

DANIEL FIGUEIREDO RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

BELO HORIZONTE

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional

2010

DANIEL FIGUEIREDO RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Monografia apresentada ao Departamento de Esportes da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito para obtenção do título de Especialista em Educação Física e Esporte Escolar.

Orientador: Prof^o Dr. Pablo Juan Greco

BELO HORIZONTE

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional

2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA
OCUPACIONAL

Aluno: Daniel Figueiredo Rodrigues

Número de matrícula: 200969345 – 5

Curso: Educação Física – Especialização em Educação Física e Esporte
Escolar

Orientador: Profº Dr. Pablo Juan Greco

Nota: _____

Conceito: _____

Resultado: _____

Data: ____ / ____ / ____.

Profº Dr. Pablo Juan Greco

Orientador

Daniel Figueiredo Rodrigues

Acadêmico

AGRADECIMENTOS

Agradeço à frente sempre Deus e Maria por guiarem os meus caminhos.

Especialmente também à minha noiva por sempre estar ao meu lado e me apoiando em minhas decisões.

Aos meus pais por me proporcionarem o prazer de viver e desfrutar de coisas maravilhosas e ilimitadas por eles.

Às minhas irmãs e sobrinhas afilhadas por serem o meu braço direito eternamente.

Ao Prof^o Pablo por mais uma vez compartilhar a sua experiência e guiar – me novamente em mais um trabalho final.

Aos meus amigos e em especial à Família Maanaim, por se encontrarem do meu lado sempre.

Aos meus parentes e familiares por fazerem parte da base de tudo.

Aos alunos e membros maiores por participarem da coleta de dados para este estudo.

Além também à todos os professores e colegas esquecidos e não denominados individualmente pelas inúmeras experiências.

Muito obrigado e que Deus vos abençoe sempre!!!

EPÍGRAFE

“O maior prêmio da vida não é a vitória, é a luta. Pouco importa vencer, o essencial é lutar com denodo.” (Pierre de Coubertin)

RESUMO

Este trabalho objetiva analisar a participação dos alunos durante as aulas de educação física escolar na realização de diversas maneiras de execução de atividades não muito constantes no cotidiano escolar, os jogos. Foram aplicadas um total de onze atividades, já contadas nessas variações por exemplo utilização de bolas de futsal quanto com bolas de handebol, ora individualmente, ora coletivamente, interagindo – se no jogo todos os alunos envolvidos, demonstrado por fotografias. Notou – se uma enorme participação de todos os alunos, o que se manifestou inclusive nas propostas de se levarem para o ambiente aonde se moram para transferí – lo à colegas e vizinhos. Isto reflete efeitos positivos das atividades. Em geral, os resultados mostraram que as atividades que mais gostaram foram o rouba bandeira (23%) e o gol móvel (36%). Os alunos optaram 44% pelo gol móvel como atividade preferida, já para as alunas foi de 32% pelo rouba bandeira com as mãos. Em relação à dificuldade, para os meninos 38% não a tiveram, e para as meninas, 32%. Em relação às exigências cognitivas, os resultados mostraram meninas 76% e 78% para os meninos quanto o se pensar para executar tal atividade e 92% meninas e 84% meninos quanto a atenção. Já em relação às exigências de atividade física, caracterizada no quesito corrida, os percentuais foram 80% meninos e 84% meninas. Pensando – se de que hoje em dia, as crianças vivem mais presas aos muros das casas e apartamentos e deixam muitas vezes de desfrutar de atividades dinâmicas ajustando – se assim um pouco do sedentarismo desde a infância.

Palavras – chaves: Jogos, Esportes, Brincadeiras, Atividades, Individual, Coletivo, Crianças.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogo da velha individual com os pés.....	32
Figura 2 – Jogo da Velha em dupla com as mãos.....	33
Figura 3 – Jogo da Velha em dupla com as mãos.....	33
Figura 4 – Jogo da Velha em dupla com as mãos.....	34
Figura 5 – Jogo da Velha em dupla com as mãos.....	34
Figura 6 – Jogo da Velha em dupla com os pés.....	35
Figura 7 – Jogo da Velha em dupla com os pés.....	35
Figura 8 – Jogo da Velha em dupla com os pés.....	36
Figura 9 – Rouba bandeira com as mãos.....	36
Figura 10 – Rouba bandeira com os pés.....	37
Figura 11 – Rouba bandeira com as mãos.....	37
Figura 12 – Rouba bandeira com as mãos.....	38
Figura 13 – Rouba bandeira com os pés.....	38
Figura 14 – 4 cantos com os pés.....	39
Figura 15 – 4 cantos com as mãos.....	39
Figura 16 – 4 cantos com os pés.....	40
Figura 17 – 4 cantos com as mãos.....	40
Figura 18 – Gol móvel.....	41
Figura 19 – Gol móvel.....	41
Figura 20 – 4 Cantos com colega, colchonete e pés.....	42
Figura 21 – 4 Cantos com colega, colchonete e mãos.....	42
Figura 22 – 4 Cantos com colega, colchonete e mãos.....	43
Figura 23 – 4 Cantos com colega, colchonete e pés.....	43
Figura 24 – Gosto das meninas.....	44
Figura 25 – Gosto dos meninos.....	44
Figura 26 – Gosto das meninas e dos meninos.....	45
Figura 27 – Exigência corrida para as meninas.....	46

Figura 28 – Exigência corrida para os meninos.....	46
Figura 29 – Exigência corrida para as meninas e para os meninos.....	47
Figura 30 – Exigência do pensar para as meninas.....	48
Figura 31 – Exigência do pensar para os meninos.....	48
Figura 32 – Exigência do pensar para as meninas e para os meninos.....	49
Figura 33 – Exigência da atenção para as meninas.....	50
Figura 34 – Exigência da atenção para os meninos.....	50
Figura 35 – Exigência da atenção para as meninas e para os meninos.....	51
Figura 36 – Outros aspectos exigidos e citados pelos alunos e alunas.....	52
Figura 37 – Dificuldade para as meninas.....	53
Figura 38 – Dificuldade para os meninos.....	53
Figura 39 – Dificuldade para as meninas e para os meninos.....	54
Figura 40 – Atividade preferida pelas alunas.....	55
Figura 41 – Atividade preferida pelos alunos.....	56
Figura 42 – Atividade preferida pelas alunas e pelos alunos.....	56

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Gosto das meninas.....	66
Tabela 2 – Gosto dos meninos.....	66
Tabela 3 – Gosto das meninas e dos meninos.....	66
Tabela 4 – Exigência corrida para as meninas.....	66
Tabela 5 – Exigência corrida para os meninos.....	66
Tabela 6 – Exigência corrida para as meninas e os meninos.....	68
Tabela 7 – Exigência do pensar para as meninas.....	68
Tabela 8 – Exigência do pensar para os meninos.....	68
Tabela 9 – Exigência do pensar para as meninas e os meninos.....	68
Tabela 10 – Exigência da atenção para as meninas.....	68
Tabela 11 – Exigência da atenção para os meninos.....	68
Tabela 12 – Exigência da atenção para as meninas e os meninos.....	68
Tabela 13 – Outros aspectos.....	69
Tabela 14 – Dificuldade para as meninas.....	69
Tabela 15 – Dificuldade para os meninos.....	69
Tabela 16 – Dificuldade para as meninas e os meninos.....	69
Tabela 17 – Atividade preferida das alunas.....	70
Tabela 18 – Atividade preferida dos alunos.....	70
Tabela 19 – Atividade preferida das alunas e dos alunos.....	70

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	12
1.1	Objetivo.....	15
1.2	Justificativa.....	15
2.	REVISÃO DE LITERATURA.....	17
2.1	O Jogo como Agente Socializador.....	17
2.2	Trabalho com jogos.....	18
2.3	Jogos e estratégias.....	19
2.4	Jogos e Brincadeiras com Bola.....	19
2.5	Jogos populares.....	20
2.6	A Cultura de jogar na rua = a Escola da Bola natural.....	20
2.7	Jogos situacionais.....	22
2.8	Capacidade de Jogo.....	23
2.9	Estrutura e Dinâmica do Jogo nos Jogos Desportivos.....	24
2.10	Parâmetros Curriculares Nacionais – Educação Física.....	25
3.	METODOLOGIA.....	26
3.1	Amostra.....	26
3.2	Instrumentos.....	26
3.3	Procedimentos.....	27
4.	RESULTADOS / DISCUSSÃO.....	32
5.	CONCLUSÃO.....	58

6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
7.	ANEXOS.....	63
	I Questionário: O Efeito da Importância dos Jogos nas Aulas de Educação Física Escolar.....	63
	II Concordância da Instituição.....	65
	III TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PAIS/ALUNOS).....	66
	IV Tabelas.....	67

1. INTRODUÇÃO

Os jogos e os esportes oportunizam o desenvolvimento do indivíduo de saúde física e mental. Mas o seu valor seria relativo se se limitasse só a isso. O físico é apenas uma parcela do ser humano, que é um todo uno e indivisível.

Em virtude de sua valiosa função catártica, os jogos e os esportes promovem a descarga dos impulsos anti – sociais. Essa função é aliviante para o indivíduo e para a sociedade. Tão eficiente é esta contribuição para a saúde do espírito que setores como a higiene mental, a psicologia educacional e a pedagogia os utilizam como solucionadores de alguns de seus inúmeros e complexos problemas.

Para Miranda (1984), se para a criança e o adolescente os jogos desempenham o papel de exercícios preparatórios, integrando o ser evolutivo na sua plena maturidade, nesta eles não têm mais tal função mas surgem com a finalidade claramente definida da utilização eficaz e produtiva dos lazeres, revigoramento das energias perdidas no trabalho físico e mental, de uma educação ininterrupta para uma vida cada vez mais intensa.

A vida agitada de nosso tempo exige uma perfeita coordenação neuro – muscular. Os jogos e os esportes são tônicos revigoradores, estimulantes doados pela natureza para restaurar as energias perdidas, renovar as forças dispendidas no trabalho cotidiano, no embate pela existência. Proporcionam e promovem a saúde do indivíduo, desviam – no de suas ocupações e preocupações permanentes para conduzi – lo a uma atividade sem fim em si mesma, mas que preenche os lazeres, deriva os desejos, tempera as emoções, sublima os impulsos. A saúde física aliada

à mental importa ao indivíduo e à sociedade. Ambas contribuem, até certo ponto, na saúde social.

