



**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**

**JULIETTE ALVES DOS SANTOS AMARAL
MATHEUS ALVES QUEIROZ PAIVA**

**ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
UMA POSSIBILIDADE PARA MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO
MÉDIO EM UMA ESCOLA ESTADUAL EM BOA VISTA/RR**

Boa Vista - RR

2025

**JULIETTE ALVES DOS SANTOS AMARAL
MATHEUS ALVES QUEIROZ PAIVA**

**ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
UMA POSSIBILIDADE PARA MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO
MÉDIO EM UMA ESCOLA ESTADUAL EM BOA VISTA/RR**

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura em Educação Física no
Campus Boa Vista do Instituto
Federal de Roraima para a obtenção
do diploma de Licenciado em
Educação Física

Orientador: Prof. Dr. Paulo Russo
Segundo

Boa Vista - RR
2025

ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA POSSIBILIDADE PARA MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA ESTADUAL EM BOA VISTA/RR

Juliette Alves dos Santos Amaral¹

Matheus Alves Queiroz Paiva²

Resumo

A relevância deste estudo consiste em analisar as atividades lúdicas como uma possibilidade de motivação dos alunos do Ensino Médio nas aulas de Educação Física. Compreende-se que a ludicidade exerce um papel importante no ambiente escolar em diferentes etapas de ensino. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo analisar se as atividades lúdicas podem contribuir para a motivação dos alunos de uma turma do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Major Alcides Rodrigues dos Santos, instituição pública da rede estadual de ensino de Roraima, localizada no município de Boa Vista-RR. A investigação foi realizada por meio da aplicação de uma aula prática e de um breve questionário. Os dados coletados serão analisados por meio de gráficos e de considerações quantitativas, levando em conta as respostas dos estudantes, bem como o relato das experiências vivenciadas durante a aula prática. A pesquisa caracteriza-se como aplicada, descritiva e de abordagem quantitativa. Espera-se que os resultados contribuam para compreender de que forma as atividades lúdicas podem favorecer a participação ativa e a motivação dos alunos, proporcionando uma visão mais educativa e construtiva do uso da ludicidade no Ensino Médio.

Palavras-Chave: Lúdico. Educação Física. Ensino Médio. Ludicidade. Motivação.

*PLAYFUL ACTIVITIES IN PHYSICAL EDUCATION TEACHING AT SCHOOLS:
A POSSIBILITY FOR MOTIVATING HIGH SCHOOL STUDENTS AT A STATE
SCHOOL IN BOA VISTA/RR*

Abstract

The relevance of this study lies in analyzing playful activities as a possibility to enhance student motivation in Physical Education classes at the high school level. It is understood that playfulness plays an important role in the school environment at different stages of education. In this context, the present study aims to analyze whether playful activities can contribute to the motivation of first-year high school students from Escola Estadual Major Alcides Rodrigues dos Santos, a public school within the state education system of Roraima, located in the city of Boa Vista-RR. The investigation was conducted through the implementation of a practical class and the application of a brief questionnaire. The collected data will be analyzed using graphs and quantitative considerations, taking into account the students' responses, as well as reports of the experiences observed during the practical class. This research is characterized as applied, descriptive, and quantitative in nature. It is expected that the results will contribute to a better understanding of how playful activities can foster active participation and student motivation, providing a more educational and constructive perspective on the use of playfulness in high school education.

Keywords: Playful. Physical Education. High School. Playfulness. Motivation.

¹ Discente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima (IFRR), e-mail: juliette.amaral777@gmail.com

² Discente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima (IFRR), e-mail: matheusalves676@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O ensino médio é desafiador e cheio de particularidades para os professores, pois a fase da juventude acaba trazendo muitas questões que irão exigir do professor um olhar cauteloso ao tratar, sendo que uma delas a falta de interesse dos alunos nas aulas é o que diz Freitas, e falando especificamente das aulas de educação física, o que poderia ser feito para que esses alunos pudessem participar de forma mais ativa das aulas? Nesse sentido, questiona-se: como as atividades lúdicas podem contribuir para a motivação dos alunos do Ensino médio nas aulas de Educação Física? Diante dessa questão uma alternativa pedagógica para superar essas dificuldades foi a utilização de atividades lúdicas. A ludicidade, entendida como o ato de brincar e jogar, favorece aprendizagens significativas e promove o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social (AWAD, 2006). Além disso, estudos destacam que práticas lúdicas estimulam a autoestima, a socialização e o engajamento dos alunos (SANTOS, 2020).

Para responder a essa questão, o presente estudo tem como objetivo analisar se as atividades lúdicas representam uma alternativa eficaz para estimular a participação dos estudantes

A compreensão de que a adolescência é uma fase onde existem várias mudanças emocionais, físicas e sociais, levando o jovem a buscar cada vez mais reconhecimento e autonomia, por muitas vezes pode culminar com perda de interesse nas aulas de Educação Física. No entanto, enquanto acadêmicos e futuros professores, devemos buscar estratégias que tragam os alunos para as aulas. E acreditamos que as atividades lúdicas podem contribuir de maneira significativa na motivação dos alunos, tornando assim as aulas mais dinâmicas, divertidas e participativas.

A Educação Física tem se mostrado uma disciplina essencial no desenvolvimento pleno dos alunos do Ensino Médio. Acreditamos que a participação dos alunos efetivamente nas aulas é algo indispensável e que precisa ser estimulado sempre, visando sua evolução integral. Nas competências gerais da educação básica da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), (BRASIL, 2018), no item 8 diz:

“Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua física emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo

suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas”.

