
3. Engajamento nas aulas de Educação Física: participação ativa dos alunos, interação social e envolvimento nas atividades propostas.

As categorias foram construídas a partir da leitura detalhada do material, seguida de codificação e agrupamento das unidades de registro (palavras, frases ou comportamentos), permitindo compreender o impacto da ludicidade no contexto escolar, tanto do ponto de vista dos alunos quanto dos professores.

4 RISCOS E BENEFÍCIOS

4.1 RISCOS

A pesquisa apresentou riscos mínimos, pois envolveu apenas entrevistas, questionários e observações, sem qualquer intervenção física ou psicológica. Possíveis desconfortos incluíram constrangimento ou cansaço ao expressar opiniões, minimizados pelo sigilo, anonimato e liberdade de recusa a qualquer momento.

4.2 BENEFÍCIOS ESPERADOS

Espera-se que os resultados contribuam para a melhoria das práticas pedagógicas na Educação Física, promovendo maior motivação e engajamento dos alunos por meio de atividades lúdicas. Além disso, os professores poderão refletir sobre sua prática e incorporar novas estratégias, favorecendo um ambiente escolar mais participativo, criativo e inclusivo.

O estudo também pretende evidenciar a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica, reforçando a formação cidadã e o desenvolvimento socioemocional dos estudantes, promovendo autoconhecimento, socialização e um ambiente de aprendizado mais estimulante e prazeroso.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos 55 questionários, sendo 23 respondidos por alunos do sexo feminino e 32 respondidos por alunos do sexo masculino, aplicados aos alunos do ensino fundamental da Escola Estadual Professor Carlo Casadio permitiu compreender como a ludicidade está presente nas aulas de Educação Física e de que maneira ela influencia a motivação e o engajamento escolar.

Os resultados revelaram percepções importantes sobre as práticas pedagógicas desenvolvidas, as preferências dos alunos e o impacto das brincadeiras na aprendizagem e na convivência escolar.

5.1 BRINCADEIRAS MAIS LEMBRADAS PELOS ALUNOS

Quando questionados sobre quais brincadeiras mais marcaram suas vivências escolares, 33 alunos (60%) citaram as brincadeiras com bola, como queimada, futsal e vôlei. Vinte alunos (36%) mencionaram brincadeiras da infância, como esconde-esconde, pega-pega e pula corda, enquanto dois (4%) afirmaram não se lembrar de nenhuma.

Esse resultado evidencia a forte presença das atividades com bola como elemento central das aulas de Educação Física, o que está relacionado tanto à tradição esportiva escolar quanto ao prazer coletivo que essas práticas proporcionam. De acordo com Kishimoto (2010), o brincar possibilita a expressão de sentimentos e a ampliação das interações sociais, enquanto Vygotsky (1984) destaca que a brincadeira é uma forma de aprendizagem mediada pela cultura e pelo convívio.

As respostas demonstram que as brincadeiras com bola são percebidas pelos alunos como momentos de socialização, movimento e alegria, o que reforça a importância de diversificar as práticas corporais, valorizando não apenas o desempenho físico, mas também os aspectos afetivos e cooperativos. As brincadeiras da infância, por sua vez, revelam o vínculo afetivo entre o passado e o presente, pois remetem a experiências que fortalecem a identidade e a memória dos estudantes.

Esses resultados confirmam o que Freire (1996) chama de “alegria de aprender”, ou seja, o prazer de participar de uma atividade que une o conhecimento à emoção. Assim, as brincadeiras, especialmente aquelas com significado afetivo, tornam-se ferramentas pedagógicas potentes para despertar o interesse dos alunos e favorecer a aprendizagem significativa.

Quadro 1 – Brincadeiras mais lembradas pelos alunos

Brincadeiras mencionadas	Qtd. de alunos	Percentual (%)	Observações
Brincadeiras com bola (queimada, futsal, vôlei)	33	60%	Elementos centrais das aulas de Educação Física; associadas à socialização e prazer.
Brincadeiras da infância (esconde-esconde, pega-pega, pula corda)	20	36%	Remetem a experiências afetivas e à identidade dos alunos.
Nenhuma lembrança	2	4%	Indicam possível desinteresse ou pouca vivência lúdica escolar.