Outro aspecto, é o valor dos jogos e dos esportes na educação do caráter, que é o conjunto de maneiras habituais de sentir e reagir que distingue um indivíduo do outro.

A maneira de que os jogos e esportes são, na essência, exercícios ou atividades físicas e mentais de esforço e luta, podem modificar a nossa maneira de sentir e de reagir e transformar ou aperfeiçoar a nossa conduta. Depende simultaneamente da natureza da atividade e da maneira de se executar. É preciso orientar – se e conduzir – se.

O processo educativo por meio dos jogos motores e dos esportes é semelhante ao de qualquer outra disciplina. Relaciona – se muito com a vontade do praticante. Os jogos e os esportes por si não educam moral e socialmente o indivíduo. O que eles oferecem é a oportunidade para o indivíduo educar – se. E isso não pode ser desprezado. Tanto pode estimular a honestidade, o sentimento de justiça, a lealdade, como desviá – los ou deformá – los.

Mas não há dúvida de que os jogos e os esportes, bem orientados, exercitam, desenvolvem e aperfeiçoam as qualidades morais.

Praticados tais como devem ser, os jogos e os esportes constituem magnífica escola para a formação de qualidades de cidadania: cooperação, espírito de obediência, disciplina, desejo sincero e ardente de servir á coletividade.

Apresentam ainda o valor social. As virtudes adquiridas nas práticas esportivas se transferem para a vida. A coragem, a perseverança, o poder de

decisão, entram em ação. São valores vitais que não devem e não se pode desprezar.

Para Gonçalves; Pinto & Teuber (2008), o valor que os jogos, enquanto conteúdo da educação física escolar, possuem, se caracterizam principalmente pelos elementos constitutivos tais como: a ludicidade, a liberdade e o prazer. Estes se diferenciam do esporte, pois, não precisam estar sujeitos a regras rígidas, uma vez que sua essência repousa no divertimento e na descontração. E pode ser, portanto, através, das experiências lúdicas vivenciadas nos jogos, que se desenvolva na escola, valores que podem ser fortalecidos através das atividades esportivas.

1.1 Objetivo

Os objetivos deste estudo são:

Objetivo Geral: Observar a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar.

Objetivos Específicos:

- Verificar efeitos de interação social entre os envolvidos nas atividades oferecidas;
- Verificar o entendimento com a atividade em questão;
- Notar – se o gosto pelo executar essas atividades.

1.2 Justificativa

Nem sempre o que é oferecido, é bem aceito por nós. Cada um possui a sua forma de acolher e executar. Além também de não podermos deixar de lado a nossa maneira de se cumprir o exigido. Como são atividades de que ora individual, ora

coletivamente, com parceiros, não é só você ali. Depende de como o próximo está contribuindo também. Diversas são as variações de tal atividade em questão.

Para mais também, de fazer com que os alunos percebam o quanto jogos e brincadeiras acabam sendo estratégias para o desenvolvimento de seus potenciais.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O Jogo como Agente Socializador

Valadares & Araújo (1999), citam que ao analisar a evolução do jogo na criança, constata – se de que o jogo, inicialmente egocêntrico e espontâneo, torna – se cada vez mais socializador.

A criança de 7 anos só consegue seguir regras simples, muitas vezes vindo a quebrar as mesmas, mas sem intenção, e sim porque não as recorda mais. Neste estágio, ela não dá valor à competição, geralmente vindo a jogar mais pelo simples prazer da atividade. Jogos simples com poucas regras devem ser selecionados para serem praticados pelas crianças nesta fase de desenvolvimento, dando – se destaque às atividades de linguagem, incentivando sempre a interação social.

No período de 8 a 12 anos, os jogos tornam – se cada vez mais coletivos e menos individuais, uma vez que a criança já têm noção do que seja cooperação e esforço grupal, vindo a exigir regras definidas para regulamentar o jogo. Nesta fase, surge um forte sentimento de competição.

O professor deve procurar despertar o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns.

Jogo supõe relação social. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais. É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integrada e o sentido da colaboração espontânea e consciente na

participação de competição de forma salutar, isto é, valorizando a participação e os oponentes que lida na mesma atitude..

2.2 Trabalho com jogos

Para Hassenpflug (2004), os jogos criados ou adaptados a partir das modalidades esportivas são a principal estratégia adotada por muitos programas sociais. Um deles se observa no Programa Educação pelo Esporte para a aprendizagem dos esportes e ao desenvolvimento de competências. O valor básico do jogo está na sua capacidade de propiciar o desenvolvimento de potenciais por meio do lúdico, do prazer e da alegria, em um clima que privilegia o companheirismo e a cooperação e em que a obtenção de resultados é um o dos componentes e não sua única motivação.

O potencial educativo do jogo faz aflorar informações valiosas sobre os educandos, porque o jogo é um dos instrumentos utilizados pela criança e pelo jovem para se expressar e, por isso, fornece ao educador pistas sobre as suas emoções, a forma como interagem com os colegas, o seu desenvolvimento físico – motor, a sua capacidade lingüística, seus valores morais etc. Com base nessas informações, o educador seleciona estratégias que podem levar os educandos a refletir, a alterar suas percepções e pontos de vista e a adquirir novas competências, habilidades e valores.

2.3 Jogos e estratégias

Hassenpflug (2004), diz que existem várias estratégias para abordar o jogo em um contexto educativo. A atividade pode ser iniciada verificando – se o que as crianças e jovens já sabem sobre tal tarefa. A ideia é valorizar a experiência que o educando traz ou que adquiriu ao participar das atividades, conscientizando – o sobre o que aprendeu ou o quanto ainda pode aprender.

Diversas podem ser as ideias para se organizar alguma atividade. Pode – se ter discussões a respeito das regras e adaptações do esporte, do jogo, das atividades, de ídolos, de notícias recém veiculadas pela mídia, entre outras.

Essas adaptações, longe de afastar os educandos da prática esportiva, motivam – os a prosseguir praticando as mesmas, uma vez que se sentem capazes de jogar e se percebem aprendendo. Porém, deve ser apresentado um processo de problematizações para que se levantem questões sobre a sua presença no jogo, funções, redes sociais etc.

2.4 Jogos e Brincadeiras com Bola

Os jogos com bola despertam desde cedo o interesse dos alunos para Valadares & Araújo (1999), pois além da alegria que eles experimentam em executá – los, oferecem – lhes excelentes oportunidades para o desenvolvimento físico, mental, emocional e social.

Eles contribuem para desenvolver a coordenação dos movimentos, como também permitem que os alunos adquiram o domínio de habilidades específicas como as de rolar, arremessar, apanhar, chutar, defender..., e que servem de base a um grande número de jogos, pois as regras vão sendo adicionadas de modo gradativo até atingirem um nível mais complexo.

2.5 Jogos populares

Os jogos populares tradicionais são um dos temas trabalhados pelos projetos sociais pela ligação que têm com a cultura local e pela possibilidade de, ao serem trazidos para a atividade cotidiana com os educandos, resgatar a memória lúdica da comunidade, Hassenpflug (2007).

É verdade que esses jogos sofreram modificações ao longo do tempo em função das condições de vida, do espaço e da segurança das populações e também por causa da televisão e das novas tecnologias aplicadas aos brinquedos. Apesar de todos esses fatores, notamos que as brincadeiras tradicionais ainda são praticadas e apreciadas pela maioria de jovens e crianças.

2.6 A Cultura de jogar na rua = a Escola da Bola natural

A Cultura de jogar na rua é hoje, lamentavelmente, coisa que não figura no dia – a – dia das nossas crianças. Ela tem desaparecido do cotidiano de nossos jovens. Provavelmente ela volta condicionada pelo modismo e a variante dos jogos

esportivos coletivos convertidos na rua, como a pelada de rua ou o voleibol. Os jovens e adolescentes se iniciam mais cedo nos esportes dos clubes, comparado a 20, 30 anos atrás. E geralmente, nessa iniciação, já existe uma formação específica para um esporte.

A desvantagem desse desenvolvimento em relação a uma livre e variada oportunidade de se jogar é muito criticada na atualidade; crianças não são, na sua natureza, especialistas: elas são generalistas.

No texto ABC da Escola da Bola, de autoria de KRÖGER, C. & ROTH, K., 2005 apresenta como princípio, uma metodologia para iniciantes nos jogos, um processo metodológico sustentado em três pilares básicos:

- A) Jogos orientados para a situação: o aprender a jogar somente pelos jogos em forma de elementos táticos para construir o jogo;

- B) Orientação para as capacidades coordenativas: melhoria da coordenação com bola através da melhoria da coordenação e dos jogos em elementos para construir a melhoria das informações motoras necessárias;

- C) Orientação para as habilidades: melhoria das atividades básicas de domínio da bola com o exercitar as técnicas básicas necessárias aos elementos que permitirão desenvolver – se com mais possibilidades técnicas.

2.7 Jogos situacionais

Nos jogos situacionais, sete são as peças táticas:

- Acertar o alvo;
- Transportar a bola ao objetivo;
- Tirar vantagem tática no jogo;
- Jogo coletivo;
- Reconhecer espaços;
- Superar o adversário;
- Oferecer – se e orientar – se.

Segundo Greco (1998), no método situacional, o ensino – aprendizagem compõe – se de atividades básicas extraídas de situações padrões do jogo. Estas situações de jogo podem, às vezes, não abranger a ideia total do jogo, porém elas têm o elemento central do mesmo, isto é: no handebol, o lançamento; no futebol, o chute; no basquete, o arremesso etc. Os mesmos podem aparecer de forma isolada ou em combinação com outras habilidades e capacidades. As situações a serem apresentadas aos alunos são construídas uma sobre as outras e vão, com poucos passos, apresentar situações típicas do esporte escolhido.

