



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM  
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS – IFCHS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA  
(PPGSCA)

**SILMA DE ALMEIDA GOUVEA**

**Educação Física Contemporânea: jogos digitais como apoio pedagógico em  
uma escola pública municipal de Iranduba – AM**

CAAE: 64636722.1.0000.5020

Manaus – AM

2024

**SILMA DE ALMEIDA GOUVEA**

**Educação Física Contemporânea: jogos digitais como apoio pedagógico em uma escola pública municipal de Iranduba – AM**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura da Amazônia da Universidade Federal do Amazonas, como requisito final para a obtenção do título de mestre em Sociedade e Cultura na Amazônia. Linha de Pesquisa 1: Processos Socioculturais na Amazônia, sob a orientação da Profa. Dra. Artemis de Araújo Soares e Co-orientador Prof. Dr. Bruno de Oliveira Rodrigues

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Artemis de Araújo Soares

Manaus – AM

2024

## Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

G719e Gouvea, Silma de Almeida  
Educação física contemporânea : jogos digitais como apoio pedagógico em uma escola pública municipal de Iranduba - AM / Silma de Almeida Gouvea . 2023  
141 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Artemis de Araújo Soares  
Dissertação (Mestrado em Sociedade e Cultura na Amazônia) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Educação Física. 2. Jogo digital. 3. Jogos populares. 4. Práticas corporais. 5. Interculturalidade. I. Soares, Artemis de Araújo. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

**SILMA DE ALMEIDA GOUVEA**

**Educação Física Contemporânea: jogos digitais como apoio pedagógico em uma escola pública municipal de Iranduba – AM**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura da Amazônia da Universidade Federal do Amazonas, como requisito final para a obtenção do título de mestre em Sociedade e Cultura na Amazônia. Linha de Pesquisa 1: Processos Socioculturais na Amazônia, sob a orientação da Profa. Dra. Artemis de Araújo Soares e Co-orientador Prof. Dr. Bruno de Oliveira Rodrigues

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Artemis de Araújo Soares

**Aprovado em:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Artemis de Araújo Soares – Presidente**

**Universidade Federal do Amazonas (UFAM)**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sheila Moura do Amaral – Membro**

**Universidade Federal do Amazonas (UFAM)**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gisele Giandoni Wolkoff – Membro**

**Universidade Federal Fluminense (UFF)**

## AGRADECIMENTOS

Este espaço dedicado aos agradecimentos inicialmente a Deus, por ser imprescindível em minha vida, por guiar meus passos e confortar nas horas de angústia, por tornar possível tudo aquilo que acreditava ser Impossível. Reconhecer a gratidão que devoto a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para que esta dissertação fosse realizada, as quais agradeço a seguir:

À Escola Municipal Prof<sup>a</sup> Érvila Souza de Assis pela oportunidade de construirmos juntos esta dissertação, num caminhar que pretendemos continuar por longos anos. Juntamente com os professores e alunos que aceitaram a participar do meu trabalho.

À minha orientadora, Prof<sup>a</sup> Dra. Artemis de Araújo Soares, pela incansável orientação, e por ser compreensiva com as minhas dificuldades no processo de mestranda, pelas suas palavras firmes nos encontros de orientação que foram fundamentais para o meu crescimento pessoal e profissional e na concretização desta etapa.

A amada, Ana Lúcia, Valdenira que me deram super força nesta reta final, encorajando-o. Que o tempo só fortaleça nossa amizade.

Ao Programa de Pós Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia – PPGSCA, tanto o de professores quanto o de alunos, por proporcionar debates e intervenções que ampliaram os meus conhecimentos sobre a prática pedagógica.

A Profa. Msc. Klaudete Kronbauer, e Prof. Dr. Bruno Rodrigues pela co- orientação para que o objetivo desta dissertação fosse alcançado.

Aos professores que constituíram a Banca Examinadora, Profa. Dra. Sheila Moura do Amaral, Profa. Dra. Gisele Giandoni Wolkoff e Prof. Dr. Sérgio Luiz Lopes, que através dos seus conhecimentos e pela dedicação colaboraram nesta importante etapa de minha formação docente. Suas intervenções foram fundamentais para os resultados alcançados.

## DEDICATÓRIA

Ao meu pai José Luiz da Costa Gouvêa, exemplo de vida e de presença nas minhas primeiras orientações e ensinamentos sobre o sentido da vida em família e escola.

À minha amada mãe, Edna de Almeida Gouvêa, exemplo de fé, esperança, alegria e amor nessa escola da vida.

Ao meu esposo Geneze França que esteve presente me apoiando e permitindo uma troca de conhecimentos, carinho e atenção indispensáveis. Obrigada pela compreensão, por que não foi fácil.

Aos meus filhos amados Sammy e Sávio pela presença em vida, por cederem tempo que deixei de lhes dedicar muitas vezes para que eu pudesse desenvolver meu trabalho, exemplos de esperança por um mundo mais justo, fraterno e digno de se viver.

A minhas irmãs e a meu único irmão Eder José e a minha família em geral, pessoas únicas com quem posso compartilhar a vida. São essas pessoas, através da sua presença, seus sorrisos, seus abraços, suas palavras, apoio, compreensão, amor e amizade, que dão sentido à minha vida e a tornam mais fácil e prazerosa de viver.

Ninguém nasce feito, (...) ninguém nasce marcado para ser isto ou aquilo. Pelo contrário, nos tornamos isso ou aquilo. “Somos programados, mas, para aprender”. A nossa inteligência se inventa e se promove no exercício social de nosso corpo consciente. Se constrói. Não é um dado que, em nós, seja um a priori da nossa história individual e social.

(Paulo Freire)

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

**BNCC** - Base Nacional Comum Curricular

**EF** – Educação Física

**LDB** – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

**MEC** – Ministério da Educação

**PCN'S** - Parâmetros Curriculares Nacionais

**TDIC** – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Classificação dos Jogos e Objetivos da Aprendizagem.....	56
Figura 2 – Imagem da Escola Mul. Profª. Érvila Souza de Assis.....	74
Figura 3- Topografia.....	75
Figura 4 – Jogo online Descobrimento do Brasil.....	87
Figura 5 – Jogo online Papagaio do Brasil.....	88
Figura 6 – Jogo Quebra Cabeça do Brasil.....	88
Figura 7 – Jogo da velha na aula interativa.....	89
Figura 8 – Aula de voleibol e jogo de peteca feito pelos alunos.....	89
Figura 9 – Jogo desenvolvido pelos alunos.....	90

## RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar as atividades teórico-práticas utilizadas por docentes e discentes do ensino fundamental, especificamente do 8º. ano de uma escola pública municipal de Iranduba – AM. Trata-se de uma pesquisa interdisciplinar, que associa os conhecimentos nucleares do campo da pedagogia e da educação física, buscando compreender a experimentação dos jogos digitais como mecanismo no processo de ensino e aprendizagem em suas aulas. A pesquisa buscou encontrar propostas pedagógicas e metodologias de ensino que utilizem jogos digitais e quais as estratégias encontradas nesses jogos que poderiam ser utilizadas na disciplina de educação física que pudessem ser incorporadas ou se aproximassem dos conhecimentos da cultura corporal. Caracteriza-se como uma abordagem qualitativa com os procedimentos de coleta de dados por entrevistas semiestruturadas, observação participante, e pesquisa documental concernente ao Projeto Político e Pedagógico da escola. Observou-se que a prática pedagógica contribui de forma interdisciplinar, desenvolvendo habilidades corporais dos alunos e cognitivas, auxiliando inclusive o aprendizado em outras disciplinas. Como resultado pudemos verificar que a utilização dos jogos digitais na prática da educação física pode contribuir para o processo ensino-aprendizagem, quando executado de forma interdisciplinar e criativa, de forma a culminar na valorização das manifestações socioculturais no ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Educação Física; Jogo Digital; Jogos Populares; Práticas Corporais; Interculturalidade.

## **ABSTRACT**

The present research aimed to analyze the theoretical-practical activities used by teachers and students in elementary school, specifically in the 8th. year at a municipal public school in Iranduba – AM. This is interdisciplinary research, which combines core knowledge from the field of pedagogy and physical education, seeking to understand the experimentation of digital games as a mechanism in the teaching and learning process in classes. The research sought to find pedagogical proposals and teaching methodologies that use digital games and which strategies found in these games could be used in the physical education discipline that can be incorporated or come closer to knowledge of body culture. It is characterized as a qualitative approach with data collection procedures through semi-structured interviews, participant observation, and documentary research concerning the school's Political and Pedagogical Project. It was observed that pedagogical practice contributes in an interdisciplinary way, developing students' physical and cognitive skills, even helping learning in other disciplines. As a result, we were able to verify that the use of digital games in the practice of physical education can contribute to the teaching-learning process, when executed in an interdisciplinary and creative way, in order to culminate in the appreciation of sociocultural manifestations in the school environment.

**Keywords:** Physical education; Digital Game; Popular Games; Body Practices; Interculturality

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar las actividades teórico-prácticas utilizadas por docentes y estudiantes de la escuela primaria, específicamente del 8vo. año en una escuela pública municipal de Iranduba – AM. Se trata de una investigación interdisciplinaria, que combina conocimientos centrales del campo de la pedagogía y la educación física, buscando comprender la experimentación de los juegos digitales como mecanismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases. La investigación buscó encontrar propuestas pedagógicas y metodologías de enseñanza que utilicen juegos digitales y qué estrategias encontradas en estos juegos podrían ser utilizadas en la disciplina de educación física que puedan incorporarse o acercarse al conocimiento de la cultura corporal. Se caracteriza por ser un enfoque cualitativo con procedimientos de recolección de datos a través de entrevistas semiestructuradas, observación participante e investigación documental sobre el Proyecto Político y Pedagógico de la escuela. Se observó que la práctica pedagógica contribuye de manera interdisciplinaria, desarrollando habilidades físicas y cognitivas de los estudiantes, incluso ayudando al aprendizaje en otras disciplinas. Como resultado, pudimos comprobar que el uso de juegos digitales en la práctica de la educación física puede contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando se ejecuta de manera interdisciplinaria y creativa, para culminar en la apreciación de las manifestaciones socioculturales en el ambiente escolar.