Fonte: Dados da pesquisa (Queiroz, 2025).

5.2 FREQUÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS

A segunda questão buscou identificar com que frequência os alunos vivenciam atividades lúdicas durante as aulas. As respostas apontaram que 27 estudantes (49%) afirmaram que às vezes há brincadeiras, 21 (38%) disseram que sempre há momentos lúdicos, enquanto apenas 1 aluno (2%) relatou que raramente há brincadeiras e 1 (2%) afirmou que nunca há.

Esses dados indicam que, embora o lúdico esteja presente nas práticas pedagógicas, ele ainda não ocorre de forma sistematizada. A irregularidade na

presença das brincadeiras pode estar relacionada à falta de tempo, de materiais ou à prioridade dada aos conteúdos esportivos tradicionais.

Darido e Rangel (2005) ressaltam que, para que o ensino da Educação Física seja significativo, é preciso valorizar o jogo e a ludicidade como elementos permanentes e não eventuais do processo de ensino-aprendizagem.

Ainda, segundo Brougère (1998), o brincar é uma linguagem de aprendizagem e, portanto, deve ser compreendido como parte essencial do currículo. A ausência de constância nas atividades lúdicas pode comprometer o envolvimento dos alunos, especialmente aqueles que se sentem mais motivados por experiências dinâmicas e coletivas.

Ao mesmo tempo, o número expressivo de respostas positivas (87% entre “sempre” e “às vezes”) demonstra que os professores têm buscado estratégias para inserir o lúdico em suas aulas, reconhecendo-o como ferramenta de motivação e engajamento. Isso revela um esforço pedagógico alinhado à BNCC (Brasil, 2017), que orienta a Educação Física a promover o desenvolvimento integral do estudante, considerando dimensões cognitivas, motoras, afetivas e sociais.

Quadro 2 – Frequência das atividades lúdicas nas aulas

Frequência relatada	Qtd. de alunos	Percentual (%)	Interpretação
Às vezes há brincadeiras	27	49%	Ocorrem, mas de forma irregular ou eventual.
Sempre há momentos lúdicos	21	38%	Indica esforço docente para inserir o lúdico nas aulas.
Raramente há brincadeiras	1	2%	Baixa ocorrência do lúdico.
Nunca há brincadeiras	1	2%	Ausência total de atividades lúdicas relatada.
Não responderam	5	9%	—

Fonte: Dados da pesquisa (Queiroz, 2025).

5.3 MOTIVAÇÃO E PERCEPÇÃO DE APRENDIZAGEM COM AS ATIVIDADES LÚDICAS

Na terceira parte do questionário, 42 alunos (76%) afirmaram que “adoram jogar e brincar nas aulas”, associando essas experiências a momentos de prazer, cooperação e aprendizado. Quando questionados se aprendem mais com jogos e brincadeiras, 37 alunos (67%) responderam afirmativamente, destacando expressões como “brincar”, “aprender mais” e “mais divertido” nas respostas abertas. Apenas 3 (5%) afirmaram não ter aprendido nada e 10 (18%) disseram não ter percebido atividades em grupo ou jogos cooperativos.

Esses dados evidenciam que a motivação está diretamente relacionada à presença do lúdico. O envolvimento emocional e o sentimento de prazer durante as brincadeiras estimulam a participação ativa dos alunos e fortalecem sua autoconfiança. Segundo Luckesi (2014), o ato de brincar proporciona experiências positivas que ampliam a vontade de aprender, e isso se reflete diretamente na atenção e no engajamento durante as aulas.

O fato de a maioria dos alunos associar o lúdico à aprendizagem reforça o que Vygotsky (1984) afirma sobre o papel das interações sociais no desenvolvimento cognitivo. Ao brincar, a criança cria zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, aprende com o outro, testa hipóteses, experimenta regras e desenvolve autonomia.

As respostas também demonstram que o lúdico contribui para a formação de valores, como respeito, solidariedade e cooperação. Kishimoto (2011) destaca que o brincar educa, pois ensina a lidar com frustrações, a respeitar regras e a compreender os limites e potencialidades individuais. Nesse sentido, a ludicidade nas aulas de Educação Física ultrapassa o simples entretenimento e se consolida como instrumento pedagógico de inclusão e desenvolvimento integral.