Nesse contexto, as atividades lúdicas na educação física, podem favorecer o autoconhecimento corporal e emocional, pois permitem que o aluno experimente, sinta e reflita suas próprias ações, limites e emoções durante o jogo ou a brincadeira. Além disso, o ambiente lúdico promove expressão, empatia e convivência, possibilitando que o estudante reconheça as emoções dos colegas respeite diferenças e aprenda a lidar com vitórias e frustrações de forma saudável. Por meio do lúdico, a educação física deixa de ser apenas uma prática motora e passa a ser um campo de desenvolvimento integral, em que corpo, mente e emoção se articulam para a formação de sujeitos autônomos, cooperativo e consciente do próprio bem estar físico e emocional; O uso de atividades lúdicas na Educação Física não só contribui para o aprimoramento das habilidades, mas também tem a capacidade de promover a participação de todos, com o trabalho em equipe, a resolução de conflitos e o respeito.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Conceitualização de Ludicidade e sua importância

A ludicidade, ao longo do tempo, deixou de ser vista apenas como um momento de descontração ou pausa para diversão nas aulas, passando a ser reconhecida como elemento pedagógico essencial, sobretudo na Educação Física escolar. O termo “lúdico” deriva do latim *ludus*, que significa brincar, jogar ou divertir-se. Como destaca Awad (2006), o lúdico abrange não apenas os jogos e brinquedos, mas também a atitude do indivíduo que brinca, joga e se envolve nas atividades com prazer e espontaneidade.

A ludicidade é inerente ao ser humano e não deve ser restrita à infância. Para Santos (2020), o aspecto lúdico facilita o desenvolvimento pessoal e cultural, contribui para a saúde mental e fortalece os processos de socialização e aprendizagem. O brincar deixa de ser um simples entretenimento e passa a ser um instrumento pedagógico essencial.

Dos Santos et al. (2020) defendem que os jogos e brincadeiras despertam o desejo de aprender. Quando usados na prática pedagógica, proporcionam um ambiente dinâmico, acolhedor e estimulante, contribuindo para que o aluno se torne um sujeito ativo na construção do conhecimento. A Educação Física, ao explorar esse potencial lúdico, permite que o aluno vivencie o conteúdo com mais liberdade criativa, engajamento e motivação.

Conforme Severino e Porrozzi (2010) ressaltam, a ludicidade é caracterizada pelo ato de brincar, sendo um instrumento pedagógico essencial e imprescindível no ambiente escolar. Além disso, a brincadeira proporciona a participação dos educandos quando tem contato com os conteúdos sugeridos pelo professor, tornando o processo de ensino aprendizagem uma prática prazerosa, destacando a espontaneidade, alegria e socialização. Diante disso, percebe-se a importância e responsabilidade do professor de Educação Física em planejar as aulas com a utilização desses instrumentos. Desta forma, o jogar e o brincar contribuem na criatividade, imaginação, equilíbrio, coordenação e entre outros aspectos (MAIA et al., 2020).

O caráter lúdico possibilita a aprendizagem significativa, pois a criança e o adolescente aprendem de forma prazerosa, desenvolvendo várias habilidades, Segundo Cotonhoto (2019), os jogos não apenas desenvolvem habilidades

cognitivas e motoras, mas também promovem valores sociais, emocionais e éticos. Ao participar de atividades lúdicas, o aluno aprende a lidar com frustrações, respeitar regras, tomar decisões, trabalhar em grupo e expressar emoções, o que favorece a construção de relações interpessoais saudáveis.

A utilização de atividades lúdicas nas aulas de Educação Física possibilita um processo educativo mais humanizado, criativo e eficaz. Segundo Santos (2020), o lúdico facilita o desenvolvimento cultural, emocional e social dos estudantes, servindo como um canal importante para a construção da identidade, da autoestima e da socialização. O brincar, nesse sentido, torna-se uma ferramenta pedagógica estratégica, capaz de aproximar o aluno do conteúdo de forma mais significativa e afetiva. Complementando essa visão, Dos Santos et al. (2020) argumentam que os jogos despertam o desejo de aprender e estimulam a participação ativa dos alunos, promovendo um ambiente dinâmico, acolhedor e motivador.

Dessa forma, as atividades lúdicas, quando planejadas e aplicadas com intencionalidade pedagógica, se tornam potentes recursos de ensino na Educação Física escolar. Elas promovem aprendizagens que ultrapassam os limites do desempenho físico, contribuindo para a formação crítica, cidadã e humanizada dos alunos. A ludicidade, portanto, deve ser reconhecida não como algo secundário, mas como elemento estruturante de práticas educativas inovadoras e transformadoras.

2.2 Educação Física Escolar no Ensino Médio

O Ensino Médio é uma etapa decisiva na trajetória escolar dos jovens, sendo marcada por desafios como o desinteresse, a evasão e a desmotivação. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a Lei nº 13.415/2017 propõem um currículo mais flexível, que valorize a realidade local e as demandas dos estudantes, organizando o ensino em áreas do conhecimento e itinerários formativos.

A BNCC propõe que a Educação Física no Ensino Médio deve articular teoria e prática, contribuindo para a formação ética, crítica e autônoma dos estudantes. Entre os seus objetivos estão: o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no Ensino Fundamental, a preparação para a vida

cidadã e o mundo do trabalho, a formação integral do estudante e a compreensão dos fundamentos científicos dos processos corporais e motores.

Esses objetivos evidenciam que o papel da Educação Física vai além da prática esportiva. Trata-se de uma área que contribui para a construção da identidade dos jovens, para a ampliação de repertórios culturais e para o desenvolvimento de valores como respeito, cooperação, solidariedade e responsabilidade.

Nesse contexto, a Educação Física deve contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo a autonomia, o pensamento crítico, o protagonismo e a formação cidadã. Para isso, é fundamental adotar metodologias que dialoguem com os interesses dos jovens, tornando as aulas mais atrativas, participativas e significativas.

