



**Unimontes**  
Universidade Estadual de Montes Claros

**AUTOR(ES):** FERNANDA SILVA DOS SANTOS e UBIRAJARA DE OLIVEIRA.

**Linha de pesquisa do evento (Indique a linha de pesquisa do seu trabalho):**

(X) Estudos Pedagógicos da Educação Física Escolar

## UMA ABORDAGEM DO JOGO COM A PARTICIPAÇÃO ATIVA DOS ESTUDANTES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

**Fernanda Silva dos Santos**  

UFES, Vitória (ES), Brasil

[nandasantos\\_edfisica@yahoo.com.br](mailto:nandasantos_edfisica@yahoo.com.br)

**Ubirajara de Oliveira**  

UFES, Vitória (ES), Brasil

[ubioliveira@gmail.com](mailto:ubioliveira@gmail.com)

### RESUMO

A participação ativa dos estudantes no seu processo de ensino aprendizagem tem sido cada vez mais estimulada devido à importância no seu desenvolvimento. A criação de jogos desafia o estudante a se superar, envolvendo-o com a proposta e buscando, em suas experiências, formas para construir seu jogo. É neste momento que mostramos ao estudante que ele também pode construir seu processo de aprendizagem, com o mesmo envolvimento, interesse e participação efetiva com o qual joga, cria e recria. O objetivo geral deste estudo é desenvolver uma proposta metodológica de participação ativa dos estudantes utilizando o jogo nas aulas de Educação Física em um trimestre letivo. Dentre os objetivos específicos vislumbramos estimular a participação ativa dos estudantes diante das propostas de criação, vivência e avaliação dos jogos; analisar e descrever a percepção dos estudantes diante desta proposta e verificar a repercussão deste tipo de metodologia na aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes. O estudo trata de uma pesquisa intervenção, a ser desenvolvida na EMEF "Professor Vercenílio da Silva Pascoal", situada no bairro Joana D'arc, no município de Vitória. Os sujeitos da pesquisa serão os estudantes das turmas de 4º e 5º anos do turno matutino, no ano de 2022, totalizando 49 participantes com faixa etária entre 9 e 11 anos. O projeto está previsto para ser realizado em 32 aulas, divididas em 7 etapas, onde os alunos irão vivenciar jogos de formatos diferentes, criar novos jogos, vivenciá-los e depois avaliá-los, realizando também uma autoavaliação sobre sua participação neste processo. Um Festival com os jogos criados será realizado como culminância da etapa de criação e vivência.

**Palavras-chave:** Jogo. Metodologia de Ensino. Participação Ativa.



RENEF - UNIMONTES