No entanto, o grupo de alunos que não percebeu a presença de jogos ou que não se sentiu estimulado pelas atividades indica a necessidade de ampliar as práticas cooperativas e diversificar as metodologias de ensino. Atividades coletivas,

como circuitos de jogos, competições recreativas e dinâmicas em grupo, podem fortalecer o sentimento de pertencimento e tornar as aulas mais significativas.

Quadro 3 – Motivação e percepção de aprendizagem com atividades lúdicas

Respostas dos alunos	Quantidade	Percentual (%)	Interpretação
“Adoram jogar e brincar nas aulas”	42	76%	Relacionam o brincar a prazer, cooperação e aprendizado.
“Aprendem mais com jogos e brincadeiras”	37	67%	Associam ludicidade à aprendizagem significativa.
“Não aprenderam nada”	3	5%	Pouco envolvimento ou percepção limitada.
“Não perceberam atividades em grupo ou jogos cooperativos”	10	18%	Indicam necessidade de maior diversidade de práticas.

Fonte: Dados da pesquisa (Queiroz, 2025).

5.4 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS COM OS PROFESSORES

A partir das entrevistas realizadas com dois professores de Educação Física da Escola Estadual Professor Carlo Casadio, os dados foram analisados conforme os princípios da análise de conteúdo de Bardin (2011), que compreende três fases principais: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados e interpretação. Após a leitura flutuante e a codificação das falas, foram identificadas três categorias temáticas centrais, definidas a partir dos objetivos específicos da pesquisa: ludicidade nas práticas pedagógicas, motivação dos alunos e engajamento nas aulas de Educação Física.

Categoria 1 – Ludicidade nas práticas pedagógicas: presença, tipo e intencionalidade das atividades lúdicas

As falas revelam percepções distintas quanto à presença e à intencionalidade do lúdico nas aulas. A professora A, com 24 anos de experiência, demonstra uma prática pedagógica consolidada e consciente do valor das atividades lúdicas como recurso de ensino. Ela afirma que a ludicidade é o coração de suas aulas, destacando o uso frequente de jogos, dinâmicas e brincadeiras como ferramentas de inclusão, socialização e aprendizagem.

A postura acima mencionada reflete uma intencionalidade clara em promover aulas mais significativas e prazerosas, alinhadas às orientações da BNCC (Brasil, 2017), que preconiza o desenvolvimento integral do aluno.

Por outro lado, o professor B, com menos tempo de atuação no serviço público, mostra um olhar mais tradicional e restrito, centrado em modalidades esportivas específicas como futsal e voleibol. Embora reconheça que a ludicidade é importante, principalmente nas séries iniciais, admite que raramente diversifica suas aulas, limitando-se à repetição dos esportes mais solicitados pelos alunos.

Essa diferença anteriormente citada evidencia o que Bardin (2011) define como unidades de sentido contrastantes, revelando dois modos distintos de compreender e aplicar a ludicidade no contexto escolar: um orientado pela intencionalidade pedagógica e outro pela rotina esportiva.

A análise sugere que a experiência profissional e a formação continuada influenciam diretamente a presença do lúdico nas práticas pedagógicas. Enquanto a professora A entende o brincar como parte da metodologia de ensino, o professor B o enxerga como um recurso eventual, sem planejamento sistemático. Essa diferença reforça a importância da reflexão docente e da formação continuada para ampliar o repertório de práticas significativas na Educação Física.

Categoria 2 – Motivação dos alunos: manifestações de interesse, entusiasmo e valorização das atividades lúdicas

A categoria da motivação emergiu com força nas falas dos professores. Ambos relataram perceber maior envolvimento dos alunos quando as aulas envolvem jogos e brincadeiras, porém com intensidades diferentes. A professora A destacou que, ao introduzir atividades lúdicas, o comportamento dos alunos muda

completamente, demonstrando entusiasmo, colaboração e alegria. Esse relato converge com os resultados obtidos nos questionários aplicados aos estudantes, nos quais 76% afirmaram adorar brincar e jogar nas aulas.

O professor B, embora reconheça o aumento da participação, aponta limitações, afirmando que nas turmas mais velhas nem sempre funciona, pois muitos não levam a sério as brincadeiras. Essa percepção reflete uma visão mais pragmática do ensino, na qual o lúdico é considerado menos eficaz em contextos de maior exigência esportiva.