As grandes vantagens deste método de ensino se baseiam na proximidade das ações e situações apresentadas com as situações reais do jogo competitivo formal. Assim também na possibilidade de que o aluno conheça o jogo em suas diferentes fases e planos, conforme estruturas típicas do mesmo, inter – relacionando sempre suas capacidades técnicas, táticas e cognitivas na busca de soluções para as tarefas – problemas que a situação padrão demanda.

2.8 Capacidade de Jogo

Greco (1998), indica que o termo capacidade de jogo, em sua concepção, está caracterizado pela interação do desenvolvimento das diferentes capacidades que compõem o rendimento esportivo em uma situação de jogo, ou seja, na tarefa motora que a criança resolve na prática, com a sua ação.

O desenvolvimento da capacidade de jogo, tanto de um atleta como de uma criança, sustenta – se na prática de situações de jogo típicas e comuns ao próprio jogo, e que aparecem permanentemente em cada esporte. Nessa forma de prática ela aprende o jogo por meio da formação de regras de comportamento tático de um modo incidental; essas regras de comportamento tático serão adquiridas incidentalmente, graças ao processo de ensino – aprendizagem – treinamento formal, sistematizado e programado pelo professor.

Para o desenvolvimento da capacidade de jogo é importante observar que determinados aspectos táticos dos esportes coletivos são comuns a todos eles. Por

exemplo: as fintas, o desmarcar – se, aspectos básicos da tática individual, comuns ao futebol, ao handebol etc.

Através da aplicação do método situacional, a criança é defrontada com situações próprias do jogo. Assim, suas capacidades técnicas e táticas serão requisitadas concomitantemente, porém, a uma redução da complexidade do jogo (menos jogadores, mais espaço etc); a facilidade para compreendê – lo será maior.

2.9 Estrutura e Dinâmica do Jogo nos Jogos Desportivos

Devemos destacar segundo Barbanti et.al.(2000) de que a estrutura e a dinâmica nos jogos desportivos coletivos é fundamental, uma vez que é determinante para o desenvolvimento das ações de jogo, para o processo da iniciação desportiva e para o treino de alto rendimento. Também, estudando a estrutura funcional destes jogos, permite – nos entender o jogo como um todo e não em compartimentos.

A ação de jogo é resultante das interações dos seis parâmetros determinadores da sua estrutura (técnica, tempo, regulamento, espaço, comunicação e estratégia), depende do(s) jogador(es) colocá – la em ação; e do desenvolvimento motor, dado que é ele quem decide em cada momento que ação realizar e como pô – la em prática de acordo com a análise que se fez da situação de jogo ou seguindo um esquema previamente estabelecido.

Uma análise da estrutura dos jogos desportivos coletivos é necessária para estabelecer os procedimentos da capacidade de jogo, sendo esta uma capacidade complexa que combina taticamente uma grande diversidade de capacidades psicológicas e físicas, assim como, um grande número de habilidades técnicas, com ações de jogo complexas para as quais as tarefas exigidas são resolvidas da forma mais eficaz.

2.10 Parâmetros Curriculares Nacionais – Educação Física

Segundo Os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física (1997), nos jogos, ao interagirem com os adversários, os alunos podem desenvolver o respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Confrontar – se com o resultado de um jogo e com a presença de um árbitro permitem a vivência e o desenvolvimento da capacidade de julgamento de justiça (e de injustiça). Principalmente nos jogos, em que é fundamental que se trabalhe em equipe, a solidariedade pode ser exercida e valorizada. Em relação à postura diante do adversário, podem – se desenvolver atitudes de solidariedade e dignidade, nos momentos em que, por exemplo, quem ganha é capaz de não provocar e não humilhar. E quem perde, pode reconhecer a vitória dos outros sem se sentir humilhado. (PCN, p. 30)

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa é do tipo pesquisa – ação que para Gaya et.al. (2008) “é um tipo de pesquisa social com base empírica, que é concebida e realizada em estreita associação com instrumentos de coleta de dados e informações: entrevistas e tipos de estudos de caso” (P.111) que é este estudo em questão e foi realizada com a participação dos alunos de uma escola particular de Belo Horizonte recorrendo – se a aplicação de diversos jogos e formas de se jogar os mesmos nas aulas curriculares de Educação Física no período letivo.

3.1 Amostra

Participaram 70 crianças alunos meus de 4 turmas do 2º turno de um Colégio, localizado no Bairro Serrano, Belo Horizonte – Minas Gerais, sendo elas: uma de 3º Ano (8 anos) com 22 alunos totais, duas de 4º Ano (9 anos) com 18 alunos em cada e uma de 5º Ano (10anos) com 12 alunos.

3.2 Instrumentos

Além de um questionário ter sido aplicado aos alunos após a execução de todas as atividades, um termo de Livre Consentimento e Esclarecido teve que ser assinado pelos pais responsáveis e pelo próprio aluno assim como à Instituição teve

um termo de concordância também de tudo que estaria sendo realizado em suas dependências. Ambos se encontram anexado o modelo ao fim deste trabalho. O mesmo só não passou pelo Coep – Comitê de Ética em Pesquisa pelo fato do tempo ser irreal a partir do momento em que se têm à disciplina ligada a Metodologia da Pesquisa, de quando se decide realizar o estudo, coletar os dados, sendo fora da realidade de duração possível pelo curso. Recursos materiais foram utilizados, tais como: arcos, cordas, cabos de vassoura, pneus, cones e mini – cones, bolas de futsal, voleibol e de handebol e colchonetes para a organização das atividades na quadra coberta da escola. A quadra descoberta não foi utilizada em nenhuma das atividades.

3.3 Procedimentos

Durante as duas aulas de educação física semanais, dentro de cada horário próprio, os alunos das determinadas turmas, desde abril / 2010 vieram realizando os inúmeros jogos com variações, com participação total dos envolvidos. As atividades, fruto desta pesquisa se estenderam até a última semana de agosto / 2010. Após a realização das mesmas, um questionário que se encontra no anexo deste trabalho foi aplicado para o preenchimento dos alunos envolvidos.

Nesta ordem, aula a aula, com as variações de que as especificarei mais abaixo, todos participaram das seguintes atividades:

- Jogo da Velha (2ª quinzena de abril);
- Rouba Bandeira (1ª semana de maio);
- 4 Cantos (2ª semana de maio);
- Gol Móvel (2ª quinzena de maio à 1ª quinzena de junho);
- e 4 Cantos com Colega e Colchonete (2ª à 4ª semanas de agosto).

Abaixo, descrição explicativa de como ocorreu cada uma:

- Jogo da Velha:

Os alunos divididos em duas equipes conforme o colete da escola (amarelo / azul), ora individualmente, ora em duplas trocando passes, deveriam conduzir a bola como no futsal ou no handebol, de um lado da quadra ao outro, para marcarem pontos como num jogo da velha que está sendo aqui no caso substituído por 9 arcos no chão. Chegando do outro lado, o aluno deverá deixar sua bola conduzida num lugar específico, e deverá colocar dentro de um dos arcos, uma outra bola que estará separada para se diferenciar da outra equipe, assim vindo a retornar novamente conduzindo a bola da ida para a volta da forma correta e vindo a passar a bola ao outro da fila. Quando em dupla, passes devem ser trocados, e o colega que chega com a bola mais perto do jogo da velha, à separa num lugar determinado

enquanto seu companheiro busca a outra com a intenção de se fechar o jogo, só depois vindo a retornar para que uma nova dupla faça o mesmo. O jogo termina quando ao fim, se dá velha ou uma equipe fecha o jogo.

Variações: individual, dupla, bola de futsal, bola de handebol, pé, mão.

- **Rouba Bandeira:**

Divide – se a quadra ao meio, de onde duas equipes se enfrentam com a intenção de roubar a bandeira da equipe adversária vindo a trazer ao seu próprio campo. Atrás do campo de cada equipe, terá uma área reservado onde estará a bandeira a se tomar conta, porém, sendo campo somente do adversário. Os integrantes devem passar pelo campo do adversário sem serem pegos (colados), tanto na ida quanto na volta, a fim de chegarem ao espaço da bandeira. Vindo a serem colados no caminho, os mesmos deverão esperar alguém de sua própria equipe ir lá soltá – lo com apenas um toque. O aluno que estiver de posse da bola, não pode ser pego, a não ser que roubem a bola dele. A equipe que trazer a bola aqui no caso sendo a bandeira, da forma correta, passando com ela em mãos ou pé, pelo meio da quadra, vence a partida.

Variações: Pé, bola de futsal, mão, bola de handebol.

- 4 Cantos:

Numa quadra extensa, quatro gols feitos por cones numa posição meio que diagonal, devem ser colocados, dois em cada metade de quadra mais ao fundo da mesma. Duas equipes se enfrentam em partidas de 3 gols no total, sendo que os gols podem ser feitos por qualquer um dos dois lados de cada gol, porém sem serem repetidos no mesmo seguidamente. A bola saindo tanto na linha de fundo quanto na lateral, é cobrado lateral para a equipe adversária à que tocou a bola por último.

Variações: mão, bola de handebol, pé, bola de futsal.

- Gol Móvel:

Dentro de uma quadra, duas equipes se enfrentam num jogo de futsal, porém com o gol sendo móvel, através de dois alunos que estarão segurando um cabo de vassoura paralelamente ao chão na altura de suas cinturas. Um gol estará em cada lado da quadra, movimentando – se contrariamente aonde a bola estará. A equipe que fizer 2 gols primeiramente, vence a partida. A bola saindo tanto na linha de fundo quanto na lateral, é cobrado lateral para a equipe adversária à que tocou a bola por último.

- 4 Cantos com Colega e Colchonete:

No mesmo molde da atividade 4 cantos, porém sem serem os gols, eles são substituídos por colchonetes de onde um colega que estará de fora ficará sobre cada um deles. Os pontos serão feitos através de trocas de passes tanto em pé quanto sentado, dependendo da variação em questão. A equipe que fizer 3 pontos primeiro vence a partida. O ponto só é feito se o colega que se encontra sobre um colchonete agarra a bola, e não só a esbarra na mesma.

Variações: sentado, pé, bola de futsal, em pé, mão, bola de handebol.