2.3 Participação dos Alunos/adolescentes nas Aulas de Educação Física

Segundo DAVIM et al. (2009) a adolescência é uma fase marcada por mudanças intensas, tanto físicas quanto emocionais. Os alunos dessa faixa etária costumam demonstrar comportamentos de resistência, timidez ou desinteresse, sobretudo em atividades que expõem suas habilidades motoras em público. Awad (2006) salienta que, ao considerar as particularidades dessa etapa, o professor pode contribuir para o fortalecimento da autoestima e da interação social, oferecendo experiências que valorizam a individualidade e a criatividade. Nesse processo, é importante evitar práticas autoritárias ou repetitivas que apenas reforçam o distanciamento dos alunos.

Estima-se que alguns dos principais fatores que contribuem para o desinteresse dos alunos nas aulas de Educação Física são: baixa autoestima, experiências negativas anteriores, falta de valorização do conteúdo pela comunidade escolar, ausência de infraestrutura e, sobretudo, metodologias inadequadas. Muitas vezes, os alunos não compreendem o real objetivo da disciplina, o que acarreta baixa adesão e participação. Atividades centradas no desempenho técnico, sem espaço para a ludicidade e a expressão pessoal, podem causar frustração, especialmente nos alunos com menor habilidade física. Chicati (2000) também afirma que um dos principais fatores que influenciam o aluno do ensino médio a não participar da aula é a constante repetição dos assuntos abordados voltados somente para o esporte.

Pechansky (2004) ressalta que o adolescente tende a questionar a autoridade e busca maior autonomia em suas ações. Os alunos dessa faixa etária costumam demonstrar comportamentos de resistência, timidez ou desinteresse, sobretudo em atividades que expõem suas habilidades motoras em público. Assim, práticas autoritárias e tradicionais podem gerar rejeição. Por outro lado, abordagens mais participativas, que respeitem a individualidade e promovam a corresponsabilidade, tendem a favorecer o engajamento nas aulas de Educação Física.

Diante disso, a participação ativa nas aulas está diretamente relacionada à forma como os conteúdos são apresentados. Aulas repetitivas e excludentes tendem a afastar os estudantes, enquanto propostas diversificadas, que dialogam com os interesses dos alunos. A ludicidade, nesse sentido, torna-se uma ponte entre o conteúdo e a motivação do aluno. Propostas lúdicas bem elaboradas estimulam a curiosidade, a criatividade e o sentimento de pertencimento à turma e à disciplina.

De acordo com Ischkanian e Maciel (2017), o lúdico promove o rendimento escolar, além de adquirir o conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Assim, compreender a relevância do brincar possibilita aos docentes intervirem de uma forma apropriada, não interferindo e nem descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona para os educandos.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa adotou uma abordagem de caráter aplicada, descritiva e quantitativa, com o objetivo de analisar o impacto das atividades lúdicas na motivação e participação dos alunos nas aulas de Educação Física do Ensino Médio. Marconi e Lakatos (2017) destacam que a pesquisa quantitativa recorre à linguagem matemática para descrever as causas de um fenômeno, as relações entre variáveis e possibilitar a generalização dos resultados.

A pesquisa também se fundamenta em bases teóricas que apontam a ludicidade como estratégia pedagógica fundamental no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Kishimoto (2011), o brincar promove a construção do conhecimento, facilita a socialização e amplia o envolvimento do aluno, especialmente quando inserido em contextos escolares. Nesse sentido, autores como Santos e Fonseca (2020) argumentam que a ludicidade, quando bem planejada, não compromete os objetivos técnicos da Educação Física, mas os potencializa ao envolver emocionalmente o estudante com a prática.

Os procedimentos metodológicos envolveram a aplicação de atividades práticas e instrumentos de coleta de dados no caso: um questionário. A coleta ocorreu em duas etapas principais.

3.1 Participantes

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Major Alcides Rodrigues dos Santos, instituição pública da rede estadual de ensino de Roraima, localizada no município de Boa Vista-RR, que atende alunos do Ensino Médio em regime presencial. A escola conta com aproximadamente 260 estudantes matriculados. A população da pesquisa foi composta por cerca de 260 alunos do Ensino Médio regularmente matriculados na instituição. Dentre esse total, a amostra foi constituída por 15 alunos, selecionados de forma intencional, que participaram das atividades lúdicas desenvolvidas durante a intervenção pedagógica, por atenderem aos critérios de inclusão previamente estabelecidos. Do total de participantes, 10 eram do sexo feminino e 5 do sexo masculino. Os critérios de inclusão consideraram a disponibilidade dos alunos para participar das atividades propostas, bem como a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos responsáveis legais e do Termo de

Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) pelos próprios participantes, conforme os princípios éticos da pesquisa com seres humanos. A participação dos estudantes ocorreu de forma voluntária, sendo assegurado o direito de desistência a qualquer momento, sem prejuízos acadêmicos. Foram excluídos da amostra todos os estudantes que não atenderam aos critérios de participação, seja por ausência nas atividades, indisponibilidade ou pela não apresentação dos termos devidamente assinados.

3.2 Procedimentos

Foram entregues aos participantes os termos de consentimento para assinatura e, após a devolução de todos devidamente assinados, iniciaram-se as etapas deste trabalho. O processo de coleta das assinaturas teve duração de uma semana. Antes do início das atividades, os acadêmicos pesquisadores contextualizaram os alunos sobre o objetivo da pesquisa e explicaram brevemente o que são atividades com características lúdicas, que, segundo a concepção dos pesquisadores e com base no referencial teórico, podem ser resumidas em:

Atividade Lúdica: Práticas que envolvem jogos, brincadeiras e outras formas de interação recreativa, com o objetivo de proporcionar diversão e entretenimento, ao mesmo tempo em que estimulam o desenvolvimento de determinadas habilidades

Após essa isso, foram aplicadas as atividades e, ao término delas, os alunos responderam ao questionário.