De acordo com Bardin (2011), a análise categorial temática permite identificar não apenas o conteúdo explícito das falas, mas também os sentidos latentes. Nesse caso, observa-se que, mesmo o professor menos engajado reconhece o potencial motivador do lúdico, ainda que o associe a faixas etárias específicas. Essa constatação indica que a ludicidade, mesmo quando aplicada de forma pontual, exerce influência positiva sobre o interesse dos alunos, reforçando o que Luckesi (2014) denomina de experiência prazerosa de aprendizagem.

Assim, a motivação aparece como elemento mediador entre o ensino e o aprendizado. O prazer de participar e o envolvimento emocional são fatores determinantes para a permanência e o engajamento dos estudantes, corroborando as ideias de Freire (1996) sobre o ato alegre de aprender e de Vygotsky (1984), que enfatiza o papel das interações sociais no desenvolvimento da autonomia e da curiosidade.

Categoria 3 – Engajamento nas aulas de Educação Física: participação ativa, interação social e envolvimento nas atividades

A terceira categoria aborda o engajamento, entendido aqui como o envolvimento integral dos alunos, físico, cognitivo e emocional nas atividades propostas. A professora A define o engajamento como a participação ativa e o sentimento de pertencimento, enfatizando que o lúdico desperta não apenas o movimento corporal, mas também a cooperação e a expressão de sentimentos. Essa concepção dialoga com Kishimoto (2011), ao defender que o brincar educa, socializa e humaniza.

Já o professor B apresenta uma visão mais limitada, relacionando engajamento apenas à execução das tarefas, afirmando que é quando o aluno participa da aula e faz o que é pedido. A análise evidencia uma compreensão mais instrumental, na qual o engajamento é visto como obediência à instrução, e não como envolvimento genuíno. Conforme Bardin (2011), a diversidade semântica entre as falas permite inferir diferentes níveis de significação pedagógica atribuídos ao mesmo conceito.

A convergência entre os depoimentos e os dados dos estudantes indica que o engajamento aumenta significativamente quando há espaço para a criatividade, a cooperação e a ludicidade. As aulas baseadas apenas em fundamentos técnicos tendem a reduzir o interesse, enquanto as que integram jogos e dinâmicas criam um ambiente de maior pertencimento e prazer. Esse resultado corrobora o que Darido e Rangel (2005) destacam sobre a necessidade de metodologias participativas e inclusivas para garantir o envolvimento efetivo dos alunos.

Quadro 4 – Categorias temáticas das entrevistas com professores

Categoria	Principais aspectos observados	Interpretação
Ludicidade nas práticas pedagógicas	Professora A: uso frequente de jogos e dinâmicas; intencionalidade pedagógica. Professor B: aulas centradas em esportes; pouca diversificação.	Experiência e formação docente influenciam diretamente a presença do lúdico.
Motivação dos alunos	Professora A: aumento do entusiasmo e participação. Professor B: resistência em turmas mais velhas.	O lúdico motiva, mas depende da faixa etária e da forma como é aplicado.
Engajamento nas aulas	Professora A: engajamento como pertencimento e cooperação. Professor B: engajamento entendido como cumprimento de tarefas.	Diferentes concepções de engajamento refletem distintos enfoques pedagógicos.

Fonte: Entrevistas com professores (Queiroz, 2025).

Quadro 5 – Síntese dos principais resultados da pesquisa

Aspecto analisado	Evidências principais	Implicações pedagógicas
Brincadeiras mais lembradas	Predomínio de atividades com bola e brincadeiras tradicionais da infância.	Reforça a necessidade de diversificar práticas corporais e valorizar vínculos afetivos.
Frequência do lúdico nas aulas	Presença irregular, mas com esforço docente para aplicá-lo.	Demanda planejamento contínuo e valorização institucional.
Motivação e engajamento	76% relatam prazer em brincar; ludicidade desperta curiosidade e cooperação.	O lúdico é essencial para o interesse e a aprendizagem significativa.
Perspectiva docente	Diferenças na compreensão e aplicação do lúdico entre professores.	Formação continuada influencia o uso intencional do lúdico.