**Palabras clave:** Educación Física; Juego Digital; Juegos populares; Prácticas Corporales; Interculturalidad.

## SUMÁRIO

<b>1. EDUCAÇÃO FÍSICA E O JOGO DIGITAL: CONCEPÇÕES E RELAÇÕES NO CONTEXTO ESCOLAR.....</b>	<b>22</b>
1.1 Educação Física - Da história até os jogos digitais.....	31
1.2 Educação Física e o jogo digital escolar.....	41
1.3 Educação Física e o Jogo Digital.....	41
<b>2. AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....</b>	<b>62</b>
2.1 TIC's na Educação e na Educação Física.....	62
2.2 Jogos Digitais e a Formação dos Professores de Educação Física.....	66
2.3 Os jogos digitais e os jogos populares: uma alternativa possível no contexto escolar.	68
<b>3. OS CAMINHOS DA PESQUISA.....</b>	<b>71</b>
3.1 O cenário da Pesquisa: a escola.....	74
3.2 Caracterização dos participantes da pesquisa.....	75
3.3 O percurso metodológico.....	76
3.4 Análise dos dados.....	84
<b>4. RESULTADOS ALCANÇADOS.....</b>	<b>87</b>
4.1 Categorias da Análise.....	92
4.2 Resultado da análise categoria Motivação docente:.....	93
4.2.1 Resultado categoria tradicional e inovador- docente de Educação Física.....	95
4.2.2 Resultado categoria Motivação para professores de outras disciplinas.....	96
4.2.3 Resultado categorias Tradicional e inovador para professores das demais disciplina.....	97
4.3 Motivação e engajamento do discente.....	98
4.3.1 Categoria Tradicional e inovadora – visão discente.....	103
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>107</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>112</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>122</b>

## INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, hoje estão presentes no cotidiano da maioria das crianças, dos adolescentes e das gerações de adultos chamados “nativos digitais”, por estar crescendo em sua presença, isto repercute em suas formas de perceberem e de agirem no mundo, com uma característica própria de personalidade, fruto desse contexto sociocultural (Prensky, 2021). No cotidiano, é comum ouvir alguns colegas de profissão afirmando que “os alunos que passam muito tempo envolvidos com o uso dos jogos eletrônicos tem baixo interesse ou abandonam as atividades físicas”, afirmação esta que vê o jogo eletrônico como rival da educação.

Já outros, atestam que “o jogo eletrônico compromete as habilidades motoras e intelectuais e influencia o comportamento agressivo dos alunos”, então devido a estas afirmações nos debruçamos a pesquisar mais profundamente, e possibilitar por meio da desconstrução dos discursos e espaço para os debates, e assim chegar a controvérsias dando à problematização as possibilidades de conhecer os limites do objeto de conhecimento Jogos Digitais, alicerçado pela experiência de um agir comunicativo, experimentando uma possibilidade que venha contribuir no processo de ensino-aprendizagem da unidade temática Brincadeiras e Jogos nas aulas.

Da mesma forma que, venha de maneira sistematizada, traçar um paralelo, uma via de mão dupla, um diálogo com o educando, e assim a sua melhor forma de vivenciar e assimilar o tema proposto por esta pesquisa, os games e outras mídias como produto cultural, atravessado na vida do estudante e torná-lo ainda mais interessante, com um caráter epistemológico frente a construções de saberes.

Com base no conteúdo "jogos da cultura popular/tradicional", é possível uma prática nesse contexto pedagógica pela educação física, devido a suas características de participação ativa e de maneira lúdica dos alunos, socialização, lazer e com inúmeras possibilidades de explorar as habilidades de corpo e movimento; além disso, os jogos da cultura popular não fazem distinção de gênero e possibilitam um processo enriquecedor nas condições sociais, econômicas e culturais no contexto escolar.

Diante do exposto, cabe salientar que os jogos e as brincadeiras são temáticas da Educação Física, que vêm sendo afirmadas pela Base Nacional Curricular Comum - BNCC, Brasil (2017). Desse modo, por meio da Educação Física é possível fazer o resgate da teoria e da prática dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, que hoje não são muito vivenciados pelas crianças.

A BNCC compreende que os jogos eletrônicos são um fenômeno que não pode se dissociar do universo das crianças e adolescentes da nova geração, como prova foram incluídos como competências gerais e habilidades específicas na Educação do Brasil. Jogos e brincadeiras são atividades baseadas no lúdico, e são de extrema importância para a formação de crianças e jovens.

Hoje em dia a tecnologia possui grande influência na vida das pessoas, passando a ser essencial no cotidiano de todos, o que causou ampliação das tecnologias desenvolvidas. A partir das inovações houve o aumento do uso da internet, sendo ela atuante em várias áreas, como na educação, na mídia, na política, na cultura etc. Esses jogos sofrem influência a partir do cenário cultural ou histórico em que se encontram ou pretendem reproduzir, tornando-se uma expressão da sociedade além de desenvolver também habilidades motoras, sociais e cognitivas.

Todos os jogos, brinquedos e brincadeiras relatadas contribuíram para a construção da minha pesquisa, os Jogos eletrônicos (JE) complementam os Jogos da Cultura Popular (JCP) no componente de jogos e brincadeiras na Educação Física, pois auxiliam na promoção de discussões e reflexões acerca de valores e significados importantes na formação dos alunos, tais como uso adequado da tecnologia, criatividade, criticidade, aprendizagem e significados para a vida.

Nesse contexto, sugere-se o uso dos JCP e JE em conjunto no planejamento das aulas relacionadas aos jogos e brincadeiras na EF com metodologias ativas, proporcionando problematização e reflexões para a atualidade, no que tange a ludicidade, lazer, corpo e movimento.

Esta pesquisa tem como objeto de estudo o seguinte tema: Educação Física Contemporânea: jogos digitais como apoio pedagógico em uma Escola Pública Municipal de Iranduba - AM. A intenção emerge das inquietações a respeito da problemática em torno da integração da temática jogos, especificamente jogos tradicionais regionais e jogos eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem escolar, tendo os jogos como conteúdo interdisciplinar que possui um potencial simbólico e de aquisição de conhecimento que ora pode contribuir de maneira singular para o desenvolvimento humano integral dos alunos do ensino fundamental, ora pode contribuir no processo educativo a partir do diálogo da expressão corporal. Os motivos que trouxeram a essa pesquisa vêm das práticas docente, já há alguns anos observando as dificuldades em trabalhar essa temática de forma interdisciplinar no âmbito escolar.

Desta forma, buscou-se construir com informações e análises das atuações práticas e o fortalecimento das políticas educacionais da Escola pública Municipal de Iranduba, que há muito tempo busca a legitimação. Essa intenção emerge das inquietações a respeito da

problemática elaborada com a seguinte questão central: em que medida a prática cotidiana dos jogos digitais pelos alunos pode ser integrado a proposta pedagógica das disciplinas para que otimize os saberes empíricos e científicos, e assim valorize o conhecimento escolar no âmbito da cultura da humanização?

Os estudos tiveram início em março de 2021, com a intenção de adquirir os conhecimentos sobre a temática através de leituras de pensadores e pesquisadores, os quais mobilizaram a busca do entendimento da problemática da pesquisa, ao mesmo tempo, relacionando-os aos meus saberes experienciais.

Os jogos digitais representam uma das tecnologias que cresce em venda a cada ano. Segundo a PricewaterhouseCoopers<sup>1</sup>, (Sêda, 2011) o Brasil é o 4º país que possui mais jogadores de videogame (35 milhões), atrás da Alemanha (36 milhões), Rússia (38 milhões) e Estados Unidos (145 milhões) (Brasil, 2011b). Nos estudos empreendidos, podemos destacar que no Brasil os jogos digitais têm se revelado como um instrumento fundamental para a compreensão do sistema simbólico e da aquisição do conhecimento nas aulas de Educação Física.

Conforme a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES, 2022), o Brasil é o maior consumidor de JE's na América Latina. Sua expansão é fortemente influenciada pelo crescimento acelerado dessa indústria dos JE's no mundo e estão cada vez mais próximos dos jovens na idade escolar, nesse panorama, o Brasil, com seu número expressivo de jogadores, ganha espaços importantes de socialização na casa das famílias (Fortim,2022).

Além do caráter de entretenimento, a popularidade dos jogos permitiu a sua utilização no apoio à educação, no atendimento à saúde, no treinamento e capacitação profissional e até na promoção do bem-estar, transformando os jogos em plataformas de interação social, onde é possível interagir com outros elementos da cultura.

Atualmente, as tecnologias são vistas como uma oportunidade para repensar e melhorar a educação. É por meio da revolução tecnológica que se faz emergir uma nova sociedade e, com ela, novos desafios ao ensino que repercutem diretamente na relação entre professores e alunos. "A dinâmica das interações sociais redimensiona a maneira de aprender e ensinar" (Viana, 2019).

Desde a década de 1980, a contenda sobre "o que é Educação Física" é intensa, porém superou-se a visão esportista e, nas tendências renovadoras. Atualmente, após a produção de

---

<sup>1</sup> Rede de firmas independentes e uma das maiores multinacionais de consultoria e auditoria do mundo.

várias abordagens culturalistas, como as de Betti (2007), Daólio (1994/2004), Brasil (1997/1998/2002), Darido e Rangel (2005), Brancht (2010), entre outros, parece haver consenso de grande parte da comunidade da Educação Física em utilizar termos como cultura corporal de movimento.

A fim de contribuir para que uma parte dessa lacuna seja preenchida, neste estudo propõe-se uma análise das práticas nas aulas de Ed. Física Contemporânea com jogos digitais como apoio pedagógico em uma escola pública municipal de Iranduba (AM).

Objetivamos analisar de que forma professores e alunos do ensino fundamental do 8º. ano de uma escola pública municipal de Iranduba – AM, entendem os jogos digitais na participação do processo de ensino e aprendizagem. Tem-se como objetivos específicos: identificar, a partir das falas de professores e alunos, possíveis interações sociais e culturais, tendo como base a utilização dos jogos digitais no processo educativo da escola; caracterizar a relação entre as atividades docentes e a prática dos jogos eletrônicos e jogos populares regionais enquanto cultura identitária amazônica; mostrar a medida dos recursos tecnológicos dos jogos educacionais computacionais, potencializam o processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física.

Neste caso, entendemos através dos estudos de como os jogos digitais, a representatividade expressiva da cultura popular, tem como base a (re)significação das tradições e identidades regionais, formação cultural e desenvolvimento integral dos sujeitos. No desenvolvimento da organização dos capítulos, discorreremos sobre os temas e reflexões fundamentais para compreensão da pesquisa.

No primeiro capítulo, abordamos sobre os sentidos, as concepções e as relações da educação física e o jogo no âmbito escolar, especificamente os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física verificou-se que ambos são conteúdos trabalhados diretamente na escola, com as concepções que vêm mudando ao longo do seu processo histórico, e os Jogos Digitais como os outros no espaço escolar, suas possibilidades e implicações como prática educativa.