3.3 Coleta de dados

A coleta de dados ocorreu em duas da seguinte forma:

ETAPA 1 - Aula com atividades lúdicas:

Nesta etapa, foi feita uma aula com atividades com características lúdicas e recreativas, com foco na liberdade e espontaneidade e interação entre os alunos. Para a aula, escolhemos o basquete como base para as atividades. O plano de atividades foi o seguinte:

TEMA: BASQUETE, JOGOS LÚDICOS

Objetivo Geral:

- Introduzir os alunos ao basquete através de atividades lúdicas

Objetivos Específicos:

- Aplicar educativos para iniciação ao basquete.
- Corrigir para a maneira correta caso os alunos estejam fazendo os exercícios propostos de maneira errada.

Parte inicial: Aquecimento e Alongamento

Parte Principal (atividades):

GUARDIÃO DA TORRE: Os acadêmicos iram posicionar os alunos em círculo, um deles ficará no centro para proteger um alvo no chão (cone). Os demais, alunos do círculo trocarão passes até acharem o momento certo para tentar acertar o alvo que está sendo protegido. Se o guardião tocar na bola o jogador que tentou derrubar o alvo, assumirá o centro.

DRIBLE COM MOVIMENTO: Os acadêmicos dividiram os alunos em dois grupos. Um aluno conduzirá um bambolê preso a uma corda enquanto o colega driblar a bola dentro dele. O objetivo será manter o drible acompanhando o movimento do bambolê. Primeiro, será feito de forma demonstrativa, quando todos os alunos fizerem, os acadêmicos iram fazer uma estafeta da atividade.

ESCADINHA: O professor dividirá a turma em dois grupos, posicionando cada equipe em uma cesta de basquete, uma de cada lado da quadra. Cada aluno arremessará a bola; se acertar avançará até a escadinha que estará no meio da quadra e mover. A cada acerto, o grupo moverá seu cone para frente. Vencerá o grupo que chegar primeiro ao ponto final definido pelo professor.

CORRE-CORRE: Os acadêmicos organizaram os alunos em círculo, deixando apenas uma cadeira. O aluno que estiver sentado passará a bola para o colega à direita e correrá ao redor do círculo, tentando chegar em seu lugar novamente, ele terá outra chance senão conseguir; se chegar antes da bola, quem ficará com ela será o próximo.

Duração: 50 minutos

Recursos: 2 bolas, 2 cones tartaruga, 2 cones pequenos, 2 bambolês

Parte Final: Atividade Volta a Calma

ETAPA 2 - Aplicação do questionário:

Após a aplicação das atividades, os alunos responderam a um questionário, contendo perguntas fechadas com o objetivo de avaliar o nível de motivação, satisfação com as brincadeiras e a possível continuidade ao longo das aulas. As perguntas tiveram o intuito de esclarecer os seguintes fatores:

PERGUNTA 1: Identificar o grau de satisfação e aceitação dos alunos em relação às atividades lúdicas;

PERGUNTA 2: Verificar se o caráter lúdico tornou a aula mais atrativa e prazerosa para os alunos;

PERGUNTA 3: Avaliar o nível de envolvimento e motivação do aluno durante a realização das atividades;

PERGUNTA 4: Investigar se as atividades lúdicas podem influenciar positivamente a continuidade da participação nas aulas.

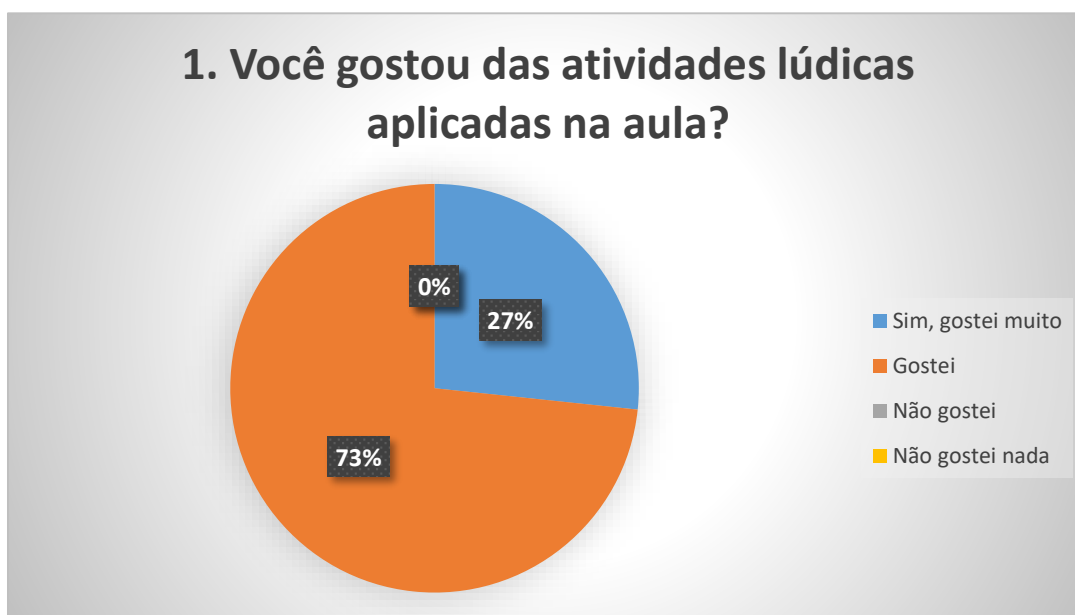
As respostas foram organizadas em escala de avaliação e múltipla escolha, visando a comparação entre as abordagens propostas e a identificação daquelas que melhor despertam o interesse dos alunos.