Fonte: Dados e entrevistas analisados pela autora (Queiroz, 2025).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados apontam que as atividades que envolvem brincadeiras e jogos contribuem diretamente para o interesse dos alunos e para a construção de um ambiente escolar mais participativo. Essas práticas despertam curiosidade, estimulam o pensamento criativo e favorecem o convívio entre os colegas, tornando as aulas de Educação Física mais leves e próximas da realidade dos estudantes. Quando o aluno se sente envolvido e reconhece sentido nas propostas, sua disposição para aprender aumenta de forma significativa.

Por outro lado, o envolvimento dos professores nesse processo também depende de fatores que ultrapassam o campo pedagógico. A rotina escolar, a carga horária extensa e a falta de valorização profissional interferem na forma como cada docente conduz suas aulas. É difícil manter entusiasmo e disposição para inovar quando não há reconhecimento institucional nem condições adequadas de trabalho.

Assim, pensar na presença do lúdico na escola também é refletir sobre o quanto o educador é apoiado, ouvido e incentivado a buscar novas metodologias.

A análise das respostas evidencia realidades distintas entre os profissionais. Enquanto alguns demonstram comprometimento e buscam constantemente aprimorar suas práticas, outros reproduzem modelos prontos, limitando-se a conteúdos mais tradicionais por comodidade ou falta de incentivo. Esse contraste reforça a importância da formação continuada e do acompanhamento pedagógico, não como obrigação, mas como espaço de troca e fortalecimento da prática docente.

Portanto, mais do que inserir jogos ou brincadeiras no planejamento, é necessário compreender a Educação Física como um campo de formação humana, que valoriza o movimento, a convivência e a autonomia dos alunos. Quando o professor tem suporte e liberdade para criar, as aulas deixam de ser apenas momentos de execução e passam a ser espaços de construção coletiva, aprendizado e pertencimento. É nesse equilíbrio entre condições de trabalho e intenção pedagógica que a ludicidade encontra seu verdadeiro sentido.

Assim, pretende-se dar continuidade a este estudo em futuras pesquisas, com o objetivo de aprofundar a compreensão sobre a ludicidade nas aulas de Educação Física e ampliar as reflexões iniciadas neste trabalho. A intenção é explorar novas perspectivas teóricas e práticas, investigando de que forma a ludicidade pode ser ainda mais integrada ao processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a formação crítica, criativa e participativa dos alunos.

REFERÊNCIAS

- AHLERT, Adolfo. *Educação física escolar e cidadania*. VIDYA, Santa Maria, v. 24, n. 42, p. 47-60, 2007.
- BAILEY, Richard; CHANDLER, Justin; WILLIAMS, Andrew; BEAN, Chris; FERGUSON, Hazel. *Physical activity and educational achievement: Insights from exercise neuroscience*. *Educational Research Review*, v. 3, p. 1–6, 2009.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Edição revisada e ampliada. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARROS, Aidil Jesus Silva; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. *Fundamentos de metodologia científica*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Rubens. *Educação Física e a formação de valores: o jogo como conteúdo pedagógico*. *Movimento*, v. 8, n. 2, p. 7–24, 2002.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular – BNCC*. Brasília: MEC, 2017.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1998.
- DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. *Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. *The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, v. 11, n. 4, p. 227–268, 2000.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Educação infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. 15. ed. São Paulo: Pioneira, 2010.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. *Brincar e a alegria de aprender*. 3. ed. Campinas: Cortez, 2014.
- MATSUDO, Victor; MATSUDO, Sandra M.; ARAÚJO, Thelma L.; ANDRADE, Denise R.; RIBEIRO, José C.; COSTA, José R. da; OLIVEIRA, Luiz C. de; BERTOLLI, Mário. *Atividade física na infância e adolescência*. São Paulo: CELAFISCS, 2020.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2013.

OLIVEIRA, Robson da Silva; DANTAS, Edson Holanda. *Educação Física escolar: práticas pedagógicas e ludicidade*. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, v. 33, p. 1–10, 2019.

PELLEGRINI, Anthony D.; SMITH, Peter K. *The nature of play: Great apes and humans*. New York: Guilford Press, 2007.

SANTOS, Maria José dos. *A ludicidade e o processo de ensino-aprendizagem na Educação Física escolar*. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 26, n. 3, p. 439–448, 2012.