Os estudos de Daólio (2013), Betti (1991), Ferreira (2009) e Ghiraldelli (1998), mostram a educação física como uma disciplina que abrange pluralidade e a diversidade de conteúdo, na intenção da construção de conhecimentos para o aluno de forma a contemplar a cultura corporal como educação para a vida, observa as diferenças individuais de cada um no meio social, mostra o avanço das concepções pedagógicas para um mundo melhor, do militarismo a educação física atual.

Com relação à cultura e a diversidade indígena trazemos as reflexões dos estudos de Munduruku (1999), nos fala que toda sociedade que analisa o outro baseado nos seus pressupostos tende a ser etnocêntrica, e isso é compreensível dentro do contexto de autoafirmação em que o povo vive. Segundo o autor, o indivíduo tende a se comportar de determinada maneira pela educação que tem. Se ele recebe informações unilaterais de outra sociedade ele crescerá com uma visão de mundo distorcida e preconceituosa capaz de torná-lo egocêntrico.

A Educação Física no Brasil passou por diversas transformações desde sua introdução nas escolas. Atualmente o documento que rege esta disciplina no âmbito nacional, são a Lei de Diretrizes e Base da Educação, LDB (1996) os Parâmetros Curriculares Nacionais, PCNS (1997) e Base Nacional Curricular (BNCC, 2017).

A perspectiva da cultura corporal na educação física se fundamenta no despertar do aluno para o desenvolvimento de um olhar crítico em relação aos seus conhecimentos. O objetivo é formar cidadãos que possam significar, ressignificar e transformar os conceitos aprendidos na escola sob o fundamento de que a apropriação do conhecimento seria capaz de proporcionar autonomia aos alunos no que se refere às práticas corporais para uma melhor qualidade de vida e saúde, o lazer e a comunicação com os demais cidadãos (Darido; Rangel, 2005).

Além disso, propõe-se que cada conteúdo da cultura corporal seja tratado a partir das dimensões conceitual, procedimental e a atitudinal, visto que por muito tempo a Educação Física só abordou o saber fazer em suas aulas. Esta classificação dos conteúdos foi proposta por Zabala (1998) e Coll et al. (2000) e tem o objetivo de proporcionar ao aluno não só dimensão do saber fazer, mas também os conceitos e os valores atrelados às práticas corporais (Darido, 2005).

A ampliação do conhecimento por meio das suas competências gerais, competências da área da linguagem e a específica da educação física nos anos finais do ensino fundamental, possibilita o alinhamento nos aspectos educacionais de forma interdisciplinar permitindo aos docentes a utilização de materiais didáticos impressos e jogos (on-line) para o processo educacional do aluno, tudo isso para utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Além disso, é importante compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2017, p. 7-8).

Para tanto, este componente curricular utiliza como unidades temáticas os jogos e brincadeiras, danças, esportes, capoeira e ginástica e práticas corporais de aventuras (Soares, 2012, p.62).

A prática da Educação Física na escola completa e equilibra o processo educativo, e a inserção das manifestações folclóricas, como a dança, os jogos e brincadeiras, podem ser bem utilizados por essa disciplina (e por outras) devido ao seu forte teor cultural. Necessitamos da compreensão do sentido e significado do Folclore, e sobre essa conceituação trazemos o estudo que nos ensinam que a palavra folclore (*folklore*), foi publicada pela primeira vez em agosto de 1846, sendo derivada da palavra *folk* que quer dizer povo e *lore* que significa saber, sendo assim, no sentido tradicional do saber do povo. Nesse sentido, justifica-se que os estudos dos sistemas simbólicos através dos jogos e brincadeiras regionais se fez necessário para demonstrar e compreender de forma interativa a importância da identidade da cultura regional amazônica, aliando a uma cultura corporal própria que promova um impacto positivo no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos” (Friedmann, 1996, Giffoni, 1973; Lima, 2003, p. 22).

Os elementos da cultura através das representações simbólicas traduzem-se a uma realidade acerca dos universos imaginários, considerada como expressivas dentro de um espaço cultural e com essas referências o indivíduo poderá captar novas produções.

De acordo com Friedmann (1996) a ludicidade presente nos jogos e na prática pela interação do adulto e a criança traz a evolução de uma cultura que são constituídos pelos interesses lúdicos particulares ligados ao objeto e considera que “recuperar os jogos do passado, de nossos pais e avós, conhecê-los e trazê-los de volta nos remete a recordações, pois constituem um material muito importante para o conhecimento e a preservação da nossa cultura e do nosso folclore” (Friedmann, 1996, p. 47)

Em consonância com Cascudo (2017) o folclore possui um patrimônio de tradições que se transmite oralmente e crescem com os conhecimentos diários, ou seja, esse patrimônio é milenar e contemporâneo, mas defendido e conservado pelos costumes e hábitos de um povo, nação e família. O conhecimento de um povo na contemporaneidade não anulará o folclore, pois a sabedoria do povo tornou-se universal e comum.

Conseqüentemente, entende-se que o folclore brasileiro enfatiza a continuidade de tradições no tempo e espaço, pois ele é mantido pela cultura viva do saber de um povo e não determinada pelo material manejado.

De acordo com Brougère (1998), o brincar possui relação com o contexto social e cultural, assim elementos da cultura lúdica ganham significação e importância de acordo com a interpretação da sociedade na qual estão inseridos. Nesse caso, o contexto escolar necessita compreender a relevância dos elementos da cultura lúdica e os alunos necessitam desenvolver autonomia e domínio do brincar (Brougère, 2010), para que ele possa constituir-se como instrumento capaz de auxiliar no processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem.

De acordo com Alves e Bianchin (2010, p. 282), “os jogos são frequentemente ignorados por educadores e instituições escolares em geral”, demonstrando o quanto seria então “mito”, considerando que os jogos e brincadeiras contribuem para a aprendizagem. Brougère (2010) considera importante lembrar a dualidade da relação lúdico e educação em que o brincar considerado como atividade frívola opõe-se aos interesses da aprendizagem, caracterizada pelo investimento de tempo, dedicação, organização e seriedade.

Nesse sentido, para o autor, não é o brinquedo ou o jogo que se torna pedagógico, é, pois, a visão que se tem sobre ele e sobre o brincar que o farão. Assim, a questão refere-se mais a uma visão social sobre o caráter pedagógico do brincar do que a um potencial pedagógico inculcado em seus elementos.

Desta forma a educação, então é fonte do enriquecimento de saberes e aprendizagens, busca a corporificação do conhecimento, ou seja, promove uma intensa infinidade de possibilidades sensório-motoras (percepção, ação e cognição) intimamente relacionadas aos contextos social, afetivo, histórico e cultural (Nóbrega, 2010).

Neste contexto, uma enorme gama de atividades, em especial o brincar, que se originaram da tradição indígena foi aculturado pelos brancos, e até os dias atuais fazem parte da cultura infantil de várias crianças brasileiras. Também há que se ressaltar que atividades criadas e desenvolvidas pela cultura ocidental estão presentes na cultura indígena num processo de aculturação, e não de alienação das formas de sua própria conduta tradicional.

No segundo capítulo, abordamos as Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação e na Educação Física Escolar e os Jogos Digitais. É importante frisar que alguns autores como Castells (1999), Pretto (2008), Betti (2010), Kenski (2010) e Costa (2012) utilizam TIC como sinônimo dos termos: mídias; mídias digitais; novas mídias; meios de comunicação de massa; (novas) tecnologia da informação; e Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC). E que esses conjuntos de aparatos virtuais e reais proporcionam e facilitam a troca de informação e comunicação a toda população por diversos meios.

No terceiro capítulo apresentamos o Cenário da pesquisa pelo caminho percorrido através dos estudos exploratórios dos teóricos, trazemos as possibilidades da abordagem através

dos Jogos Digitais na Educação e na Educação Física e sua Relação com a Prática Corporal no Âmbito Escolar, e verificamos que através das manifestações socioculturais, podemos viajar no tempo e trazer à contemporaneidade as várias culturas de diferentes povos, regiões e épocas permitindo incorporar novos valores e atitudes, conhecendo assim o passado, compreendendo o presente e projetando o futuro na sua relação com a sociedade plural em que vivemos e tornando as pessoas mais sensíveis para com o próximo.

A motivação e alegria dos alunos participantes são visíveis durante a confecção dos jogos e brincadeiras, interagindo com a diversidade cultural e social, facilitando na interrelação com os demais alunos, e ao mesmo tempo adquirindo conhecimento de forma descontraída e divertida, que para os alunos o importante é o brincar. Foi observado também que os professores interagiram sempre que necessário trocando informações e conhecimentos acerca dos conteúdos abordados, caracterizando uma atividade interdisciplinar.

Nesse exposto, Barros (2022, p. 58), expressa a seguinte afirmação: “concordamos que a escola não pode furtar das crianças o que tem como atividade mais prazerosa de comunicação e de construção do conhecimento: O brincar”.

Dessa forma entendemos que a relação dessa prática corporal com jogos digitais aprendidas fora do contexto escolar são trazidas para o ambiente escolar pela comunidade, e configuram no sentido de aprendizado do aluno através da sua percepção enquanto partícipe do processo, de ensino e aprendizagem, fazendo sentido e trazendo significado, com reflexão crítica com possibilidades de mudanças quanto a visão da cultura popular, ou seja, a criança aprende brincando e que são influenciadas em seu fazer e sentir pelas ações educativas propostas a elas, um brincar com significado.

No capítulo quatro, mostramos a caracterização das categorias de análise em Bardin, no que utilizamos de quadros para análise interpretativa, e a análise dos dados obtidos. Apresentamos os resultados empíricos organizados a partir das categorias de análise, construídas nas relações dialéticas estabelecidas na perspectiva teórica e metodológica sobre a temática da pesquisa.

## **1. EDUCAÇÃO FÍSICA E O JOGO DIGITAL: CONCEPÇÕES E RELAÇÕES NO CONTEXTO ESCOLAR**

Neste capítulo discutiremos a obrigatoriedade da Educação Física na educação básica, que está contida na Lei de Diretrizes e Bases - LDB 9.394/1996 (Brasil, 1996) – art. 26, parágrafo 3º, que cita a Educação Física como parte integrante à proposta da escola. Apresentaremos as concepções e as relações da educação física e os jogos digitais em suas atividades e abordagens

O processo de ensino-aprendizagem da Educação Física como disciplina escolar em sua prática pedagógica educa as pessoas corporalmente, por intermédio de conteúdos específicos, metodologias e critérios de avaliação. Esta disciplina está pautada nas relações das múltiplas formas de conhecimentos produzidos através dos movimentos corporais, norteados pelas concepções pedagógicas, com o intuito de trabalhar o corpo em suas dimensões entre elas: o brincar, o dançar, e principalmente o jogo corporal. Estas possibilidades corporais podem auxiliar o professor em suas práticas educacionais, e ajudar o aluno em seu desenvolvimento integral, da criança ao adolescente. Por conseguinte, a prática escolar da educação física tem a função primordial no processo de ensino e aprendizagem do educando.