A turma participou de ambas as abordagens durante o período de aplicação, respeitando o calendário escolar e organização pedagógica da professora e da Instituição

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante das respostas obtidas por meio dos questionários aplicados ao final das atividades, tivemos os seguintes resultados:

1ª pergunta, que buscou identificar o grau de satisfação e aceitação dos alunos em relação às atividades lúdicas. Obtivemos o seguinte resultado:



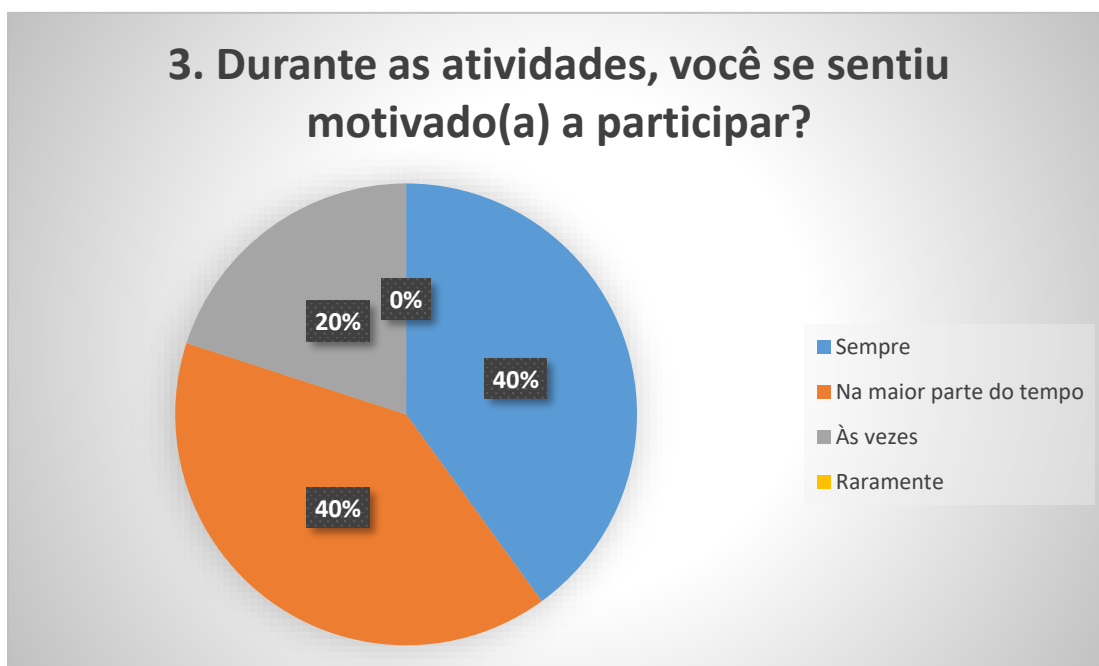
Fonte: elaborado pelos autores

2ª pergunta, que buscou verificar se o caráter lúdico tornou a aula mais atrativa e prazerosa para os alunos; obtivemos o seguinte resultado:



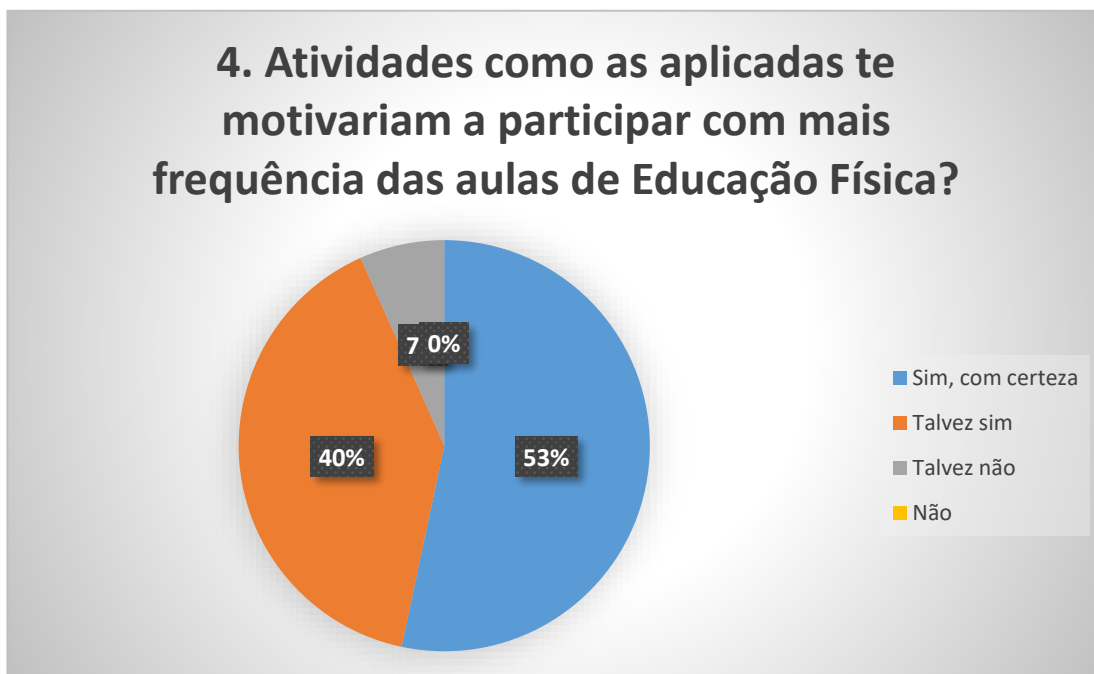
Fonte: elaborado pelos autores

3ª pergunta, que buscou avaliar o nível de envolvimento e motivação do aluno durante a realização das atividades; obtivemos o seguinte resultado:



Fonte: elaborado pelos autores

4ª pergunta, que buscou investigar se as atividades lúdicas podem influenciar positivamente a continuidade da participação nas aulas. Obtivemos o seguinte resultado:



Fonte: elaborado pelos autores

Pergunta 1	Respostas
Sim gostei muito	4
Gostei	11
Não gostei	0
Não gostei nada	0
TOTAL	15

Pergunta 2	Respostas
Sim, muito interessante	10
Um pouco interessante	5
Pouco interessante	0
Nada interessante	0
TOTAL	15

Pergunta 3	Respostas
Sempre	6
Na maior parte do tempo	6
Às vezes	3
Raramente	0
TOTAL	15

Pergunta 4	Respostas
Sim, com certeza	8
Talvez sim	6
Talvez não	1
Não	0
TOTAL	15

Fonte: elaborado pelos autores

Fazendo uma análise geral, a partir do feedback dos alunos, podemos concluir que atividades com aspectos lúdicos realmente funcionam como fator motivacional. Essa constatação foi evidente tanto nas respostas obtidas nos questionários quanto na observação dos pesquisadores durante a aplicação das

atividades. Notou-se claramente a disposição e o entusiasmo dos alunos, e todas as propostas foram bem recebidas pela turma. Essa percepção vai ao encontro do que destaca Madureira (2024), ao afirmar que a aprendizagem baseada em atividades lúdicas mantém os alunos envolvidos e motivados, oferecendo uma abordagem mais ampla e significativa, em que o conhecimento é internalizado por meio das experiências vivenciadas durante o brincar.

Por outro lado, é importante considerar alguns fatores, como o tamanho da amostra em relação à população total. Infelizmente, devido a questões burocráticas e à falta de tempo, não foi possível alcançar um número amostral que satisfizesse plenamente os objetivos da pesquisa. Diante disso, recomenda-se que futuras investigações contem com uma amostra maior a fim de obter resultados mais amplos e precisos. Embora a amostra desta pesquisa tenha sido reduzida, o estudo manteve sua relevância e validade, visto que os dados obtidos permitiram identificar padrões e percepções claras sobre o fenômeno analisado. Isso vai ao encontro do que afirmam Vasileiou et al. (2018), ao destacarem que, mesmo com amostras pequenas, é possível alcançar resultados válidos e significativos, desde que a metodologia seja coerente e bem delineada.

Outro ponto relevante é que a aceitação das atividades pode ter sido influenciada pelo fato de os próprios pesquisadores terem conduzido as aulas. Assim, seria interessante que estudos posteriores considerassem estratégias para reduzir essa possível interferência.

Por fim, acreditamos que nosso trabalho traz contribuições significativas para a comunidade acadêmica. O referencial teórico, aliado à metodologia aplicada e aos resultados obtidos, pode servir de base para futuros estudos que abordem a ludicidade como estratégia de motivação nas aulas de Educação Física.

5. CONCLUSÃO

Diante da análise realizada deste estudo, foi possível compreender que as atividades lúdicas desempenham um papel essencial na motivação dos alunos do Ensino Médio nas aulas de Educação Física, que a ludicidade pode ser uma ferramenta pedagógica valiosa, quando aplicada de forma intencional e criativa promovendo a participação dos estudantes e estimulando a motivação deles.

Os resultados evidenciam que as atividades lúdicas tornam as aulas mais atrativas e dinâmicas, despertando o interesse dos alunos e reforçando a relação entre a turma e o professor. Com isso a prática da ludicidade nas aulas de educação física não apenas combate a falta de interesse dos alunos em participar, mas também em repensar sobre o papel da Educação Física no ambiente escolar do Ensino Médio.

Dessa forma, concluímos que as atividades lúdicas são uma boa estratégia para a motivação dos alunos do ensino médio para participarem das aulas de educação física, sendo que reconhecemos o potencial da ludicidade para ser utilizada de forma planejada e criativas nas aulas promovendo assim o engajamento dos alunos nas aulas de educação física. Por fim, sugerimos que novas pesquisas sejam feitas para ampliar a análise do tema para que a ludicidade seja utilizada como caminho para uma educação significativa no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

AWAD, Hani Zehdi Amine. **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação**. Jundiaí/SP: Fontoura Editora, 2006.

CHICATI, Karen Cristina et al. **Motivação nas aulas de educação física no ensino médio**. Revista da Educação Física/UEM, v. 11, n. 1, p. 97-105, 2000.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Construção psicopedagógica, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019.

DAVIM, Rejane Marie Barbosa et al. **Adolescente/adolescência: revisão teórica sobre uma fase crítica da vida**. 2009.

DOS SANTOS, Andréia Cristine; DE OLIVEIRA SANTOS, Jacielly; DE BRITO ARAUJO, Maria José. **Lúdico como ferramenta da psicopedagogia no desenvolvimento integral das crianças**. Educte: Revista Científica do Instituto Federal de Alagoas, v. 10, n. 1, p. 1175-1183, 2020.

FREITAS, Jocicleide de Sousa et al. **Educação Física Escolar e Dificuldades na Ação Docente: um estudo exploratório com professores de educação física das escolas estaduais de educação profissional de Fortaleza/CE**. Revista Docentes, v. 7, n. 20, p. 47-55, 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond; DE SOUZA MACIEL, Ellis Regina. **O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil**. Revista Eletrônica Mutações, v. 8, n. 14, p. 202-206, 2017.

MADUREIRA, Adelaine. **Lúdico e aprendizagem: uma aliança motivadora para vencer obstáculos**. Revista Educação em Contexto, v. 3, n. 1, p. 125-133, 2024.

MAIA, Divanalmi Ferreira; DE FARIAS, Álvaro Luís Pessoa; DE OLIVEIRA, Marcos Antonio Torquato. **Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança**. Cenas Educacionais, v. 3, p. e8623-e8623, 2020.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. – 8. Ed. - São Paulo: Atlas, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental**. *Educação e Pesquisa*, v. 01, pág. 191-210, 2011.

PECHANSKY, Flavio; SZOBOT, Claudia Maciel; SCIVOLETTO, Sandra. **Uso de álcool entre adolescentes: conceitos, características epidemiológicas e fatores etiopatogênicos**. *Brazilian journal of psychiatry*, v. 26, p. 14-17, 2004.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. **Lazer: fundamentos, estratégias e atuação profissional**. Jundiaí/SP: Fontoura Editora, 2003.

SANTOS, Vinícius Félix dos. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem**. 2020.

SEVERINO, Cláudio Delunardo; PORROZZI, Renato. **A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas**. *Revista Práxis*, v. 2, n. 3, 2010.

STAMATO, Maria Izabel Calil. **Protagonismo Juvenil: um conceito em revisão**. SPINDULA, B. **Protagonismo da Juventude Brasileira: teoria e memória**. São Paulo: Instituto de Cidadania (IAC), Centro de Estudos e Memória da Juventude (CEMJ), 2009.

VASILEIOU, K., Barnett, J., Thorpe, S. *et al*. **Caracterizando e justificando a suficiência do tamanho da amostra em estudos baseados em entrevistas: análise sistemática de pesquisas qualitativas em saúde ao longo de um período de 15 anos**. *BMC Med Res Methodol* 18, 148 (2018).

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE.



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 (Resolução 466/12)

ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA POSSIBILIDADE PARA MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA ESTADUAL EM BOA VISTA/RR

Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa realizada por Matheus Alves Queiroz Paiva e Juliette Alves dos Santos Amaral (IFRR – Campus Boa Vista), sob orientação do Prof. Dr. Paulo Russo Segundo. Este Termo de Consentimento assegura seus direitos como participante, sendo elaborado em duas vias, uma sua e outra dos pesquisadores.

Leia com atenção. Se tiver dúvidas antes ou depois de assinar, poderá esclarecê-las com os pesquisadores. Sua participação é voluntária, sem penalizações caso desista.

Justificativa e objetivos:

O Ensino Médio apresenta desafios como o baixo interesse nas aulas de Educação Física. Atividades lúdicas podem estimular maior engajamento e motivação dos alunos.

Procedimentos:

A pesquisa será aplicada em uma turma do 1º ano do Ensino Médio, com atividades lúdicas de cerca de 40 minutos. Após, os alunos responderão a um questionário fechado sobre interesse, motivação e participação. Os dados serão analisados em gráficos e tabelas (abordagem Quantitativa).

Desconfortos e riscos:

A pesquisa apresenta riscos médios como possíveis lesões leves no momento das atividades e com possível constrangimento ou estresse no momento do questionário, no entanto os participantes podem recusar ou interromper as

atividades, seja o questionário ou as atividades físicas. Para garantir o sigilo, os dados serão protegidos por senhas em computador de acesso restrito.

Benefícios:

As informações obtidas neste estudo poderão orientar futuras pesquisas e também incentivar os professores a se interessarem por atividades lúdicas como ferramenta de motivação para alunos do ensino médio

Sigilo e privacidade:

Sua identidade será preservada, e nenhuma informação pessoal será repassada a pessoas fora da equipe de pesquisa. Nos resultados divulgadas, seu nome não será mencionado em nenhuma hipótese

Acompanhamento e assistência:

A qualquer momento, antes, durante ou até o término da pesquisa, os participantes poderão entrar em contato com os pesquisadores para esclarecimentos e assistência sobre qualquer aspecto da pesquisa em danos decorrentes da pesquisa.

Contato:

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com o/a pesquisador (a) Matheus Alves Queiroz Paiva, matheusalves676@gmail.com, (95) 99132-9754

Consentimento livre e 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 participar:

Nome do(a) participante: _____

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. 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 B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TCLE.



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 (TALE)

ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA POSSIBILIDADE PARA MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA ESTADUAL EM BOA VISTA/RR

Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa realizada por Matheus Alves Queiroz Paiva e Juliette Alves dos Santos Amaral (IFRR – Campus Boa Vista), sob orientação do Prof. Dr. Paulo Russo Segundo. Este Termo de Consentimento assegura seus direitos como participante, sendo elaborado em duas vias, uma sua e outra dos pesquisadores.

Leia com atenção. Se tiver dúvidas antes ou depois de assinar, poderá esclarecê-las com os pesquisadores. Sua participação é voluntária, sem penalizações caso desista.

Justificativa e objetivos:

O Ensino Médio apresenta desafios como o baixo interesse nas aulas de Educação Física. Atividades lúdicas podem estimular maior engajamento e motivação dos alunos.

Procedimentos:

A pesquisa será aplicada em uma turma do 1º ano do Ensino Médio, com atividades lúdicas de cerca de 40 minutos. Após, os alunos responderão a um questionário fechado sobre interesse, motivação e participação. Os dados serão analisados em gráficos e tabelas (abordagem Quantitativa).

Desconfortos e riscos:

A pesquisa apresenta riscos médios como possíveis lesões leves no momento das atividades e com possível constrangimento ou estresse no momento do questionário, no entanto os participantes podem recusar ou interromper as

atividades, seja o questionário ou as atividades físicas. Para garantir o sigilo, os dados serão protegidos por senhas em computador de acesso restrito.

Benefícios:

As informações obtidas neste estudo poderão orientar futuras pesquisas e também incentivar os professores a se interessarem por atividades lúdicas como ferramenta de motivação para alunos do ensino médio

Sigilo e privacidade:

Sua identidade será preservada, e nenhuma informação pessoal será repassada a pessoas fora da equipe de pesquisa. Nos resultados divulgadas, seu nome não será mencionado em nenhuma hipótese

Acompanhamento e assistência:

A qualquer momento, antes, durante ou até o término da pesquisa, os participantes poderão entrar em contato com os pesquisadores para esclarecimentos e assistência sobre qualquer aspecto da pesquisa em danos decorrentes da pesquisa.

Contato:

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com o/a pesquisador (a) Matheus Alves Queiroz Paiva, matheusalves676@gmail.com, (95) 99132-9754

Consentimento livre e 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 participar:

Nome do(a) participante: _____

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. 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 – Questionário de pesquisa aplicado aos estudantes.