SCHUNK, Dale H.; PINTRICH, Paul R.; MEECE, Judith L. *Motivação na educação: teoria, pesquisa e aplicações*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. 24. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Solicitação de Anuência à SEED RR

CARTA DE ANUÊNCIA PARA AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA

Ao: Colégio Estadual Militarizado Professor Carlo Casadio

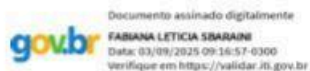
Eu, Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz, venho pelo presente, solicitar autorização para realizar a pesquisa intitulada "O PAPEL DA LUDICIDADE NA DINÂMICA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ESTUDO DE CASO SOBRE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESCOLAR NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR CARLO CASADIO, EM BOA VISTA – RR", a ser realizada no Colégio Estadual Militarizado Professor Carlo Casadio sob minha responsabilidade e Orientação da Professora Dra. Fabiana Leticia Sbaraini.

Assumo a responsabilidade de fazer cumprir os termos da Resolução nº 466/CNS/MS, de 12 de dezembro de 2012, e demais resoluções complementares à mesma, viabilizando a produção de dados da pesquisa citada, para que se cumpram os objetivos do projeto apresentado.

Contando com a autorização desta instituição, coloco-me a disposição para qualquer esclarecimento.

Pesquisadora principal: Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz, (95) 99148-6188, keyrolazq@gmail.com

Pesquisadora assistente/orientadora: Fabiana Leticia Sbaraini, (95) 99113-6004, fabiana.leticia@ifrr.edu.br



Assinatura da pesquisador responsável

() Concordamos com a solicitação () Não concordamos com a solicitação

Assinatura do gestor da instituição onde será realizada a pesquisa

Boa Vista, ___/___/_____

APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) – Professores

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AOS PROFESSORES PARTICIPANTES DA PESQUISA

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “O PAPEL DA LUDICIDADE NA DINÂMICA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ESTUDO DE CASO SOBRE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESCOLAR NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR CARLO CASADIO, EM BOA VISTA - RR”, que será realizada por Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz, aluna do curso de Licenciatura em Educação Física do IFRR - Campus Boa Vista, sob orientação da Profa. Dra. Fabiana Leticia Sbaraini.

JUSTIFICATIVAS E OBJETIVOS:

A pesquisa visa compreender de que forma as atividades lúdicas podem contribuir para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos nas aulas de Educação Física, considerando a realidade da escola pública e a escassez de recursos pedagógicos. O estudo tem como objetivo principal analisar os efeitos do uso da ludicidade no ambiente escolar.

PROCEDIMENTOS:

Após a aprovação do Comitê de Ética, a pesquisadora irá aplicar questionários aos estudantes, entrevistas com professores da disciplina de Educação Física e realizar observações em sala de aula durante atividades práticas. As observações serão registradas em diário de campo.

RISCOS E DESCONFORTOS:

A pesquisa apresenta riscos mínimos conforme a Resolução nº 510/2016 do CNS, podendo envolver desconforto emocional ao responder perguntas pessoais ou ao ser observado. No entanto, você poderá recusar-se a responder qualquer pergunta ou desistir da participação a qualquer momento, sem prejuízos.

BENÉFICIOS ESPERADOS:

A pesquisa poderá contribuir com melhorias nas práticas pedagógicas da Educação Física escolar e fomentar a reflexão sobre o uso da ludicidade como ferramenta inclusiva e motivacional. Também poderá incentivar professores a adotarem metodologias mais participativas.

SIGILO E PRIVACIDADE:

Sua identidade será preservada. Os dados obtidos serão analisados de forma coletiva e utilizados exclusivamente para fins acadêmicos. Nenhuma informação individual será divulgada. Todos os documentos da pesquisa serão armazenados com segurança.