É uma área do conhecimento que envolve as linguagens, segundo a BNCC (BRASIL, 2017), se justifica por explorar através do componente curricular as práticas corporais enriquecendo a expressão e a comunicação dos alunos, possibilitando experiências sociais, estéticas, afetivas e lúdicas; saberes plurais e heterogêneos para o desenvolvimento intelectual, que desenvolvem competências e habilidades essenciais para educação básica.

Os estudos de Daólio (1995) nos fala da função da Educação Física Escolar, que não é o ensinar esportes como Basquetebol, ou o Voleibol, ou o Handebol, mas se utilizar de atividades que valorizem culturalmente um determinado grupo para que estes tenha uma base motora que permita a prática da experiência corporal por meio do compreender, usufruir, criticar e transformar a forma da ginástica, da dança, da luta, do jogo e do esporte, em componentes da chamada Cultura Corporal ou Cultura Física.

Nesta linha, podemos dizer que as dimensões conceituais e procedimentais da Educação Física vão além da ação da prática esportiva, pois a cultura corporal de movimento, na pretensão de estimular a educação da motricidade, na qual o aluno possa vivenciar com criticidade esses movimentos impulsionados pela educação motora, valorizando a sua cultura corporal.

“As concepções pedagógicas pelas quais passaram a Educação Física durante vários períodos históricos tiveram evolução, e agora nos permite refletir sobre suas tendências

formativas, as quais se aplicam às proposituras curriculares” Betti (1991, p 88). Deste modo, ao longo da sua legitimação desde 1851, com a Reforma Couto Ferraz, ocorreu a inclusão da ginástica nos currículos escolares, momento em que a Educação Física passou a ter um olhar valoroso perante o currículo da educação básica. Contudo, segundo Betti (1991) somente a partir de 1920, alguns Estados incluíram a Educação Física em suas reformas de ensino.

A partir dessa estruturação, Ghiraldelli (1998) menciona que ao longo dessa história desta modalidade foram identificadas diversas as formas de ensino e concepções, que vão desde fase higienista, que aconteceu até 1930, que mostrava uma preocupação com a medicina e a eugenia, até a educação física dos dias atuais, com a preocupação principal voltada aos hábitos de higiene e saúde, valorizando tanto o desenvolvimento físico, quanto o moral a partir do exercício físico. Em seguida surge a tendência militarista e eugenista, que ocorreu de 1930 a 1945, que nos trouxe uma concepção biologicista, cuja concepção abordava a saúde do aluno de forma individualista.

A concepção pedagógicista de 1945 a 1964, surge a intenção de considerar a educação física não somente como uma prática voltada para a disciplina, a juventude e a promover a saúde, mas como uma atividade prática com conteúdo educativo voltados para os esportes e os jogos, priorizando a necessidade de uma disciplina com tendência extremamente educativa, no sentido do convívio social relacionados a cultura, físico-morfológicas e psicológicas.

Nesta premissa, Daólio (1995) afirma que esta tendência militarista era a forma que os professores compreendiam os alunos, impondo padrões de comportamentos que mais pareciam um adestramento. Tal concepção buscava preparar os jovens para o combate às guerras, cuja prioridade era o desenvolvimento dos conteúdos com prioridade nas capacidades físicas, dotado de uma visão biologicista e individualista da saúde.

Corroborando com a reflexão de Ferreira (2009) a Educação Física se transforma a partir de novas abordagens pedagógicas. A pedagogia como tendência transformadora da disciplina de educação física concebe o aluno como protagonista do ensino, permite que seja ouvido e confere ao aluno a capacidade de emitir opiniões ou críticas durante o processo de ensino. Trata-se de reconhecer a necessidade de incluir o aluno na perspectiva educacional, isto é, considerar a educação física como uma prática educativa que integra o ser social e a sua totalidade dentro das possibilidades de transformação social.

Com a modernidade novas abordagens pedagógicas surgem sendo a concepção Esportivista no período de 1964 a 1985, apontada também como concepção Competitivista, pois eram exercidas somente com aulas práticas. No período de abril de 1964, no Brasil, os militares tomam o poder e a partir de então, instalam um governo em que as pessoas com ideias

contrárias eram rigorosamente punidas com perseguições, cadeia, exílio e até morte, neste momento mudam-se as concepções.

Em outra análise Ferreira (2009) constata que há uma exclusão generalizada daqueles que não possuem habilidades, a competição passa a ser o objetivo do processo, a relação professor-aluno passa a ser técnico-atleta. Nesse período, foi priorizado o treinamento desportivo visando o desporto de alto rendimento. A fase da Educação Física popular surge na década de 90, pois tinha a necessidade de organização, ludicidade e mobilização que envolvessem o aluno nas práticas corporais. Com isso, houve uma procura exacerbada pelas academias e a valorização do *fitness*. A sociedade passou a se preocupar com a qualidade de vida e, dessa forma, a educação física passou a ser valorizada e incorporada nos currículos escolares com atividades educativas lúdicas e recreativas.

Neste raciocínio, Ferreira (2013) menciona que a tendência popular levantou discussões teóricas acerca dos conteúdos relacionados à saúde, como sedentarismo, DST 's, combate às drogas e primeiros socorros. Houve uma percepção de que somente os exercícios físicos não eram suficientes para a prevenção da saúde corporal.

Com isso, surgiu uma crise epistemológica sobre a função da Educação Física Escolar, que Medina (1986) sustenta que a Educação Física que se quer contempla as questões sociais e a necessidade de um compromisso político de seus profissionais, buscando um sentido mais humano para a cultura física, ou seja, uma Educação Física revolucionária.

Percebemos que nesse processo que abrange as concepções e tendências da Educação Física advém da transformação histórica e cultural que aconteceram a Educação, e ainda vem se transformando como estamos acompanhando através do sistema educacional de ensino, e descrito por vários autores pelas experiências vividas e pesquisas realizadas, e nesse sentido, constata-se a necessidade de a educação física dialogar com a sociologia e a antropologia na intenção de uma reflexão crítica e das melhorias da qualidade do ensino. Dessa forma, buscando incorporar a educação integral dos indivíduos.

Os autores Silva e Rosa (2008) apresentam uma concepção da Educação Física escolar como aquela disciplina que deve considerar tanto os limites quanto às possibilidades de aprendizado por parte das crianças. É importante considerar também as relações entre os conhecimentos da cultura corporal para possibilitar aos alunos uma vivência entre diferentes práticas corporais advindas de múltiplas manifestações culturais. A percepção desta variedade de combinações e de influências estão presente na vida cotidiana dos alunos e proporciona uma empatia às diferenças que convivem no ambiente da escola.

A tendência da Educação Física atual é discutida por Daólio (2013) desde a perspectiva das mudanças emergentes na questão do chão de escola, a falta de especificidade, a necessidade de uma definição específica de conteúdos e de uma educação física como construção social, a qual sugere uma reformulação das concepções e visão de corpo, ou seja, do corpo-matéria ao corpo cidadão.

O saber escolar como um conhecimento que detém uma garantia quanto à sua validade passa a ser a verdade na qual foi produzida por esta associada às suas tradições epistemológicas, sem perder de vista a reciprocidade travada entre o sujeito e objeto. Assim, conhecer a realidade que o aluno está inserido é agir sobre o objeto, transformando-o, e simultaneamente, sendo por ele transformado (Souza Júnior, 2009).

Temos hoje um desafio: a prática de jogos eletrônicos nas aulas, por isso é importante propor reflexões sobre a esta prática no ambiente formal de educação, a escola. Precisamos estar preparados para essas adequações para que possamos saber a diferença entre a experiência do esporte virtual e do esporte real, os impactos que ocorreram no processo ensino aprendizagem do aluno, tanto na forma positiva quanto negativa.

Uma das preocupações é a diversidade desses jogos, os alunos podem entrar em contato com práticas corporais ainda não vivenciadas, aguçando sua curiosidade em experimentá-las e utilizá-las corriqueiramente sem as conhecê-las melhor, fazendo desta prática um retrocesso da compreensão de jogo escolar, perdendo esta finalidade e caindo no vazio da mecânica do fazer esta prática, quer dizer sem ter intenção de aprendizagem escolar.

Ferreira corrobora conosco quando nos ensina que os jogos eletrônicos constituem uma forma de ver, conhecer, divulgar e manifestar a cultura corporal de movimento, que deve ser compreendida, reconhecida, criticada e significativa para o aluno (Ferreira, 2014).

Os jogos e brincadeiras voltados para construção do conhecimento na Educação Física Escolar são métodos que facilitam na aprendizagem da criança, adolescente dentre outros, pois tornam a aula mais prazerosa, fazendo com que interajam uns com os outros. Portanto, os jogos e brincadeiras motivam os alunos por serem livres e espontâneos. Os jogos podem ser dirigidos ou não, as atividades com jogos e brincadeiras. É preciso que o educador entenda que o papel mais importante é a motivação, e por fim conscientizar os pais que os jogos e brincadeiras são peças fundamentais na vida de seus filhos e o papel da escola é ser mediadora desse conhecimento.

Neste sentido, o uso da informática, longe dos jogos escolares passou a ser uma prática para professores e alunos, tão somente muitas vezes um instrumento de trabalho, ou uma busca de fonte metodológica para a pesquisa e ensino, desta maneira devendo ser repensado esta

prática frente os jogos digitais, portanto a sociedade vive em meios de mídia eletrônica, e tem influenciado o comportamento das crianças e jovens em idade escolar.

A internet torna-se, gradativamente, um meio comum de trocas de informações, de acesso de especialistas, de crianças e jovens, na formação de equipes de trabalho, formando relações de amizades, independente da distância geográfica. Diferente das tecnologias surgidas nos últimos anos, permitindo que as informações sejam em tempo real e este novo cenário social, tecnológico e cultural está cada vez mais familiar para todos nós.

A sociedade contemporânea vive conectada à mídia, o que acarreta uma mudança de comportamento e no modo de vida das pessoas, devido prender a atenção, e por ter considerável velocidade da propagação da informação, da mesma forma que colabora para a criação de ambientes virtuais, um novo espaço de interação e comunicação, podemos citar, por exemplo, o que acontece em muitas *lan house*, ao qual, crianças e jovens se comunicam através de certos jogos eletrônicos em rede (Lévy, 1999).