4. RESULTADOS / DISCUSSÃO

Mesmo tendo demorando um tempo acima do esperado devido aos inúmeros acontecimentos, nota – se de que quando se sai um pouco da rotina das aulas, os alunos têm uma aceitação enorme quanto ao que lhes é atarefado.

Tanto os que possuem uma melhor técnica e coordenação motora, quanto os com menos habilidades, participam com agrado querendo sempre o divertimento, o que além logicamente da idade, se incorpora ao espírito de competição e de querer ganhar.

No decorrer do trabalho, observou – se o empenho e alegria no rosto das crianças ao fim de cada atividade e participação própria.

Abaixo, se encontram algumas figuras de como foram estas aulas.

- Jogo da Velha:



Figura 1 – Jogo da velha individual com os pés



Figura 2 – Jogo da Velha em dupla com as mãos



Figura 3 – Jogo da Velha em dupla com as mãos



Figura 4 – Jogo da Velha em dupla com as mãos



Figura 5 – Jogo da Velha em dupla com as mãos



Figura 6 – Jogo da Velha em dupla com os pés



Figura 7 – Jogo da Velha em dupla com os pés



Figura 8 – Jogo da Velha em dupla com os pés

- Rouba Bandeira:



Figura 9 – Rouba bandeira com as mãos



Figura 10 – Rouba bandeira com os pés



Figura 11 – Rouba bandeira com as mãos



Figura 12 – Rouba bandeira com as mãos



Figura 13 – Rouba bandeira com os pés

- 4 Cantos:



Figura 14 – 4 cantos com os pés



Figura 15 – 4 cantos com as mãos



Figura 16 – 4 cantos com os pés



Figura 17 – 4 cantos com as mãos

- Gol Móvel:



Figura 18 – Gol móvel



Figura 19 – Gol móvel

- 4 Cantos com Colega e Colchonete:



Figura 20 – 4 Cantos com colega, colchonete e pés



Figura 21 – 4 Cantos com colega, colchonete e mãos



Figura 22 – 4 Cantos com colega, colchonete e mãos



Figura 23 – 4 Cantos com colega, colchonete e pés

Nas figuras abaixo, demonstram as respostas dos alunos quanto às suas participações nas execuções das tarefas e sentimentos próprios.

As figuras 24 a 26 mostram o sentimento quanto à realização das atividades por gênero e depois num contexto geral. (Tabelas de 1 a 3)

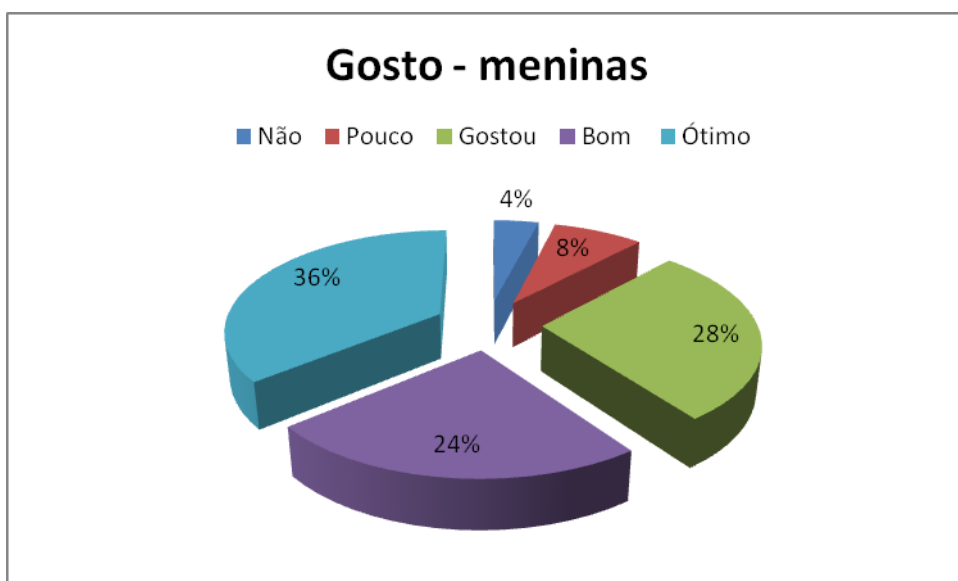


Figura 24 – Gosto das meninas

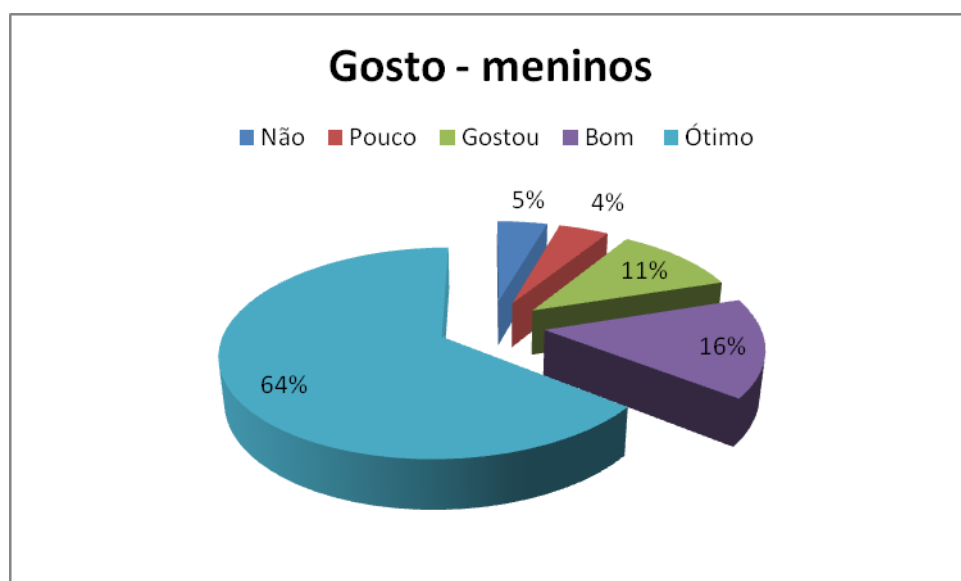


Figura 25 – Gosto dos meninos

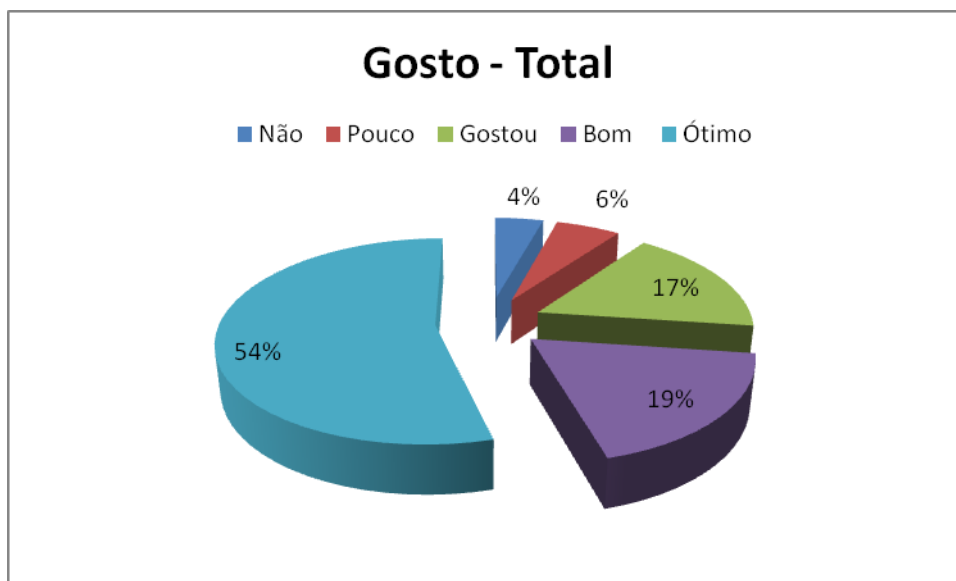


Figura 26 – Gosto das meninas e dos meninos

Figuras 24 a 26 – Análise do gosto por gêneros e geral

Nota – se que tanto para as meninas quanto para os meninos, ambos gostaram bastante das atividades, principalmente para os meninos (64%) que não se esquivaram em dizer de que acharam ótimo o que haviam realizado nas últimas aulas.

Já com a opinião de ambos, viu – se que foram bem baixas mesmo (4%) o sentimento de não ter o agrado de tudo até então. Houve uma avaliação máxima numa aceitação de mais da metade (64%) com quase a outra metade também ficando pela opinião de prazer.

As figuras 27 a 29 nos mostram a opinião dos alunos quanto à exigência na corrida ocorrida ou não na atividade por gênero e geral. (Tabelas de 4 a 6)

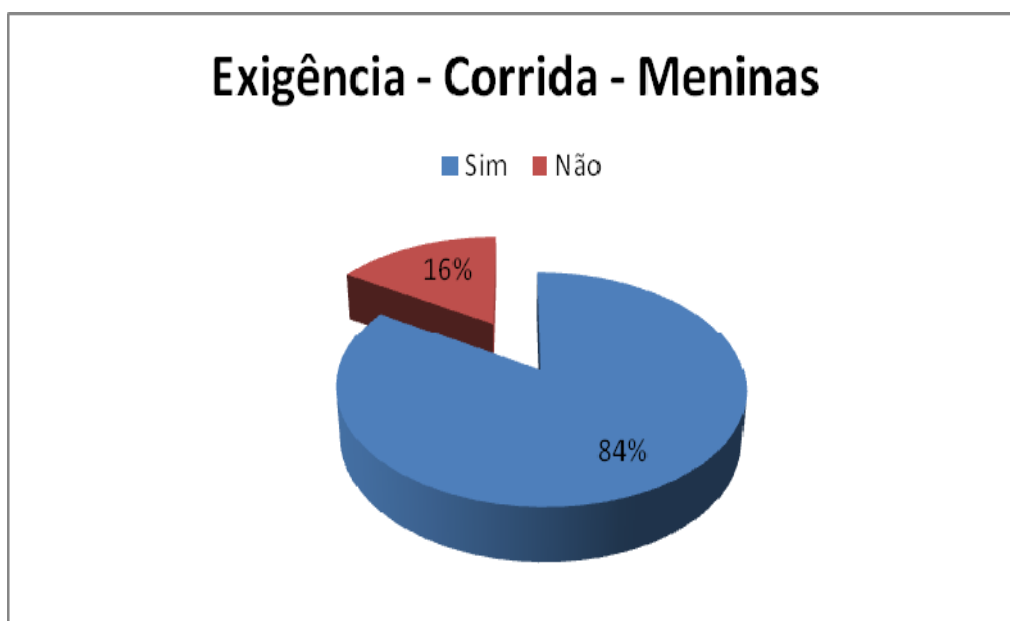


Figura 27 – Exigência corrida para as meninas

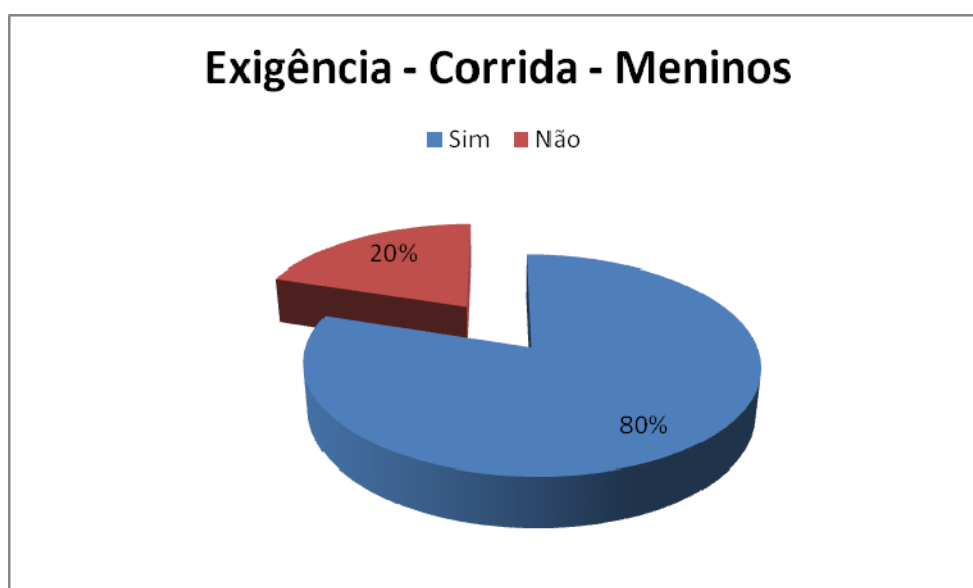


Figura 28 – Exigência corrida para os meninos

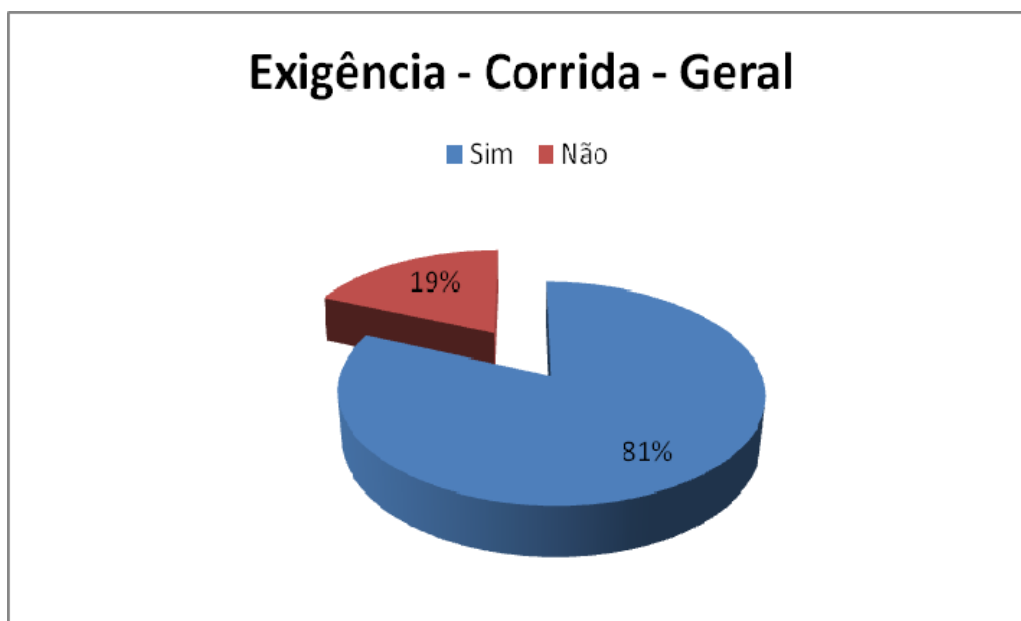


Figura 29 – Exigência corrida para as meninas e para os meninos

Figuras 27 a 29 – Análise da exigência corrida por gênero e geral

Para a grande maioria das meninas (84%), as atividades exigem de que você corra para se executar à mesma assim como a opinião dos meninos (80%) se assemelham à delas. Esta análise se prevalece então quando juntamos a opinião de ambos os gêneros também (81%).

As figuras de 30 a 32, nos mostra quanto aos pensamentos na execução da tarefa tanto por gêneros quanto ao contexto geral. (Tabelas de 7 a 9)

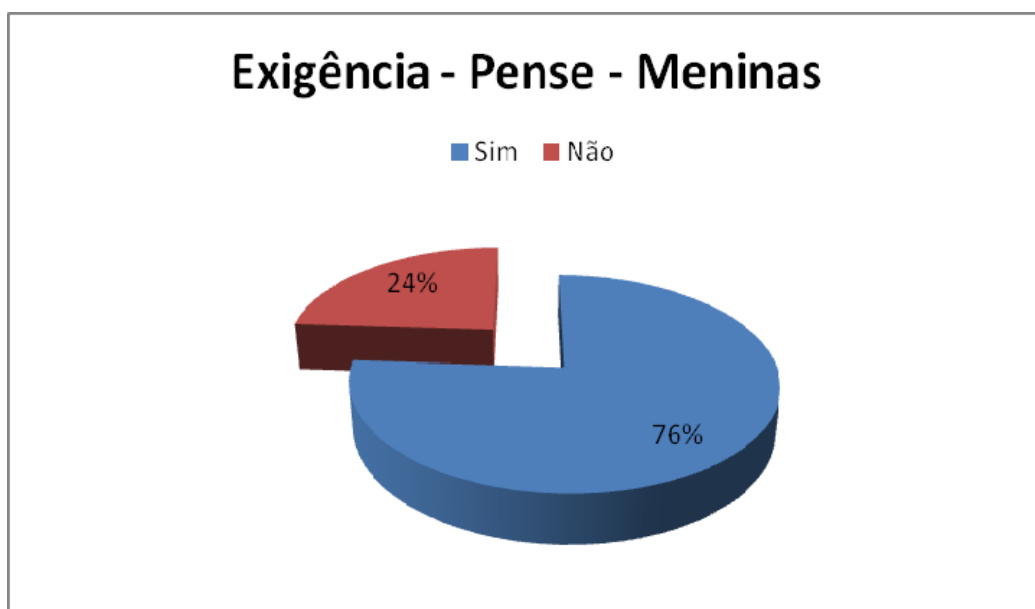


Figura 30 – Exigência do pensar para as meninas

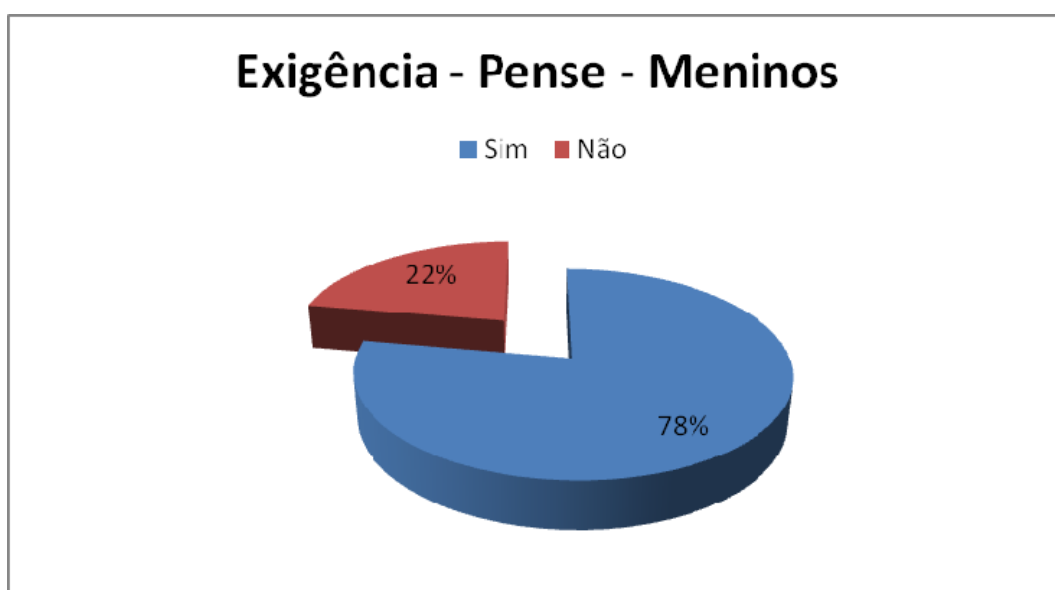


Figura 31 – Exigência do pensar para os meninos



Figura 32 – Exigência do pensar para as meninas e para os meninos

Figuras de 30 a 32 – Análise da exigência do pensar por gênero e geral

Sendo assim muito semelhante à opinião tanto das meninas (76%) quanto dos meninos (78%), avaliando – se de que é preciso pensar para se executar a tarefa da forma adequada, não sendo só no impulso de qualquer forma. Com isso, agrupando – se os gêneros, esta mesma análise é retirada como retorno (77%).

As figuras de 33 a 35, nos mostra quanto à atenção na execução da tarefa tanto por gêneros quanto ao contexto geral. (Tabelas de 10 a 12)



Figura 33 – Exigência da atenção para as meninas



Figura 34 – Exigência da atenção para os meninos



Figura 35 – Exigência da atenção para as meninas e para os meninos

Figuras de 33 a 35 – Análise da atenção por gênero e geral

Houve uma grande aproximação dos resultados tanto das meninas (92%) quanto dos meninos (84%) no quesito atenção em se realizar as atividades. É preciso estar atento até pelo fato da complexidade e forma de cada atividade. Sendo assim, a grande maioria para ambos foi – se tirado como conclusão também (87%).

A figura 36 nos mostra outros aspectos notados pelos alunos para se cumprir a realização das tarefas. (Tabela 13)



Figura 36 – Outros aspectos exigidos e citados pelos alunos e alunas

Notou – se que os alunos citaram até aspectos muito exigidos sim, porém alguns com mais opiniões sendo assim tendo tido possíveis troca de informações entre os envolvidos.

As figuras de 37 a 39, nos mostram a dificuldade na execução da tarefa tanto por gêneros quanto no contexto geral. (Tabelas de 14 a 16)

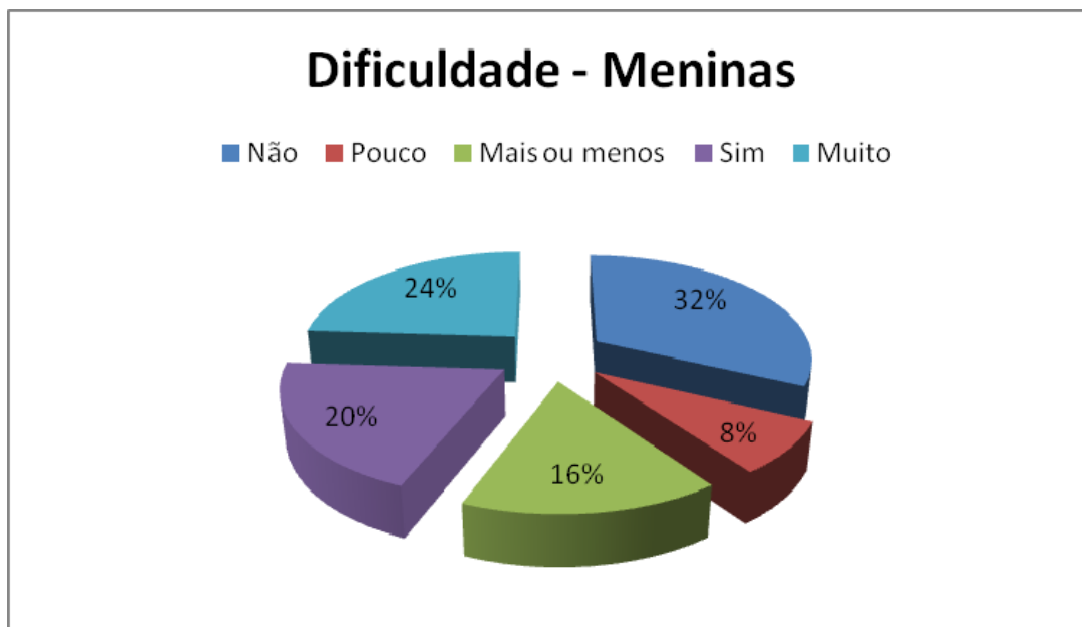


Figura 37 – Dificuldade para as meninas

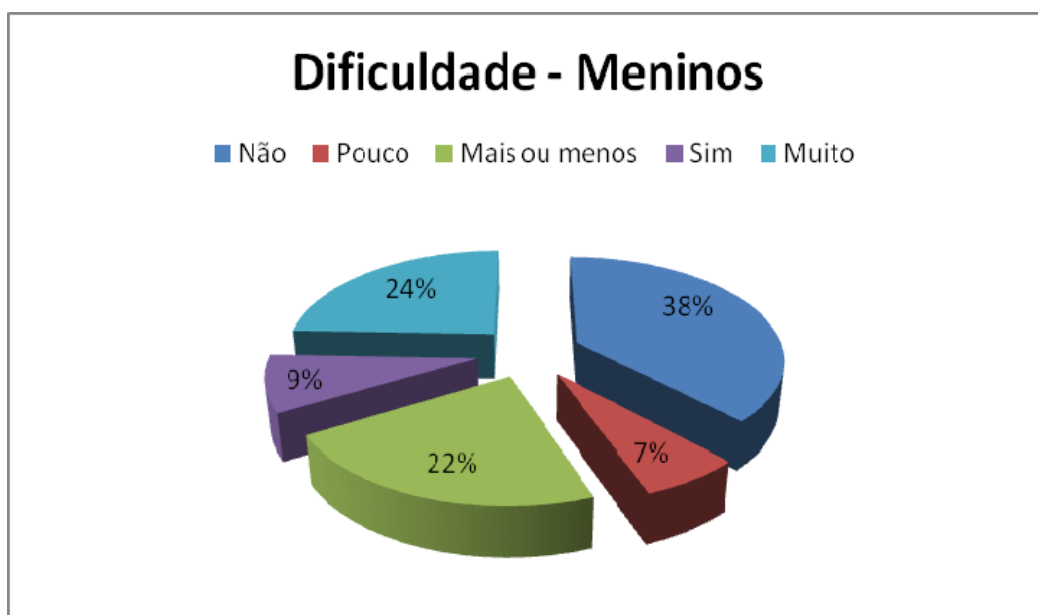


Figura 38 – Dificuldade para os meninos

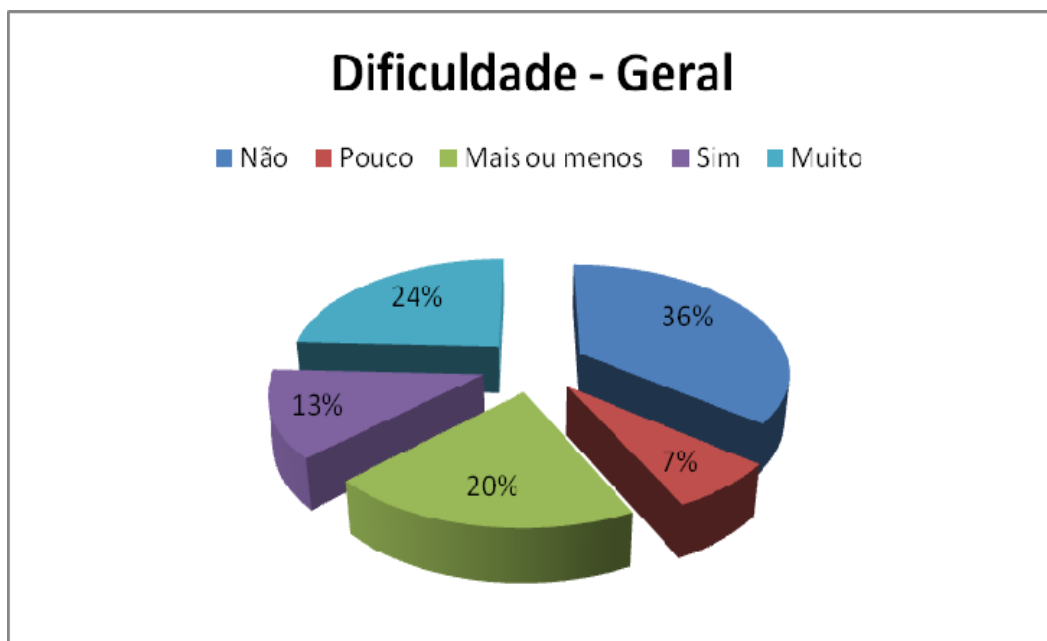


Figura 39 – Dificuldade para as meninas e para os meninos

Figuras de 37 a 39 – Análise da dificuldade por gênero e geral

Por gêneros separados, viu – se que tanto as meninas quanto os meninos tiveram uma certa dificuldade ou de entender a explicação ou mesmo na ora de se jogar as diversas formas, porém elas com um pouco mais de escala.

Agrupando – se os gêneros, ou se teve dificuldade, ou não se teve. Meio termo em pequena escala.

As figuras de 40 a 42, nos revela opinião de qual tarefa foi a mais aceita e escolhida preferencialmente tanto por gêneros quanto no contexto geral. (Tabelas de 17 a 19)

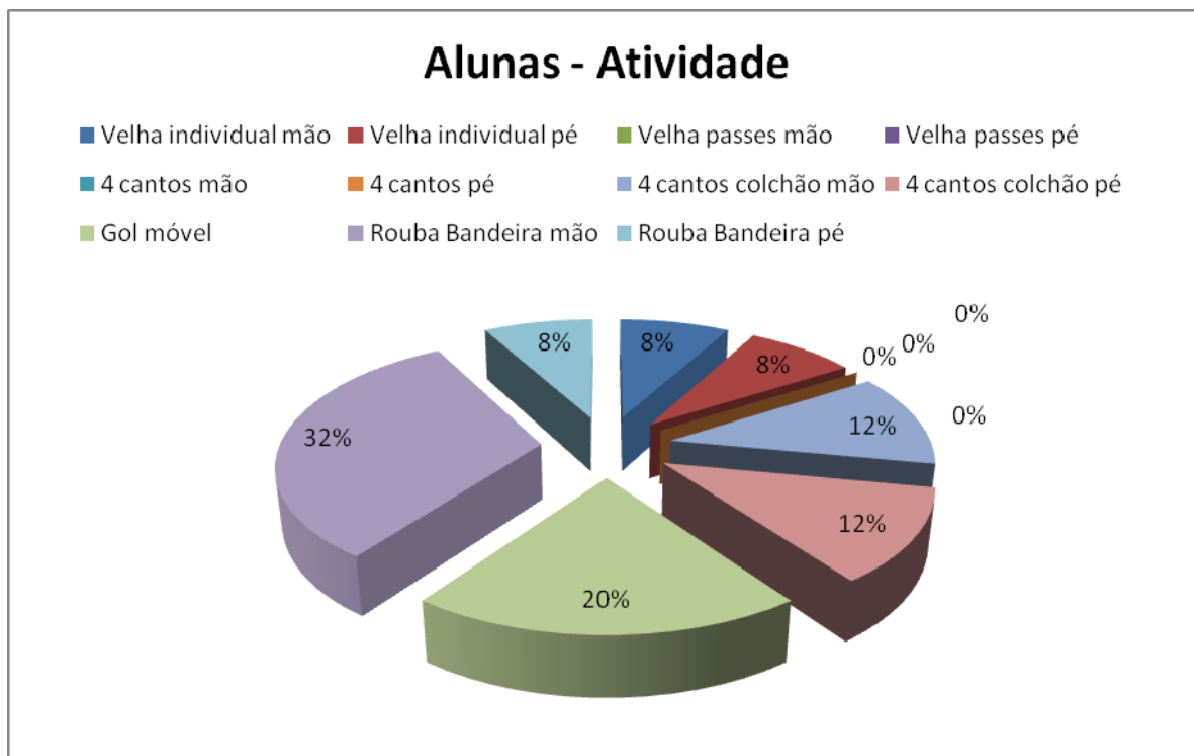


Figura 40 – Atividade preferida pelas alunas

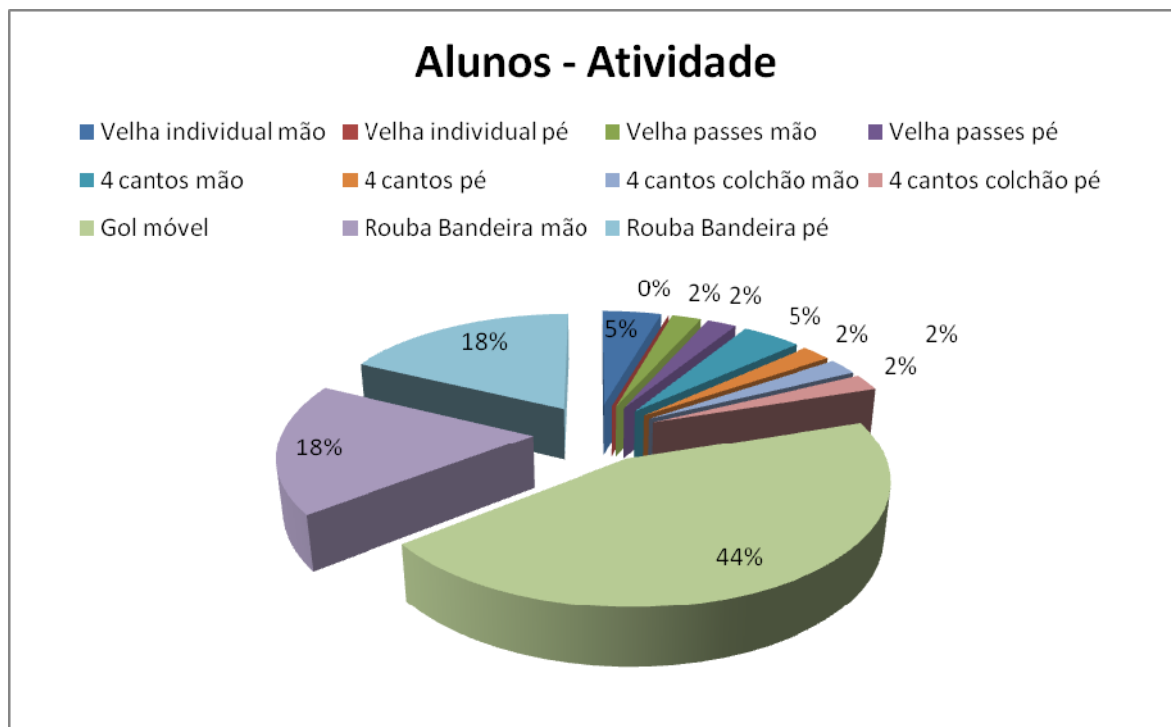


Figura 41 – Atividade preferida pelos alunos

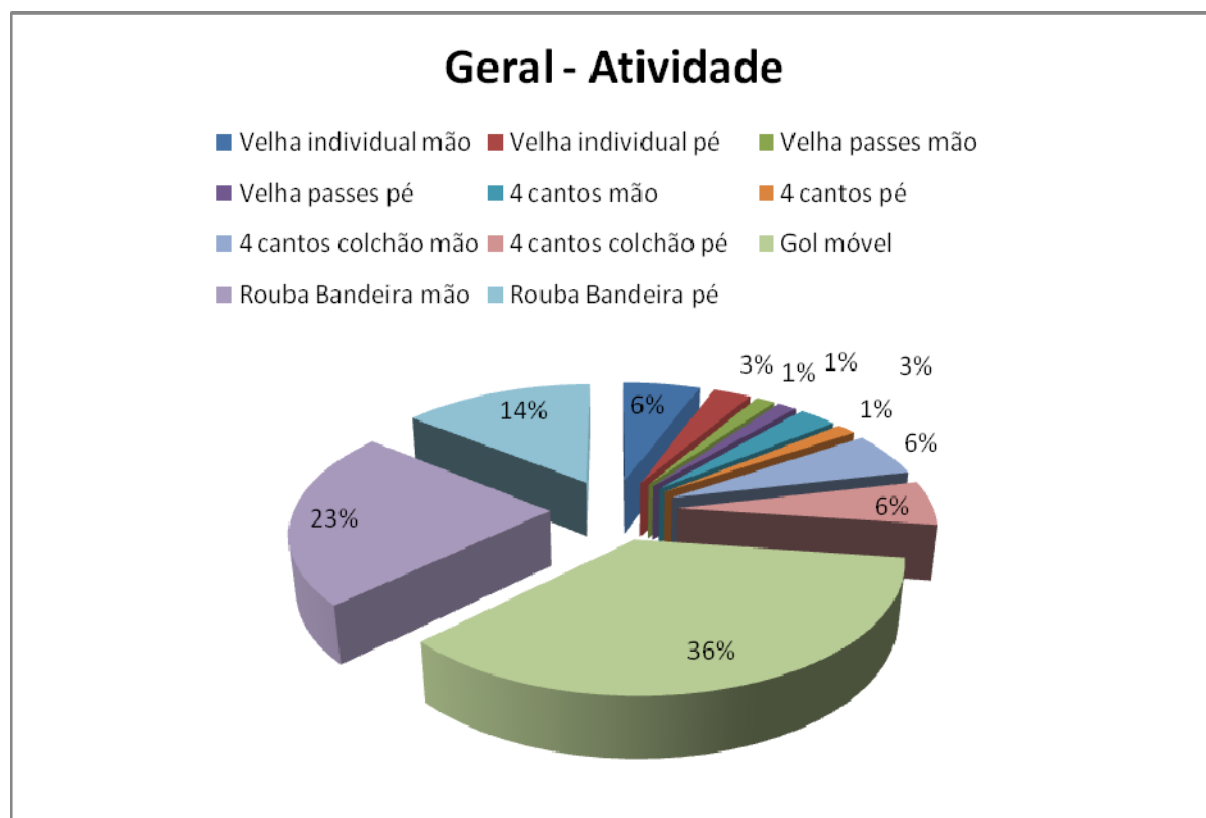


Figura 42 – Atividade preferida pelas alunas e pelos alunos

Figuras de 40 a 42 – Análise da atividade preferida por gênero e geral

Na figura 40, a preferência das meninas foi meio que equilibrada em duas atividades com as mãos (32% rouba bandeira e 12% 4 cantos colchão) e duas com os pés (20% gol móvel e 12% 4 cantos colchão), mesmo elas não possuindo uma grande habilidade com os pés, mas mais pelo dinamismo das atividades.

Já para os meninos, na Figura 41, quase metade deles escolheram o Gol móvel (44%), que mais se aproxima do futebol e possui um dinamismo imenso. E do restante, uma grande maioria se divide entre as duas formas do rouba bandeira (18% cada).

Na figura 42, tiramos como conclusão as preferências em torno das atividades mais conhecidas e já brincadas já por quase todos que são os rouba bandeiras das duas maneiras (23% com as mãos e 14% com os pés) e o Gol móvel (36%) que se aproxima totalmente da grande paixão nacional pelo futebol.

5. CONCLUSÃO

Nem sempre devemos ficar apegados aos mesmos conteúdos em nossas aulas de educação física. Quando se oportuniza atividades diferentes, com inúmeras variações, como mesmo o nome diz, só de estar sendo de outra forma, a aceitação não demora a acontecer. O gostou por uma atividade alternou – se bastante, porém para mais da metade dos envolvidos. Mínima foi à rejeição pelos jogos, não totalizando nem 20%. Isso pode ter acarretado mais pelo fato de não entendimento de alguma atividade.

Notou – se que muitos alunos comentavam que não era algo difícil de se realizar e propostas como de ensinarem em suas ruas aos amigos de vizinhança, foi muito escutado. Muito bom, pensando – se de que hoje em dia, a maioria das crianças não brincam mais nas ruas, e sim vivem aprisionados dentro de apartamentos e fissurados à uma tela de computador e vídeo game, jogos eletrônicos.

Outra observação realizada relaciona – se com a exigência física aqui que foi considerada quase que máxima tanto para as meninas quanto para os meninos sendo que ambos os grupos constataram que os dois podem brincar e fazer as atividades misturadamente, interagindo - se.

A importância de jogos e brincadeiras fazerem parte do conteúdo nas aulas de educação física escolar é tanta, que não só o fato de estar realizando tal tarefa, mas também pelo fato de se abstrair fatores que servirão para o dia – a – dia do ser humano em questão. Manter se paciente, controlado, o convívio com as diferenças, pois cada um é de um jeito, e inúmeras outras observações aqui são atribuídas.

Uma recomendação para um futuro trabalho semelhante a este é de que seria melhor a cada atividade ter sido cumprida, a aplicação de um questionário ser exercida também logo imediatamente, para que não se perca informações momentâneas, que podem ocasionar importantes observações do que se está pretendendo realizar.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRIBAS, T.L. **A Educação Física de 3 a 8 Anos**. 7ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BARBANTI, V.J. et.al. **Esporte e Atividade Física: Interação entre Rendimento e Qualidade de Vida**. 1ª ed. Barueri: Manole, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

DIETRICH, K. & DÜRRWÄCHTER, G. & SCHALLER, H. J. **Os Grandes Jogos: Metodologia e Prática**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.

ESCOBAR, M.O. et.al. **Manifestação dos Jogos**, Unid. 4. 1ªed. Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2005.