ACOMPANHAMENTO E ASSISTÊNCIA:

Em caso de dúvidas ou necessidade de esclarecimentos, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável:

Keyrolaz Queiroz – E-mail: keyrolaz.queiroz@ifrr.edu.br

Se desejar relatar denúncias ou preocupações éticas, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual de Roraima – UERR:

E-mail: cep@uerr.edu.br | Tel: (95) 2121-0953

CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO:

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, aceito a participação:

Nome do(a) responsável:

Data: ____/____/____

RESPONSABILIDADE DO PESQUISADOR:

Asseguro ter cumprido as exigências da Resolução CNS n° 510 de 2016, Artigo 2º, item V (adequar de acordo com a pesquisa), na elaboração do protocolo e na obtenção deste Registro de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguro, também, ter explicado e fornecido uma via deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP CAAE _____. Comprometo-me a utilizar o material e os dados que serão obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

Assinatura do Pesquisador Responsável:

Data: ____/____/____

Apêndice C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) - Aos pais ou responsáveis



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AOS PAIS OU RESPONSÁVEIS

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa intitulada “O PAPEL DA LUDICIDADE NA DINÂMICA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ESTUDO DE CASO SOBRE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESCOLAR NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR CARLO CASADIO, EM BOA VISTA-RR”, que será realizada por Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz, aluna do curso de Licenciatura em Educação Física do IFRR - Campus Boa Vista, sob a orientação da Profa. Dra. Fabiana Leticia Sbaraini.

JUSTIFICATIVAS E OBJETIVOS:

A pesquisa visa compreender de que forma as atividades lúdicas podem contribuir para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos nas aulas de Educação Física, considerando a realidade da escola pública e a escassez de recursos pedagógicos. O estudo tem como objetivo principal analisar os efeitos do uso da ludicidade no ambiente escolar.

PROCEDIMENTOS:

Após a aprovação do Comitê de Ética, a pesquisadora irá aplicar questionários aos estudantes, entrevistas com professores da disciplina de Educação Física e realizar observações em sala de aula durante atividades práticas. As observações serão registradas em diário de campo.

RISCOS E DESCONFORTOS:

A pesquisa apresenta riscos mínimos conforme a Resolução nº 510/2016 do CNS, podendo envolver desconforto emocional ao responder perguntas pessoais ou ao ser observado. No entanto, você poderá recusar-se a responder qualquer pergunta ou desistir da participação a qualquer momento, sem prejuízos.

BENÉFICIOS ESPERADOS:

A pesquisa poderá contribuir com melhorias nas práticas pedagógicas da Educação Física escolar e fomentar a reflexão sobre o uso da ludicidade como ferramenta inclusiva e motivacional. Também poderá incentivar professores a adotarem metodologias mais participativas.

SIGILO E PRIVACIDADE:

Sua identidade será preservada. Os dados obtidos serão analisados de forma coletiva e utilizados exclusivamente para fins acadêmicos. Nenhuma informação individual será divulgada. Todos os documentos da pesquisa serão armazenados com segurança.

ACOMPANHAMENTO E ASSISTÊNCIA:

Em caso de dúvidas ou necessidade de esclarecimentos, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável:

Keyrolaz Queiroz – E-mail: keyrolaz.queiroz@ifrr.edu.br

Se desejar relatar denúncias ou preocupações éticas, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual de Roraima – UERR:

E-mail: cep@uerr.edu.br | Tel: (95) 2121-0953

CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO:

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, aceito a participação do meu filho:

Nome do(a) responsável:

Data: ____/____/____

RESPONSABILIDADE DO PESQUISADOR:

Asseguro ter cumprido as exigências da Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 2º, item V (adequar de acordo com a pesquisa), na elaboração do protocolo e na obtenção deste Registro de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguro, também, ter explicado e fornecido uma via deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP CAAE _____. Comprometo-me a utilizar o material e os dados que serão obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

Assinatura do Pesquisador Responsável:

Data: ____/____/____

Apêndice D – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) – Alunos

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA ESTUDANTES MENORES DE IDADE

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “O PAPEL DA LUDICIDADE NA DINÂMICA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ESTUDO DE CASO SOBRE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO ESCOLAR NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR CARLO CASADIO, EM BOA VISTA - RR”, que será realizada por Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz, aluna do curso de Licenciatura em Educação Física do IFRR - Campus Boa Vista, sob orientação da Profa. Dra. Fabiana Leticia Sbaraini.

O que você precisa saber:

- Você vai participar respondendo a perguntas sobre como são suas aulas de Educação Física.
- A pesquisadora também vai observar algumas aulas e registrar como os alunos participam das atividades.
- A participação é voluntária. Se não quiser participar, é só avisar.
- Você pode desistir a qualquer momento, mesmo depois de ter começado.
- Ninguém vai divulgar seu nome ou o que você respondeu.
- As informações serão usadas para ajudar a melhorar as aulas de Educação Física.