A estrutura lúdica com seus jogos e brincadeiras é uma das características da Educação Física escolar que vem sendo trabalhada desde o início do século, sendo utilizada por muitos jovens e adolescentes, pois nossa sociedade, rapidamente, tornou-se eletrônica e midiática, mas apesar disso ainda não tenha se tornado um tema de estudo, ou uma disciplina a ser trabalhada na escola, os jogos eletrônicos.

Nesse sentido, os jogos e brincadeiras populares e tradicionais estão desaparecendo do cotidiano das crianças e adolescentes. “A compreensão das brincadeiras e recuperação do sentido lúdico de cada povo depende do modo de vida de cada agrupamento humano, trata por seu tempo e seu espaço” (Kishimoto, 2004, p. 63).

Os jogos populares tradicionais constituem-se em conteúdos utilizados nas aulas de educação física, pela ligação que têm com a cultura local, e pela possibilidade de eles serem trazidos para a atividade cotidiana dos educandos, resgatar a memória lúdica da comunidade, Hassenpflug (2007).

Os autores Souza e Magalhães (2008) apontam que assim como os jogos tradicionais são utilizados de forma diversa, principalmente voltada para a ludicidade, os jogos virtuais também vêm sendo utilizados como artefatos de formação do ensino-aprendizagem. Quando a criança joga algum tipo de jogo eletrônico, ela precisa desenvolver algumas técnicas de raciocínio rápido, existem jogos que demandam uma precisão de agilidade, coordenação motora, e até da interação e dos aspectos sociais, características primordiais trabalhadas pela Educação Física Escolar.

Para Camilo e Betti (2010), a utilização das mídias nas aulas de Educação Física se justifica pelo fato das práticas corporais estarem presentes na vida dos jovens, mesmo os não praticantes. De acordo com os autores, os professores devem aproveitar este recurso para construir e ampliar o conhecimento sobre os conteúdos da cultura corporal de maneira crítica.

A respeito das possibilidades entre a tecnologia e as práticas educativas da Educação Física, Camilo e Betti (2010, p. 134) refletem:

Não é um trabalho simples, e, ao contrário da velocidade com que aparecem novas situações problemáticas, o processo de reflexão sobre os valores éticos, políticos e ideológicos que estão envolvidos é bem mais lento. Mas é o espaço escolar o lugar desse “repensar”. No caso aqui em evidência, reconhecer o aluno como produtor de conhecimento e re-significador do mundo a sua volta, trazer para o currículo escolar a discussão acerca dessa pluralidade de informações que nos rodeiam, modelam condutas e opiniões.

Esta constatação fica clara no estudo de Barros (2022) intitulado *O Brincar e as crianças Indígenas Sateré-Mawé*<sup>2</sup>, principalmente no que se refere como foco o brincar das crianças indígenas, na escola e nos contextos sociais específicos.

O fenômeno dos jogos tradicionais infantis pode ser considerado mundial, e procurou identificar jogos, brincadeiras e brinquedos “primários” na humanidade, em Kishimoto (1993), que certos jogos e brinquedos são encontrados em diferentes culturas e momentos históricos.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos [...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma (Kishimoto, 1993, p. 15)

Não podemos deixar de falar das contribuições da cultura indígena à sociedade brasileira ao analisarmos o elemento indígena, nos jogos tradicionais infantis. Para entendermos a descrição de alguns jogos e brincadeiras que serão expostos ancestralidade da história de seu próprio povo. Na verdade:

[...] para a maior parte dos povos indígenas, o brinquedo é um elemento da cultura que está estreitamente relacionado às atividades e tarefas cotidianas do mundo adulto, as crianças são chamadas por meio deles, a aprender sobre seu mundo, ou seja, com o brincar a criança aprende sobre as tarefas que vai ser chamada a exercer quando

---

<sup>2</sup> Sahu - Apé comunidade que situa o povo Sateré - Mawé - Localizado no município de Iranduba -AM, cerca de 40 km de distância de Manaus - AM.

adulto. O brincar é assim uma prática educativa específica de cada fase da infância e tem também diferenças conforme a organização social do grupo, assim como há brincadeiras conforme o sexo, que variam a partir de determinadas fases da infância (Grando; Xavante; Campos, 2010, p. 93).

Conforme Barros (2022) o brincar das crianças na escola e aldeia possuem diferentes características, uma delas são brincadeiras livres, uma vez na semana preferencialmente nas sexta-feira as crianças brincam junto com os adultos, sendo que, exploram seus próprios brinquedos e brincadeiras, entre as atividades desenvolvidas imitam bichos, modelam seu animal, mergulham por baixo dos troncos uma forma de esconder um do outro, brincam de queimada, futebol entre outros.

A organização social dos índios brasileiros está intrinsecamente ligada à natureza quando do descobrimento do Brasil, dessa forma, é de se esperar que as atividades lúdicas das crianças indígenas fossem fortemente influenciadas pelos elementos da natureza, notadamente animais e rios.

O predomínio de brincadeiras na natureza também são características da maneira de brincar dos povos indígenas para Pereira, Caminha e Silva (2019) os indígenas divertem-se brincando nos rios, nas lagoas, nos córregos, e nas matas, as crianças indígenas interagem com os animais mantendo com eles grande intimidade até os imitando. Utiliza-se também de objetos encontrados na natureza para simbolicamente os transformarem em brinquedos como galhos de árvore, folhas, flores, sementes, pedras, palhas, barro (brinquedos construídos com barro), etc.

Nesse sentido, Nunes (2003) apresenta algumas categorias que embasam a compreensão e a prática de educação indígena no âmbito das diversas etnias, isto é, no dia a dia do seu saber/fazer/ser. Estas categorias dizem respeito às diferentes concepções que se têm da infância, pois nas comunidades indígenas, as crianças simbolizam a renovação e a afirmação da vida, não apenas biológica, mas também social, cultural e espiritual.

É importante analisar também o aspecto que muitas brincadeiras infantis dos indígenas remetem ao trabalho, com o uso de artefatos referentes ao mundo dos adultos, como sendo jogos de representação e como preparação. Esses jogos simbólicos têm em seu contexto não somente o mundo do trabalho, mas a representação de atividades realizadas nas aldeias como, por exemplo, as danças e os rituais.

A partir do contato com outras sociedades não indígenas, outros brinquedos foram incorporados pelas crianças indígenas (Pereira; Gomes; Castro, 2019) como bonecos de super-herói, carrinhos, bolas de borracha, entre outros.

A educação indígena é trabalhada de duas formas: a primeira consiste na educação tradicional que possibilita a vida cotidiana, afazeres domésticos, rituais, práticas de embelezamento e pintura corporal, brincadeiras, músicas, histórias que precedem aos rituais e às relações familiares. Já a segunda é a educação escolar que permite às populações indígenas se apropriarem dos conhecimentos da sociedade branca a fim de lutarem pelos seus direitos.

No que tange às categorias, percebe-se quão importante mencioná-las neste estudo, pois entendê-las nos permite também revisitar o rico arsenal que emerge ao estudar as concepções de infância ligadas à liberdade, à brincadeira e à educação. Tais concepções nos permitem ter um novo olhar a respeito da infância nas sociedades indígenas, pois podemos aprender muito com essas comunidades, principalmente na forma como tratam e educam suas crianças.

A relação da criança Sateré-mawé ao criar sua própria maneira de se relacionar com a natureza e com as pessoas é perceptível na espontaneidade das brincadeiras, segundo o autor Barros (2022) ao inferir o contexto das brincadeiras, as crianças indígenas estão elaborando o próprio contexto social em que vivem, ao mesmo tempo, em que brincam. As narrativas do autor integram as práticas lúdicas e os aspectos do cotidiano a partir da constatação de que as brincadeiras fazem parte da rotina, prestando-se a desfechos da realidade.

As brincadeiras tradicionais defendidas por Fernandes (2012) são baseadas nas ideias populares, expressadas principalmente pela oralidade e fazem parte da cultura popular. Nessa perspectiva, as brincadeiras tradicionais preservam a identidade cultural de um lugar em determinado período histórico à medida que a sociedade evolui e a cultura muda.

O desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), requerem formação cada vez mais especializada, se apresentando como um desafio às políticas públicas educacionais e ao ensino, com isso, indicando mudanças nas formas de se comunicar, relacionar e viver em sociedade.

Atualmente, as tecnologias são vistas como uma oportunidade para repensar e melhorar a educação. É por meio da revolução tecnológica que se faz emergir uma nova sociedade e com ela novos desafios ao ensino, que repercutem diretamente na relação entre professores e alunos. A dinâmica das interações sociais redimensiona a maneira de aprender e ensinar (Viana, 2019).

Bracht (2010, p. 2) explica que “[...] o corpo não mais é entendido somente como uma dimensão da natureza (em nós) e sim, principalmente, como uma construção cultural, portanto, simbólica”. O autor aponta que as práticas corporais expressam a sociedade na qual estão incluídos seus corpos, ou seja, são construções históricas, portanto, construídas pelo homem em um determinado contexto histórico.

Por suas características, a Educação Física já faz isso, ensinando seu conteúdo procedimental numa atmosfera de prazer e diversão, quase sempre nos ambientes fora da sala. Mas, quando se trata de aprofundar os conhecimentos, adentrando à dimensão conceitual, muitos professores se prendem ao modo tradicional de ministrar aulas, ensinando apenas oralmente e deixando de lado outros recursos didáticos, por exemplo, os computadores e mídias mais atrativas para os alunos atuais (Mattar, 2010)

A educação física como cultura corporal do ser humano, desde suas origens, produziu cultura. Sua história é uma história de cultura, na medida em que tudo o que faz está inserido num contexto cultural, produzindo e reproduzindo cultura. O conceito de cultura é aqui entendido como produto da sociedade, da coletividade à qual os indivíduos pertencem, antecedendo-os e transcendendo-os (PCN/Brasil, 1997)

É tarefa da Educação Física escolar, portanto, garantir o acesso dos alunos às práticas da cultura corporal, contribuir para a construção de um estilo pessoal de exercê-las e oferecer instrumentos para que sejam capazes de apreciá-las criticamente (PCN/Brasil, 1997).

Os jogos e o processo educativo nas aulas de Educação Física proporcionam o pleno desenvolvimento e formação do aluno, auxiliando na formação da sua personalidade, de modo que se faz com que se torne uma pessoa mais participativa, crítica, organizada e ser formadores de opiniões.

É importante também alertar os alunos sobre as consequências do uso exagerado dos jogos eletrônicos como o baixo desenvolvimento de diferentes habilidades motoras, baixa motivação para a prática de atividades físicas e a possibilidade de desenvolver doenças hipocinéticas.

Durante a experiência de jogo é possível abordar também as atitudes de respeito dos alunos entre si. Quem joga fica geralmente exposto aos que aguardam sua vez, o que pode originar zombarias por parte dos que acompanham o desempenho dos colegas, as quais devem ser analisadas e discutidas com a turma (Ferreira, 2014).

Cabe ressaltar que os jogos eletrônicos podem auxiliar no ensino e na aprendizagem dos conteúdos da Educação Física. Segundo Betti (2010), as mídias promovem a sensibilização do aluno em relação a um novo tema (assunto ou conteúdo), auxiliam a ilustrar o que está sendo ensinado e mostram o conteúdo de ensino de forma indireta ou direta, orientando os professores na aprendizagem do ensino.

Nesse contexto, encontram-se os adolescentes que são uma parte da sociedade que está mais familiarizada com essa realidade, já que nascem inseridos nessa conjuntura, diferentes de

seus pais e professores que sentem certo receio, e muitas vezes, dificuldades em adaptar-se ao novo.

Para nortear a prática profissional dos professores foi elaborada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC/Brasil, 2018), documento que apresenta diretrizes de aprendizagem que devem orientar a elaboração do currículo na educação básica para todo o país cuja proposta é melhorar a qualidade da educação. Para acompanhar as mudanças que a tecnologia traz para sociedade, a educação e os currículos escolares se atualizam e trazem os elementos da cultura digital para a escola.

Nos anos finais do ensino fundamental, a BNCC (Brasil, 2018) prevê, dentro da disciplina de educação física, na unidade de jogos e brincadeiras, o objeto de aprendizagem jogos eletrônicos.

### **1.1 Educação Física - Da história até os jogos digitais**

Na EF (Educação Física), o debate sobre a diversidade cultural é recente, especificamente gestado na década de 1980, período marcado pela inserção das ciências humanas no cenário acadêmico, quando a EF experimentou um problema que culminou com a ampliação da visão de área e de sua ação pedagógica na escola.

Até então, as justificativas e argumentos que legitimam a EF e sua inserção na escola eram inquestionáveis. Tratava-se de uma prática que não considerava o contexto dos sujeitos e que tinha como preocupação a “educação do físico”, pautada numa concepção “natural” do ser humano. Aqui, a compreensão das diferenças dava-se por argumentos do tipo “meninos são naturalmente mais fortes que as meninas” explicadas, por exemplo, pela ação de alguns hormônios. Além disso, a ênfase recai na repetição de exercícios físicos, de maneira que as técnicas corporais, tratadas de forma instrumental, pudessem ser executadas corretamente pelos alunos e se aproximasse do gesto técnico dos esportes de competição.

A justificativa dessa prática de EF pautava-se no argumento de que, sendo o corpo um conjunto biológico, responderia sempre da mesma forma, porque os seres humanos possuem corpos semelhantes (Daólio, 2003). Ou seja, se todos possuíssem os mesmos órgãos, nos mesmos lugares e exercessem as mesmas funções, as práticas corporais abordadas na escola, por meio da EF, deveriam ser iguais para todos, ao mesmo tempo, e da mesma forma (Daólio, 2003).

E foi durante a década de 1980, conforme já enunciado, que a “naturalização” da EF, até então predominante, passou a ser questionada a partir do gestar de um novo pensamento da

área. Esse novo entendimento era de que os seres humanos não constituíam somente um corpo biológico, mas, também, social e cultural. A compreensão das diferenças começava a delinear-se por pressupostos socioculturais.

Ao entrar em cena na EF, melhor aprofundada no decorrer da década de 1990, não houve mais como negar a existência das diferenças. Para Daólio (2004, p.2), “[...] cultura é o principal conceito para a EF, porque todas as manifestações corporais humanas são geradas na dinâmica cultural [...] expressando-se diversificadamente e com significados próprios no contexto de grupos específicos”. Assim, a EF parte da cultura, constituindo-se numa área de conhecimento que estuda e atua sobre um conjunto de práticas ligadas ao corpo e ao movimento criadas pelo ser humano ao longo de sua história - os jogos, as ginásticas, as lutas, as danças e os esportes. Tal ação deve considerar, num sentido mais amplo, o contexto sociocultural onde ela se dá, e, num sentido mais específico, as diferenças existentes entre os alunos e os grupos de alunos (Daólio, 2003).

A preocupação reside em desfocar a ênfase do desenvolvimento motor dos alunos e centrá-la no conhecimento da cultura corporal. Para isso, é desejável que as aulas sejam acessadas por todos, indistintamente. “Essa educação física plural parte do pressuposto de que os alunos são diferentes, recusando o binômio igualdade/desigualdade para compará-los” (Daólio, 2003, p. 126). Ainda, segundo Daólio (2003), uma prática escolar de EF deve fazer a diferença entre os alunos na condição de sua igualdade, em vez de ser critério para legitimar a subjugação de uns sobre os outros.

Entretanto, toda essa retórica em torno da prática escolar da EF no que concerne às diferenças e a diversidade cultural pode reverter-se em concepções e intervenções reducionistas com riscos ao relativismo.

Oliveira (2007, p. 28), a partir de um exemplo, ilustra esta questão.

Um professor de EF [...] ao chegar numa escola e detectar que os alunos gostam e valorizam a prática do futebol pode, pautado no discurso da consideração da realidade dos alunos, acabar “moldando” toda sua ação em torno dessa única prática corporal, tolhendo assim, inúmeras outras possibilidades de acesso ao conhecimento.

Entender a questão da Educação Física sob o aspecto da diversidade sociocultural no atual cenário que estamos vivendo é importante e pertinente no campo da educação, para compreendermos como está sendo tratada e observada, pois a sociedade contemporânea sofre com resultado das amplas mudanças provocadas pelas novas estruturas sociais que estimulam uma reestruturação ou até mesmo por uma reinvenção de uma nova identidade acerca da diversidade cultural.

Dessa forma, estamos nos referindo à diversidade social e cultural relacionados ao modo de viver de cada um, e assim, evitando a exclusão de indivíduos. Nesse sentido, entendemos que a educação e a pluralidade de saberes estão em todo lugar, em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de outro, todos nós estamos imbricados nessa teia que envolve comportamentos, valores, tradições, moralidade e costumes, para aprender, ensinar, saber, fazer, ser ou para conviver, todos os dias interpomos a vida cotidiana com a educação.

Segundo Freire (2020, p.74), “educar exige a convicção de que a mudança é possível”. É na escola que a socialização e os valores são intensificados, por se tratar de uma instituição que permeia entre a esfera pública e privada, é responsável pela inserção da educação formal, ao mesmo tempo que ela tem o dever de respeitar e considerar os saberes fazendo uma conexão para que os educandos chegam até ela, e na condição de intervir nas diversas possibilidades do ato de ensinar e aprender.

Quando nos deparamos diante das abordagens pedagógicas que engendram a educação física, pensamos em uma perspectiva plural e cultural que a considere como parte da cultura humana, que ela se constitua numa área de conhecimento que estude, e atue sobre um conjunto de práticas ligadas ao corpo, e ao movimento criadas pelo homem ao longo da sua história, como os jogos, as ginásticas, as lutas, as danças e os esportes. É nessa abordagem que se tem falado de uma cultura corporal, ou cultura física, ou, ainda, cultura de movimento.

Se compreendermos que a Educação Física plural trata da cultura corporal de movimento podemos concluir que a sua atuação escolar deve preencher a sistematização desse conhecimento ao longo da educação básica, nos mesmos moldes das outras disciplinas, e não visando tão somente a aptidão física.

Daólio (1996) nos ensina que Educação Física Plural deve abranger todas as formas da chamada cultura corporal e, ao mesmo tempo, deve abarcar todos os educandos, sem a intencionalidade do esporte de rendimentos profissionais, tendo nessa visão as várias manifestações corporais humanas, ao invés de serem tomadas como conteúdos tradicionais devem ser vistas como construção histórica da humanidade.

Nessa vertente, entendemos que a Educação Física Escolar é uma prática cultural, com uma tradição respaldada em valores. Ocorre historicamente em um certo cenário, com um certo enredo e para um público-alvo que demanda uma certa expectativa. É justamente isso que faz a Educação Física Escolar ser o que é uma prática tradicional que possui certas características, muitas vezes inconscientes para seus envolvidos. Em outras palavras, existe um certo método de dar aulas de Educação Física, que é, na maioria das vezes, valorizado pelos educandos, pela comunidade e direção da escola (Daólio, 1993).

Entretanto, acreditamos que os argumentos aqui elucidados possam contribuir para o alargamento da compreensão da educação na comunidade acadêmica que discute a EF escolar, entendendo tal perspectiva como pertinente para o debate da diversidade cultural nas práticas escolares.

A Educação Física na diversidade sociocultural é compreendida como algo além da aplicação de testes, levantamento de medidas, seleção e classificação de alunos para jogos, pois se trata aqui de uma forma reducionista das possibilidades pedagógicas da educação. Dessa maneira, limita as finalidades, à medida que é entendida e tratada somente para atender as exigências burocráticas como notas, pesos e medidas como avaliação física, que não se tem o retorno dessa prática.

Podemos ainda, compreender que na dimensão a Educação Física Plural parte do pressuposto que os educandos são seres diferentes, para compará-lo, os elementos da cultura corporal serão tratados como conhecimentos a serem sistematizados e reconstruídos pelos educandos, fazer com que a prática seja democrática, colocando os seus serviços a disposição de todos.

Diante da pluralidade de conhecimentos, alguns autores chamam a atenção para as formas de educar, seja na educação doméstica ou nas redes de ensino institucionalizadas, e fazem observações que nos levam a reflexões e inquietações sobre a desigualdade social imbricadas nas configurações de gênero, raça, cor, cultura e situação socioeconômica. Desta forma, analisamos os aspectos que preconizam uma educação que de fato nos faz refletir sobre esses princípios que engendram as dimensões, com o intuito de desmistificar os valores introduzidos aos costumes tradicionais de um povo ou comunidade, e com isso, levar a uma educação dos sujeitos que de forma negligenciada perpassa os sistemas educacionais e a sociedade como um todo.

Nessa vertente há a busca pela educação que valorize a diversidade cultural, com propósitos singulares e significativos e nessa similaridade que alerte para a insubmissão, que de maneira paradigmática nos leve a outro patamar educacional, e que nos viabilizem uma avaliação da prática educativa no contexto da insubmissão.

Em tal perspectiva, buscou-se compreender as relações que estabelecem nos processos educativos pautados na configuração das redes de ensino imbuídas nas escolas. Para tanto, recorreremos a pesquisa exploratória, que nos auxiliem nessa compreensão. E levantamos a seguinte questão: Como os professores de educação física estão atuando para garantir a interação e participação dos discentes na utilização de jogos educacionais?

A Educação é um elemento transformador do indivíduo em seus diversos ângulos e contextos, pensamos na educação básica como um alicerce, no sentido de ampliar as suas visões de mundo através dos conhecimentos, da compreensão e por promover as inter relações acerca da diversidade social e cultural na sua completude para revelar mudanças de comportamentos que configure um olhar sensível à valorização de si e do outro como sujeito transformador da sociedade.

Nas configurações formais preconizadas pelo MEC, em se tratando das políticas públicas educacionais que envolvem a educação, a LDB 9.394/1996 (Brasil, 1996), menciona que educação em geral compreende o ensino fundamental, ensino médio, ensino superior, educação de jovens e adultos, educação profissional, educação especial e educação a distância.

Nesse contexto, é importante mencionar que o Ministério da Educação sistematiza a BNCC (Brasil, 2017), diz que a Educação se estabelece pelos conhecimentos, competências e habilidades e que todos os educandos desenvolvem ao longo da escolaridade básica. Orientada pelos princípios éticos, políticos e estéticos traçados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (Brasil, 2013), preconizando os propósitos que direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Olhando por esse contexto, observamos que não se trata de discutir como, onde e quem ensinar, mas sim de como aprender, onde e com quem aprender, algumas questões nesse ângulo podem passar a ser mais importantes e outras não. Do ponto de vista de uma educação construtivista, ela poderá ser uma revolução de valores, uma mudança multicultural.

De acordo com Freire (1968), educar exige uma nova forma de relacionamento entre educador, educando e sociedade, sobretudo valorizando as diferenças entre os seres, o autor não pensa as ideias pensa a existência de uma pedagogia como prática da liberdade. Em sociedades cuja dinâmica conduz à dominação de consciências, a pedagogia dominante é a pedagogia das classes dominantes, os métodos da opressão não podem constituir uma libertação do oprimido.

Nessa senda entendemos que não há uma forma única e nem um modelo único de educação, existe a educação de cada categoria de sujeitos, de um povo ou comunidade, educação formal e não formal a qual envolvem a educação escolar, educação indígena, educação doméstica e segundo estudos realizados por Freire, há a educação bancária, opressora, com autonomia e a educação que liberta.

Tragtenberg (1980, p.87) fala da educação coletiva socializada e sobre isso ele diz: “o saber se constitui com a prática coletiva socializada, passa a ser algo que se constrói, nesses centros separados da totalidade do social”. Nesse aspecto, o autor se refere como a escola tende

a alienar o indivíduo com o positivismo dominante, e que cada vez mais está assumindo uma função de aparelho ideológico, que confunde as maneiras de pensar, sentir e agir, com isso, dificultando as suas tomadas de decisões em uma perspectiva reflexiva.

Nesse sentido, o autor enfatiza quanto a realização de projetos educativos no ambiente escolarizado, nos faz crer que o indivíduo que necessita aprender e ter experiências das coisas e ter uma inter-relação, passa a submeter-se ao sistema educacional e nessa esfera a subordinar-se a exames periódicos e fazer parte de uma estatística de indivíduos escolarizados. Nessa perspectiva, a educação se torna opressora e monopolizada pelo estado.

Nessa dimensão, o sujeito se compreende como parte de um contexto social, o qual foi tecido histórica e culturalmente, nele pode criar laços de pertencimento ao mesmo tempo que a quantidade de conteúdo ao qual se tem acesso é maior do que o que se transmite.

Ainda nesse processo, segundo Freire (1987) não se pode se tornar passivo diante da violência do dominador, que tem a tendência de domesticar o indivíduo. A educação se torna bancária, tecnicista, transformadora, desafiadora, opressora, reflexiva ou libertadora, dependendo de quem transmite o conhecimento e de quem o recebe também, as formas metodológicas são de extrema relevância nessa relação de ensinar e aprender, o que envolve uma série de recursos e vivências práticas e o mais desafiador é para quem ensinar, e nessa relação professor /aluno mediada pelas instituições burocráticas reproduz a relação dominante e dominado da estrutura maior, e nesse movimento de busca surgem os questionamentos do que se quer ensinar. Quais resultados almeja? Qual a transformação pretendida? E se esses resultados serão a longo prazo ou a curto prazo.

Quanto a essa transmissão de conhecimentos, os educadores não são atores, no sentido tradicional do termo, pois o trabalho de docência não é considerado um espetáculo, mesmo nas instituições particulares, onde elas se constituem em uma indústria cultural, pelo montante de capitais investidos, e em alguns casos pelo público-alvo atingido.

Na esfera pública, conforme o Art. 205 da Constituição Federal Brasileira (Brasil, 1988, p. 25), “a educação, direito de todos e dever do estado e da família, será promovida e incentivada pela sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (Brasil, 1988, p. 25).

No entanto, diante da lei constituinte, à sucessão que perpassa por esse processo até chegar na pluralidade de conhecimentos é multifatorial em diversas dimensões que envolve desde a localização geográfica, etnia, situação econômica, emprego, moradia que gera a qualidade de vida, e por conseguinte o acesso à educação básica de qualidade, ou seja, é uma cadeia de intervenções que ocorre nesse processo de adesão a educação.

A falta de educação é um problema pragmático, onde não se tem uma tomada de consciência, e com isso, a diversidade social e cultural se sucumbem e causa a submissão. Em todos os aspectos da educação, ela liberta, transforma, a educação gera a reflexão e aumenta a sua rede de conhecimentos nas esferas das configurações das redes de ensino, seja privada ou pública. A educação aplicada de forma a induzir preceitos e conceitos pré-estabelecidos, sem levar em consideração a cultura adquirida e presente em um grupo ou indivíduo, poderá levar toda a uma comunidade ou grupo de pessoas a um erro de informações de valores, configurando uma educação bancária e alienante.

Freire (1997) nos ensina que a escola é um espaço de diversidade cultural, porém com um conceito abstrato, complexo, que reflete suas próprias experiências de diversas sociedades, com várias características que envolvem, faixa etária, etnia, raças, cor, gêneros, que trazem consigo, fruto das experiências anteriores, toda uma bagagem cultural que no encontro com o outro são postas em relação, onde ocorre a diversidade social e cultural, e estes indivíduos se reconhecem como iguais ou diferentes nesse contexto.

A diversidade social e cultural é um conceito e serve para simbolizar que as pessoas são diferentes, e por isso, ele deve ser pensado no contexto das organizações, e que nessa dimensão das diferenças não haja o etnocentrismo. E nesse sentido, o entendimento de laços culturais pode estar indexado ao que vem a ser a cultura, que perpassa por observações e consequentemente estudos do cotidiano dos indivíduos que levam ao discurso no campo do conhecimento.

Nessa linha de pensamento, percebemos o quão importante e necessário o ser humano se conhecer, valorizando não somente os aspectos psicológicos e culturais, mas também nos aspectos biológicos, e ensinar a condição humana é o que mostra os estudos de Morin (2011), o autor nos diz que “a educação do futuro deverá ser o ensino primeiro e universal, centrado na condição humana, estes devem reconhecer-se em sua humanidade comum”, mas, ao mesmo tempo, reconhecer a diversidade cultural inerente a tudo que é humano. Nesse contexto, o autor propõe conhecer o ser humano, e antes de tudo, situá-lo no universo, e não o separar dele.

Geertz (1989, p.25-48) “faz referência a cultura e apresenta a sua construção através da interpretação das atividades humanas, sobre o impacto do conceito de cultura sobre o conceito de homem, evidenciando os aspectos das citadas atividades humanas a partir de extratos primitivos conduzindo ao entendimento na definição de cultura se encontra nas entrelinhas da complexidade que envolve o compreensível e o incompreensível entre os povos”.

Geertz (1989) nos diz que “tornar-se humano é tornar-se individual e nós nos tornamos individuais sob direção dos padrões culturais, sistemas de significados criados historicamente

em termos dos quais damos forma, ordem, objetivo e direção às nossas vidas”. Então, o ensino da cultura como produção histórica é transmitido de geração a geração, marcando a vida de cada ser humano, conferindo sentido e valor às ações humanas. Aqui a cultura aparece como com a história de vida de cada um, conforme as suas origens (Geertz, 1989, p. 45).

As maneiras de ensinar preestabelecidas são destinadas às crianças e aos adolescentes nos dias atuais, que são direcionados conforme o sistema educacional, trazem contextos de forma unilateral, transmitem os conhecimentos, sendo conteudistas, sem mostrar a praticidade das coisas.

Com relação à cultura e a educação da diversidade indígena, trazemos as reflexões dos estudos de Munduruku (1999), que nos fala que toda sociedade que analisa o outro baseado nos seus pressupostos, tende a ser etnocêntrica, e isso é compreensível dentro do contexto de autoafirmação em que o povo vive. O indivíduo tende a se comportar de determinada maneira pela educação que tem. Se ele receber informações unilaterais de outra sociedade, ele crescerá com uma visão de mundo distorcida e preconceituosa.

Ainda, segundo as experiências de Munduruku (1999) quando se aplica os conhecimentos sugeridos pelos livros didáticos é preciso analisar em que contextos esses conteúdos poderão ser abordados e quais os procedimentos metodológicos poderão ser utilizados nessa abordagem, e em que dimensão educacional esse conhecimento será atingido com pretensões positivas ou negativas, evitando a distorção de informações.

A diversidade cultural está em constante transformação no processo educativo. Mesmo os povos indígenas tiveram sua cultura alterada pelo contato com outros povos. Munduruku diz que sempre trabalhou com jovens e adolescentes. Ele fala, inclusive, uma opção pessoal, quando concluiu o curso superior. Fez variações com seus métodos e perseguiu fórmulas, experimentou coisas. E foi também nessa ocasião que ele percebeu os índios, no sentido pejorativo da palavra, mas no sentido da resistência interior.

Diante dos estudos e experiências do autor, compreendemos que quando a cultura a ser repassada está relacionada a pensamentos políticos e religiosos, ao analisarmos os aspectos da cultura tradicional relacionados aos santos, percebemos que os saberes como manifestações expressam as relações socioculturais de cada sujeito, e nessa linha de pensamento nos deparamos com a educação religiosa aplicada nas escolas, a forma introdutória faz uma abordagem sobre as religiões em linhas gerais, com isso ficamos diante de conteúdos superficiais não podendo ser direcionados a uma religião específica, mas que dependendo da metodologia utilizada, poderá mostrar ao educando uma forma de pensar e agir com atitudes de liberdade refutando a insubmissão e a alienação.