GARCIA, E.S. & LEMOS, K.L.M. **Temas Atuais em Educação Física e Esportes**, Vol. X. Belo Horizonte: Saúde, 2005.

GARGANTA, J. **Horizontes e Órbitas no Treino dos Jogos Desportivos**. Porto: FCDEF – UP, 2000.

GAYA, A. et.al. **Ciências do Movimento Humano: Introdução à Metodologia da Pesquisa**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

GONÇALVEZ, M.C.; PINTO, R.C.A. & TEUBER, S.P. **Coleção Repensando a Educação Física: da Educação Infantil ao Ensino Fundamental**. Módulo 2: Esporte na Escola. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro, 2008.

GRECO, J.P. & BENDA, R.N. **Iniciação Esportiva Universal: Da Aprendizagem Motora ao Treinamento Técnico**, Vol. 1. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

GRECO, J.P. **Iniciação Esportiva Universal : Metodologia da Iniciação Esportiva na Escola e no Clube**, Vol. 2. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

HASSENPFUG, W.N. **Educação pelo Esporte: Educação para o Desenvolvimento Humano pelo Esporte**. São Paulo: Saraiva: Instituto Ayrton Senna , 2004.

HASSENPFUG, W.N. **Programa Educação pelo Esporte: Caderno do Educador**. São Paulo: Instituto Ayrton Senna , 2007.

HASSENPFUG, W.N. **Programa Educação pelo Esporte: Caderno do Formador**. São Paulo: Instituto Ayrton Senna , 2007.

KRÖGER, C. & ROTH, K. **Escola da Bola: um ABC para Iniciantes nos Jogos Esportivos**. 2ª ed. São Paulo: Phorte, 2005.

MACHADO, N.V. **Educação Física e Recreação para o Pré-Escolar**. 3ª ed. Porto Alegre: Podil, 1986.

MIRANDA, N. **Organização das Atividades da Recreação**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984

NIGRI, B.S. **Jogos e Brincadeiras como Práticas Culturais: Buscando Referências na Obra de Portinari**. Belo Horizonte, 2004. Monografia (Graduação em Educação Física), UFMG.

SCAGLIA, A.J. et.al. **Jogo, Corpo e Escola**. 1ª ed. Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2004.

SILVA, G.C. **Memória de Jogos e Brincadeiras**. Belo Horizonte, 2004. Monografia (Graduação em Educação Física), UFMG.

SILVA, P.A. **3000 Exercícios e Jogos para Educação Física Escolar**, Vol. 3. 2ª ed. Rio de Janeiro: SPRINT, 2005.

TONIETTO, M.R. & ZUNINO, A.P. **Educação Física: Educação Infantil**. Curitiba: Positivo, 2008.

VALADARES, S. & ARAÚJO, R. **Educação Física no Cotidiano Escolar: Jogos e Brincadeiras ao Ar Livre para Crianças de 4 a 12 Anos**, Vol. 1. 3ª ed. Belo Horizonte: Fapi, 1999.

VALADARES, S. & ARAÚJO, R. **Educação Física no Cotidiano Escolar: Jogos e Brincadeiras com Bola**, Vol. 4. 3ª ed. Belo Horizonte: Fapi, 1999.

ZUNINO, A.P. & TONIETTO, M.R. **Ensino Fundamental: Educação Física do 2º ao 5º Ano**. Curitiba: Positivo, 2008

7. ANEXOS

Anexo I - Questionário: O Efeito da Importância dos Jogos nas Aulas de Educação Física Escolar

Identificação Pessoal

Nome _____ Idade: _____ Data de nascimento: ___/___/_____

Eu sou: Menino Menina Nacionalidade: brasileira outra: _____

Eu estou na série: _____ Meu professor de EF / se chama: _____

Quantas irmãs você tem? _____ irmãs Quantos irmãos você tem? _____ irmãos

Questões:

1) Você gostou das atividades?

Não Pouco Gostou Bom Ótimo

2) Os jogos exigem de você que você ?

Corra? Sim Não

Pense? Sim Não

Atenção? Sim Não

Outro aspecto _____

3) Foi difícil jogar?

Não Pouco Mais ou menos Sim Muito

4) Qual atividade você mais gostou?

- Jogo da Velha – estafeta(individual) com a mão
- Jogo da Velha – estafeta(individual) com o pé
- Jogo da Velha – estafeta(passes) com a mão
- Jogo da Velha – estafeta(passes) com o pé
- 4 cantos com a mão
- 4 cantos com o pé
- 4 cantos com o colega no colchão com a mão
- 4 cantos com o colega no colchão com o pé
- Gol móvel – pé
- Rouba bandeira (passes) com a mão
- Rouba bandeira (passes) com

Anexo II – Concordância da Instituição

Belo Horizonte, _____ de _____ de _____.

À Diretoria do Colégio.

O _____ está de acordo com a realização da pesquisa intitulada A Importância dos Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física Escolar, e disponibiliza seus alunos das turmas de 3º ao 5º Ano para participarem voluntariamente do referido estudo, desde que cada um consista sua participação mediante assinatura de um termo de consentimento livre e esclarecido.

Da mesma forma, permite a utilização do espaço físico de suas instalações para a execução dos testes.

Responsável pela Instituição

Belo Horizonte, _____ de _____ de _____.

**Anexo III – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PAIS/
ALUNOS)**

Eu, _____

Voluntariamente, aceito participar da pesquisa intitulada A Importância dos Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física Escolar da Especialização em Educação Física/ Educação Física e Esporte Escolar da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Educacional da Universidade Federal de Minas Gerais, a ser desenvolvido de acordo com as informações contidas no formulário de Consentimento Livre e Esclarecido, permitindo também a participação, como voluntário, do meu filho _____ nessa pesquisa.

Portanto, concordo com tudo o que foi acima citado e dou meu consentimento.

Assinatura do Voluntário:

Pai _____

Mãe _____

Aluno(a)-Filho(a) _____

Assinatura do Pesquisador Responsável: _____

Local e data: Belo Horizonte, ____ de _____ de _____.

Anexo IV - Tabelas

Tabela 1 – Gosto das meninas

Gosto - meninas		
Não	1	4%
Pouco	2	8%
Gostou	7	28%
Bom	6	24%
Ótimo	9	36%

Tabela 2 – Gosto dos meninos

Gosto - meninos		
Não	2	5%
Pouco	2	4%
Gostou	5	11%
Bom	7	16%
Ótimo	29	64%

Tabela 3 – Gosto dos meninos e das meninas

Gosto - Total		
Não	3	4%
Pouco	4	6%
Gostou	12	17%
Bom	13	19%
Ótimo	38	54%

Tabela 4 – Exigência corrida para as meninas

Exigência - Corrida - Meninas		
Sim	21	84%
Não	4	16%

Tabela 5 – Exigência corrida para os meninos

Exigência - Corrida - Meninos		
Sim	36	80%
Não	9	20%

Tabela 6 – Exigência corrida para as meninas e os meninos

Exigência - Corrida - Geral		
Sim	57	81%
Não	13	19%

Tabela 7 – Exigência do pensar para as meninas

Exigência - Pense - Meninas		
Sim	19	76%
Não	6	24%

Tabela 8 – Exigência do pensar para os meninos

Exigência - Pense - Meninos		
Sim	35	78%
Não	10	22%

Tabela 9 – Exigência do pensar para as meninas e os meninos

Exigência - Pense - Geral		
Sim	54	77%
Não	16	23%

Tabela 10 – Exigência da atenção para as meninas

Exigência - Atenção - Meninas		
Sim	23	92%
Não	2	8%

Tabela 11 – Exigência da atenção para os meninos

Exigência - Atenção - Meninos		
Sim	38	84%
Não	7	16%

Tabela 12 – Exigência da atenção para as meninas e os meninos

Exigência - Atenção - Geral		
Sim	61	87%
Não	9	13%

Tabela 13 – Outros aspectos

Outros aspectos		
Preparo físico	1	6%
Memória	1	6%
Velocidade	1	7%
Estratégia	3	20%
Agilidade	3	20%
Movimento	1	7%
Trabalho em equipe	4	27%
Paciência	1	7%

Tabela 14 – Dificuldade para as meninas

Dificuldade - Meninas		
Não	8	32%
Pouco	2	8%
Mais ou menos	4	16%
Sim	5	20%
Muito	6	24%

Tabela 15 – Dificuldade para os meninos

Dificuldade - Meninos		
Não	17	38%
Pouco	3	7%
Mais ou menos	10	23%
Sim	4	9%
Muito	11	24%

Tabela 16 – Dificuldade para as meninas e os meninos

Dificuldade - Geral		
Não	25	36%
Pouco	5	7%
Mais ou menos	14	20%
Sim	9	13%
Muito	17	24%

Tabela 17 – Atividade preferida das alunas

Alunas - Atividade		
Velha individual mão	2	8%
Velha individual pé	2	8%
Velha passes mão	0	0%
Velha passes pé	0	0%
4 cantos mão	0	0%
4 cantos pé	0	0%
4 cantos colchão mão	3	12%
4 cantos colchão pé	3	12%
Gol móvel	5	20%
Rouba Bandeira mão	8	32%
Rouba Bandeira pé	2	8%

Tabela 18 – Atividade preferida dos alunos

Alunos - Atividade		
Velha individual mão	2	5%
Velha individual pé	0	0%
Velha passes mão	1	2%
Velha passes pé	1	2%
4 cantos mão	2	5%
4 cantos pé	1	2%
4 cantos colchão mão	1	2%
4 cantos colchão pé	1	2%
Gol móvel	20	44%
Rouba Bandeira mão	8	18%
Rouba Bandeira pé	8	18%

Tabela 19 – Atividade preferida das alunas e dos alunos

Geral - Atividade		
Velha individual mão	4	6%
Velha individual pé	2	3%
Velha passes mão	1	1%
Velha passes pé	1	1%
4 cantos mão	2	3%
4 cantos pé	1	1%
4 cantos colchão mão	4	6%
4 cantos colchão pé	4	6%
Gol móvel	25	36%
Rouba Bandeira mão	16	23%
Rouba Bandeira pé	10	14%