Depois de entender tudo o que foi explicado, eu aceito participar da pesquisa.

Nome do(a) participante: _____

Data: ____/____/____

Apêndice E – Entrevista não estruturada com professores



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Aplicado aos professores participantes da pesquisa

Título da pesquisa: *O papel da ludicidade na dinâmica das aulas de Educação Física: estudo de caso sobre motivação e engajamento escolar na Escola Estadual Professor Carlo Casadio, em Boa Vista - RR*

Pesquisadora: Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz

Orientadora: Profa. Dra. Fabiana Leticia Sbaraini

Objetivo geral da entrevista:

Investigar as percepções dos professores de Educação Física quanto à utilização da ludicidade nas aulas, observando sua influência na motivação e no engajamento dos alunos.

Instruções:

Este roteiro servirá como **guia flexível** para a entrevista, permitindo liberdade de aprofundamento conforme a resposta do entrevistado. O entrevistador pode adaptar a sequência das perguntas, reformular ou explorar tópicos espontâneos mencionados pelo professor.

Tópicos norteadores:

Formação e trajetória profissional

Como foi sua formação em Educação Física?

Há quanto tempo leciona no ensino fundamental/médio?

Prática docente

Como você planeja suas aulas de Educação Física?

Você costuma utilizar atividades lúdicas ou jogos em suas aulas? Pode contar um pouco sobre isso?

Ludicidade e motivação

Na sua opinião, qual é a importância da ludicidade nas aulas de Educação Física?

Você percebe diferença no comportamento dos alunos quando as aulas envolvem jogos ou brincadeiras?

Já notou aumento no interesse ou participação dos alunos quando utiliza estratégias lúdicas?

Engajamento e aprendizagem

Como você define “engajamento” dos alunos nas aulas de Educação Física?

Acha que atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem de conteúdos? De que forma?

Desafios e possibilidades

Quais são os principais desafios para aplicar atividades lúdicas na sua realidade escolar?

Que sugestões você daria para melhorar a motivação dos alunos nas aulas de Educação Física?

Observações adicionais:

Espaço aberto para o entrevistado comentar o que considerar importante sobre a ludicidade e sua experiência docente.

Apêndice F – Questionário semiestruturado aplicado aos alunos

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Título da pesquisa: *O papel da ludicidade na dinâmica das aulas de Educação Física: estudo de caso sobre motivação e engajamento escolar na Escola Estadual Professor Carlo Casadio, em Boa Vista - RR*

Pesquisadora: Keyrolaz Victória Pimentel Queiroz

Orientadora: Profa. Dra. Fabiana Leticia Sbaraini

Instruções:

Este questionário tem como objetivo compreender como você se sente em relação às aulas de Educação Física e como enxerga o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas.

Não há respostas certas ou erradas. Responda com sinceridade.

As respostas são confidenciais e utilizadas apenas para fins acadêmicos.

Dados Gerais do Participante

Idade: _____

Sexo: () Feminino () Masculino () Outro

Ano escolar: _____

Parte I – Questões Fechadas (marque uma opção)

1. Você gosta das aulas de Educação Física?
() Sim () Mais ou menos () Não

2. Com que frequência suas aulas incluem jogos ou brincadeiras?
 Sempre Às vezes Raramente Nunca
3. Você se sente motivado(a) para participar das aulas de Educação Física?
 Sempre Às vezes Raramente Nunca
4. Quando a aula é divertida, você sente mais vontade de participar?
 Sim Não Indiferente
5. Você considera que aprende mais quando a aula é feita com jogos e atividades em grupo?
 Sim Não Nunca reparei

Parte II – Questões Abertas

6. O que você mais gosta nas aulas de Educação Física? Por quê?

7. Que tipo de atividade você gostaria que tivesse com mais frequência nas aulas?

8. Como você se sente quando a aula envolve jogos ou brincadeiras?

9. Você acha que as aulas de Educação Física poderiam ser diferentes? Como?

10. Deixe aqui qualquer outra opinião ou sugestão sobre as aulas de Educação Física:
