



Justificativa

Verificamos que perante o perigo crescente da unificação despersonalizada e descaracterizada dos costumes, pode ocorrer a extinção das particularidades regionais e a singularidade da cultura local. O jogo participado e profundamente enraizado nos h mus culturais da comunidade cede lugar ao jogo-espet culo, mais para ser consumido visualmente que praticado de um modo ativo e comungado por todos (BRUNHS, 2000).

Dado o nosso relacionamento particular com Educa o F sica e especificamente com as atividades l dica em seus v rios  mbitos de manifesta es, inclusive na escola, os jogos descritos s o aqueles que, de alguma forma, podem se associar com estas  reas de atividade. Assim descrevemos, apenas, os jogos que t m por base o movimento.

O jogo tradicional pode surgir, no contexto da Educa o F sica escolar, como mais um meio a ser utilizado, contribuindo para consecua o dos objetivos desta disciplina, da mesma forma que outra atividade l dica qualquer.

Portanto, verifica-se que h  necessidade de resinificarmos a contextualiza o do jogo no ambiente escolar, dando a este um car ter l dico e educacional, de forma que leve o aluno a aprender jogando e se divertindo.

Objetivo Geral

Elaborar novos jogos coletivos cooperativos, numa vis o educacional e l dica para Educa o F sica Escolar.

Objetivos Espec ficos

- Realizar estudos de jogos coletivos l dicos;
- Verificar a pertin ncia dos jogos no ambiente escolar;
- Relacionar os jogos com o conte do da Educa o F sica escolar.

Metodologia

A oficina do jogo funcionar  com dois encontros semanais de 02h, no qual ser  fomentado a pesquisa e o estudo sobre os jogos existentes e padronizados. O resultado das reuni es   a elabora o de novos jogos, que venham a atender as necessidades educacionais no  mbito escolar.

Os novos jogos ser o submetidos a testes de experimenta es com os participantes da oficina do Jogo e em seguida colocaremos em pr tica nas escolas. Poder o participar do projeto, acad micos com disponibilidade.

Poder o participar da oficina do Jogo, acad micos do curso de Educa o f sica a  reas afins e que tenham disponibilidade.



Cronograma

MATERIAL DE CONSUMO				
Especificações dos Materiais	Quantidade	Custos (R\$)		Fonte Pagadora
		Unitário	Total	
Sala para reuniões	1	-	-	Faculdade Metropolitana
Total Geral			-	-

MATERIAIS PERMANENTES NÃO DISPONÍVEIS				
Especificações dos Materiais	Quantidade	Custos (R\$)		Fonte Pagadora
		Unitário	Total	
Pranchetas	4	R\$ 3.50	R\$ 14.00	Faculdade Metropolitana
Resma de papel A-4	4	R\$ 13.00	R\$ 52.00	
Caneta esferográfica	12	R\$ 2.00	R\$ 26.00	
Lápis	12	R\$ 1.50	\$ 16.00	
Borracha	12	R\$ 0.80	R\$ 9.20	
Total Geral			R\$ 117.20	

SERVIÇO TÉCNICO ADMINISTRATIVO			
FUNÇÃO	QUANTIDADE	REMUNERAÇÃO	VALOR
Professor Coordenador	04 h/a	-	-

Bibliografia

- BROTTTO, F. Os jogos cooperativos. Santos-SP. Re-novada, 2000.
- BRUNHS, Heloisa T. O corpo e o Lúdico: ciclos de debate Lazer e Motricidade. Campinas: editores Associados, 2000.
- FRITZEN, Silvino José. Dinâmicas de recreação e jogos. Petrópolis: Vozes, 2000.

Etapas da Investigação Científica

- Escolha do tema
- Planejamento da Investigação
- Desenvolvimento Metodológico
- Coleta e Armazenamento de Informações (Observação, Experimentação)
- Análise dos resultados



- Elaboração das conclusões
- Divulgação dos resultados

Atribuições do Pesquisador

- Planejar, iniciar, conduzir e concluir a pesquisa
- Levantar o conhecer a literatura científica pertinentes a pesquisa
- Utilizar os conhecimentos e experiências adquiridas durante a realização da pesquisa
- Contribuir ao enriquecimento do conhecimento no âmbito do assunto

Levantamento do tema

- Conhecimento anterior do tema
- Investigações realizadas anteriormente sobre o mesmo tema
- Literatura científica, pesquisa bibliográficas
- Ideias totalmente originais
- Pesquisas originais de confirmação ou de replicação para o aprendizado

Pesquisa Bibliográfica

- Levantamento de todos os trabalhos já realizados sobre o mesmo tema em um determinado período
- Levantamento dos métodos e técnicas a serem utilizadas na investigação

Proposta de Pesquisas para desenvolvimento

Tema 1: A ludicidade nas aulas de educação física e seu aspecto interdisciplinar através do resgate das brincadeiras populares: um estudo de caso em uma escola pública de ensino fundamental. Sinopse da pesquisa:

A presente pesquisa tem o objetivo de mostrar como o resgate das brincadeiras populares podem ser utilizadas interdisciplinarmente através da disciplina Educação Física com outras disciplinas do currículo escolar, propondo novas alternativas na elaboração de aulas de Educação Física através das manifestações lúdicas e para tanto, utilizaremos uma investigação metodológica, através de um estudo de caso na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Marechal Castelo Branco, identificando as práticas das aulas de Educação Física nesta escola, como é desenvolvida a questão da contextualização do lúdico nas aulas do currículo escolar. Com o propósito de verificar as possibilidades da proposta em se aplicará a um grupo, as novas práticas de aulas lúdicas como tema central, de forma interdisciplinar.

Tema 2: O aprendizado nas aulas de iniciação esportiva de modalidades coletivas através de atividades lúdicas. Sinopse da pesquisa:

O objetivo deste trabalho é tentar melhorar o aprendizado dos alunos através das atividades lúdicas, de forma que amenizem as dificuldades encontradas tanto pelos professores, quanto pelos alunos, no ato de uma melhor compreensão do movimento motor dos alunos.

Tema 3: Atividades lúdicas na Iniciação esportiva. Sinopse da Pesquisa:

A proposta desta pesquisa é fazer um diagnóstico sobre os jogos aplicados na iniciação esportiva. Esta pesquisa não tem o objetivo de formatar aulas, ao contrário, pretende-se mostrar como são realizadas as aulas nas escolas de iniciação esportiva nas diversas modalidades de atuação, para a partir deste diagnóstico, sugerir como



podemos utilizar os jogos lúdicos de domínio popular nas aulas de iniciação nas modalidades coletivas de quadra.

Tema 4: Educação Física Escolar na ótica do aluno. Sinopse da Pesquisa:

A presente pesquisa vem diagnosticar como o aluno vê as aulas de educação física escolar, na tentativa de rever o grau crescente de desinteresse destes pelas aulas desta disciplina. Indaga as seguintes questões:

- Os alunos gostam das aulas de educação física. Qual a %?
- Se gostam das aulas, porque não participam da mesma?
- Que os levou a se desinteressarem das aulas?
- Como são suas aulas de educação física?

Tema 5: Prevenindo a obesidade através da Ludicidade. Sinopse da Pesquisa:

A presente pesquisa vem a detectar os problemas da obesidade na adolescência, o porquê deste fenômeno entre estudantes do ensino fundamental básico e sua frequência em exercícios físicos e hábitos alimentares e como as atividades lúdicas podem ser utilizadas no combate a esta patologia.

Tema 6: Jogos recreativos para grupo de terceira idade: um estudo a partir das atividades físicas adaptadas. Sinopse da Pesquisa:

A presente pesquisa investigará como são desenvolvidos os jogos na terceira idade, partindo da premissa dos jogos adaptados.

Tema 7: Atividades lúdicas como estímulo da prática do aprendizado das aulas de iniciação esportiva de modalidades individuais e coletivas. Sinopse da Pesquisa:

O objetivo deste trabalho vem tentar melhorar o aprendizado dos alunos através das atividades lúdicas amenizarem as dificuldades encontradas pelos alunos, no ato de uma melhor compreensão dos alunos com isso desenvolvendo o trabalho em grupo coordenação motora e raciocínio.

Tema 8: Sistematização do Taekwondo para aulas de Educação Física Escolar: Uma abordagem Lúdica. Sinopse da Pesquisa:

A presente pesquisa vem a realizar um estudo sobre como acontece as aulas de Educação Física, no cumprimento do Matriz Curricular, nos conteúdos de lutas esportivas, para então partir para sugestões de como sistematizar a modalidade Taekwondo nas escolas, a partir de conteúdos específicos desta modalidade com uma contextualização lúdica.