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

QUESTIONÁRIO DE PESQUISA APLICADO AOS ESTUDANTES

Este instrumento de pesquisa tem como objetivo analisar se as atividades lúdicas, podem trazer motivação para as aulas de educação física. Sua participação é muito importante para a finalização do trabalho do conclusão de curso – TCC na forma de artigo.

QUESTIONÁRIO

1. Você gostou das atividades lúdicas aplicadas na aula?

- () Sim, gostei muito
- () Gostei
- () Não gostei
- () Não gostei nada

2. As atividades lúdicas deixaram a aula interessante e divertida?

- () Sim, muito interessante
- () Um pouco interessante
- () Pouco interessante
- () Nada interessante

3. Durante as atividades, você se sentiu motivado(a) a participar?

- () Sempre
- () Na maior parte do tempo
- () Às vezes
- () Raramente

4. Atividades como as aplicadas te motivariam a participar com mais frequência das aulas de Educação Física?

Sim, com certeza

Talvez sim

Talvez não

Não

APÊNDICE D – Plano de aula

1) Dados de Identificação	PESQUISADORES/ACADÊMICOS: Matheus Alves, Juliette Alves TURMA: 1º ANO E.M, DATA DA APLICAÇÃO: 14/10/2025
2) Tema – Conteúdo	Basquete – jogos lúdicos
3) Objetivos Geral e Específico	Objetivo Geral: <ul style="list-style-type: none">· Introduzir os alunos ao basquete através de atividades lúdicas Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">· Aplicar educativos para iniciação ao basquete.· Corrigir para a maneira correta caso os alunos estejam fazendo os exercícios propostos de maneira errada.
4) Parte Inicial	Alongamento e Aquecimento.
5) Parte Principal	<p>GUARDIÃO DA TORRE: O professor irá posicionar os alunos em círculo, um deles ficará no centro para proteger um alvo no chão (cone). Os demais, alunos do círculo trocarão passes até acharem o momento certo para tentar acertar o alvo que está sendo protegido. Se o guardião tocar na bola o jogador que tentou derrubar o alvo, assumirá o centro.</p> <p>DRIBLE COM MOVIMENTO: O professor dividirá os alunos em dois grupos. Um aluno conduzirá um bambolê preso a uma corda enquanto o colega driblar a bola dentro dele. O objetivo será manter o drible acompanhando o movimento do bambolê. Primeiro, será feito de forma demonstrativa, quando todos os alunos fizerem, o professor irá fazer uma estafeta da atividade.</p> <p>ESCADINHA: O professor dividirá a turma em dois grupos, posicionando cada equipe em uma cesta de basquete, uma de cada lado da quadra. Cada aluno arremessará a bola; se acertar avançará até a escadinha que estará no meio da quadra e mover. A cada acerto, o grupo moverá seu cone para frente. Vencerá o grupo que chegar primeiro ao ponto final definido pelo professor.</p> <p>CORRE-CORRE: O professor organizará os alunos em círculo, deixando apenas uma cadeira. O aluno que estiver sentado passará a bola para o colega à direita e correrá ao redor do círculo, tentando chegar em seu lugar novamente, ele terá outra chance senão conseguir; se chegar antes da bola, quem ficará com ela será o próximo.</p>
6) Parte Final	Atividade Volta a Calma
7) Duração	40 minutos
8) Recursos.	2 bolas, 2 cones tartaruga, 2 cones pequenos, 2 bamboles
9) Avaliação	Participação ativa
10) Referência bibliográfica.	Treino social

ANEXO A – Memorando: Autorização da pesquisa na escola.



Governo do Estado de Roraima
Secretaria de Estado da Educação e Desporto
"Amazônia: patrimônio dos brasileiros"

MEMORANDO Nº 390/2025/SEED/DEB

Boa Vista/RR, 29 de setembro de 2025.

A Senhora
Maria Orlene de Oliveira.
Coordenadora Pedagógica da Escola Estadual Professora Major Alcides Rodrigues dos Santos

Assunto: Encaminhamento de Acadêmico a Pesquisa.

Senhora Coordenadora,

Ao cumprimentá-la, apresento os acadêmicos **Juliette Alves dos Santos Amaral** e **Matheus Alves Queiroz Paiva**, do curso de Licenciatura em Educação Física do IFRR/Campus Boa Vista, devidamente **AUTORIZADA** para realização da pesquisa intitulada: "**Atividades Lúdicas no Ensino da Educação Física Escolar: Uma Possibilidade para o Engajamento dos Alunos do Ensino Médio em Boa Vista/RR**", e tem como objetivo analisar a ludicidade como estratégia pedagógica para promover a motivação e o engajamento dos estudantes nas aulas de Educação Física., a ser realizada na Unidade de Ensino Escola Estadual Professora Major Alcides Rodrigues dos Santos.

Ao mesmo tempo, autorizamos para que o nome desta instituição possa constar no relatório final bem como em futuras publicações na forma de artigo científico.

Ressalto que o aluno **compromete-se** a seguir integralmente as normas e diretrizes da **Resolução do Conselho Nacional de Saúde (CNS/MS) nº 510/2016**, que regulamenta as pesquisas envolvendo **Seres Humanos**, garantindo:

1. O **sigilo absoluto** das informações coletadas;
2. A **utilização exclusiva** dos dados para os fins deste estudo;
3. O respeito à **privacidade, dignidade e integridade** dos participantes;
4. A adoção de todos os cuidados éticos necessários durante a execução da pesquisa.

Atenciosamente,



Documento assinado eletronicamente por **Francisco Edson Pereira Leite**,
Diretor do Departamento de Educação Básica, em 29/09/2025, às 14:12,
conforme Art. 5º, XIII, "b", do Decreto Nº 27.971-E/2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no endereço
<https://sei.rj.gov.br/autenticar> informando o código verificador **19451274** e o
código CRC **499945D2**.