A palavra insubmissão significa que é o ato de deixar de submeter-se a autoridade delegada, e dessa forma fazer o indivíduo seja um ser pensante, crítico e reflexivo, sendo ser chamado também de rebelde ou insubordinado. Com isso, fazemos um paralelo nessa tríade de conhecimentos, destacamos a diversidade social e cultural e a insubmissão, estamos nos referindo às formas de pensar e agir de um grupo ou de um indivíduo com autonomia e com democracia.

No sentido democrático da educação com autonomia temos o seguinte texto:

[...] quando a escola propõe ensinar para aos educandos com o intuito do desenvolvimento da educação por meio da diversidade social e cultural nos momentos festivos em que os saberes tradicionais são revitalizados, como as festas folclóricas e nos momentos lúdicos que envolvem diferentes sujeitos, são os espaços apreendidos para compreendermos como se estabelecem as relações de aprendizagem em que a autoridade do educador, seja ele popular ou escolar, se constitui de forma satisfatória” (Grando, 2010, p.85).

A autora chama a atenção para a importância de desenvolver trabalhos educativos e festivos no âmbito escolar, não somente em datas comemorativas, mas de forma a constituir o folclore com o propósito de conhecer a diversidade cultural que agrega nesse contexto como forma de transmissão de conhecimentos, e nessa relação a escola cria as condições humanas para uma educação intercultural, uma educação que reconhece que se educa com o outro.

Assim, cabe ao educador levar para o espaço escolar saberes relevantes que possa contribuir com a ampliação do potencial de conhecimentos dos educandos, e, especialmente com a compreensão acerca da educação intercultural, tendo como uma cultura expressa nos saberes e práticas que o identificam como pessoa em um contexto socioeconômico, uma cultura não individualizada, mas coletiva, que traz em si a referência familiar.

#### Sistematização dos conteúdos na educação física escolar

Para compreender a Educação Física na escola e o que a sistematização dos conteúdos significa para a área, apresenta-se nesta seção a discussões sobre esta temática. Nas últimas décadas, tem sido implementada uma série de medidas que visam reorganizar a política pública educacional brasileira. Na ânsia de atender aos padrões de qualidade definidos pelo Banco Mundial e pela Unesco, alicerçados em interesses políticos e econômicos, o país vem adotando estratégias para uniformizar práticas educacionais, como a implantação da avaliação em larga escala e a criação de currículos oficiais (Bonamino; Souza, 2012; Libâneo, 2015).

A construção do currículo da EF tem sofrido forte influência da política educacional adotada no país. Até a década de 1980, eram raras as propostas para a organização curricular da área. Contudo, a partir do final da década de 1990, as influências do PCN, apontadas por

Galian (2014) podem ser percebidas na EF com o surgimento de inúmeras propostas curriculares.

Isto nos leva a crer que, em pouco tempo, a BNCC também alcançará as novas propostas curriculares a serem formuladas e na prática pedagógica adotada pelos professores. Assim, consideramos importante avaliar quais podem ser esses reflexos, ainda que preliminarmente.

A proposta pedagógica reflete a identidade da escola, sua missão e seus valores, sendo que, constrói uma comunidade escolar, dando direcionamento para garantir o aprendizado dos alunos e como ele será alcançado. No entanto, as disciplinas e metodologias propostas, apresenta as técnicas de ensino que formam a linha educacional da escola.

A BNCC insere a educação física na área de linguagens. Conforme o documento oficial da BNCC (2018, p.63): “as atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e, contemporaneamente, digital”. Na BNCC, dentre as competências específicas da área das linguagens para o ensino fundamental, destaca-se que é necessário:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (Brasil, 2018, p. 65).

Com o decorrer da história percebe-se que a educação física sempre esteve vinculada à forma como nos movimentamos, ao aprimoramento de habilidades para a sobrevivência no mundo. Atualmente a educação física está presente na ação de compreensão e comunicação da corporeidade, ludicidade, lazer e cultura dos das pessoas em esfera individual e coletiva. Na escola a educação física alcançou o status de disciplina recentemente (LDB/Brasil, 1996).

O componente curricular é que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história.

O objeto de ensino da educação física escolar é a cultura corporal que se expressa nos diferentes temas: o esporte, a ginástica, as lutas, a dança e os jogos e brincadeiras (Darido, 2018). Essa vasta gama de práticas deve ser trabalhada pelo professor, que algumas vezes não têm recursos como material tecnológico, formação acadêmica continuada para abordar todos os conteúdos com propriedade em suas aulas.

## 1.2 Educação Física e o jogo digital escolar

Para compreendermos a Educação Física na escola e a sistematização dos conteúdos significativa para a área, apresentaremos nesta seção a discussão sobre essa temática nos PCNS e BNCC.

A sistematização se concretiza na formação do currículo escolar. Segundo Forquin (1993) o currículo deve conter os conhecimentos universais importantes para cada sociedade, bem como ser flexível às particularidades de cada local na inserção e mudança dos conteúdos, dos valores e das crenças mais relevantes.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais, os PCNs (Brasil, 1998) baseados em Zabala (1998) os conteúdos podem ser apresentados segundo suas categorias, que são: conceitual ligado a fatos, conceitos e princípios, ou seja, trata na Educação Física além das questões de regras, táticas, história e recordes, do entendimento de como e porque realizamos movimentos corporais.

Os PCN's (Brasil, 1998) organizam os conteúdos escolares em três grandes blocos: Esportes, Jogos, Lutas e Ginástica; Atividades Rítmicas e Expressivas; e Conhecimentos sobre o Corpo. Os blocos possuem conteúdo em comum e, por isso, articulam-se e relacionam-se, porém cada um resguarda suas especificidades.

Uma apropriada aplicação dos conteúdos está justamente no equilíbrio e na importância que deve ser dada igualmente às três dimensões, mesmo que a disciplina aparentemente seja mais ligada a uma delas. Daí surge a preocupação com o aprofundamento dos conteúdos. Essa seria a forma ideal para que os objetivos gerais do ensino fossem alcançados, já que estes visam à formação integral do indivíduo.

Analisamos que os PCN's foram uma primeira tentativa de equalizar esta querela entre as três dimensões que norteiam os conteúdos escolares que determinam no âmbito nacional os objetivos, conteúdos, critérios de avaliação e orientações didáticas, deliberações necessárias para que os docentes trabalhem com seus alunos nas diferentes escolas do território nacional equiparadamente.

Consideramos importante destacar que a publicação dos PCN's e a atualização na LDB fizeram parte de um conjunto de mudanças de ordem política, organizacional e pedagógica que a EF vinha sofrendo ao longo do século XX. Um documento oficial e a alteração de uma lei não modificam a complexidade da realidade do cotidiano escolar de forma linear, pois sempre existem diversas interpretações e formas de reelaborar o que está escrito no currículo oficial

com a prática pedagógica dos docentes de um determinado componente curricular. Nesse sentido, Rodrigues e Bracht (2010) afirmam que é preciso compreender o professor como sujeito e a escola como uma instituição viva, onde se contextualizam diferentes manifestações e que fazem sentido na EF escolar.

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral (Brasil, 1997, p. 37).

A citação acima consiste na definição de jogos como conteúdo no texto de caracterização da área, mas a maior parte dos exemplos citados nos PCN 's tratam os jogos e as brincadeiras como recurso pedagógico para atingir outras finalidades. A descrição dos blocos de conteúdo inicia com a afirmação: “os conteúdos estão organizados em três blocos, que deverão ser desenvolvidos ao longo de todo o Ensino Fundamental” (Brasil, 1997, p. 35); portanto, subentende-se que o jogo deve contemplar todas as séries do fundamental.

Desse modo, a BNCC vem apresentada como cumprimento de inúmeras exigências do sistema educacional brasileiro pela LDB (BRASIL, 1996), pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) Gerais da Educação Básica (BRASIL, 2013) e pelo Plano Nacional de Educação (PNE) (Brasil, 2014), e deve se constituir como um “avanço na construção da qualidade da educação” (Brasil, 2016, p. 24).

No entanto, no âmbito escolar os conteúdos abordados que englobam as brincadeiras e os jogos já estão sendo trabalhados como um recurso pedagógico dentro da sala de aula, e também em algumas propostas curriculares, e não somente tratado em sala de aula como um tema, antes trabalhados desta maneira por parte dos discentes (Jesus et al., 2015).

A BNCC demonstra um olhar mais sensível à EF, e principalmente para as manifestações culturais e do lazer/entretenimento, pois é frequente, ao longo do documento, a ocorrência dos termos: lúdico/lúdica/ludicidade, brincar/brincadeira, jogar/jogos, como elementos fundamentais a todas as práticas corporais: “são produtos culturais vinculados com o lazer/entretenimento e/ou o cuidado com o corpo e a saúde” (Brasil, 2018, p.213).

Assim como nos PCN's, a BNCC retrata os elementos da cultura (ou manifestações culturais) como conteúdo a ser trabalhado, como podemos verificar no trecho em que se afirma que “a vivência não é um meio para se aprender outros conteúdos, mas, sim, uma forma de

gerar um tipo de conhecimento muito particular, insubstituível” (Brasil, 2018, p. 214) e que corrobora com a afirmação do mesmo documento, como segue:

Aqui é importante fazer uma distinção entre jogo como um conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes, ou para fixar determinados conhecimentos. O jogo aí é entendido como um meio para se aprender outra coisa, por exemplo, o jogo dos “10 passes”, quando usado para ensinar retenção coletiva da posse de bola, o que não é a concepção de organização dos conhecimentos do componente curricular adotada neste documento. Aqui as brincadeiras e jogos tem valor em si e precisam ser organizadas unidades didáticas para serem estudadas em aula (Brasil, 2018, p. 214).

Contudo, nos Parâmetros Curriculares, a Base Nacional não apresenta divergências ao falar dos jogos e brincadeiras, ou seja, foi mantido o posicionamento de seu tratamento pedagógico como conteúdo e não há incitação à prática como recurso pedagógico. Apesar de apresentar a defesa do lúdico em todas as práticas corporais (o que nem sempre é possível), o que poderia indicar um entendimento de estratégia de ensino. Porém, a BNCC afirma que deve haver afastamento do caráter utilitarista.

Nesse sentido, é importante reconhecer, também, a necessária continuidade às experiências em torno do brincar, desenvolvidas na Educação Infantil. Os alunos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais possuem modos próprios de vida e múltiplas experiências pessoais e sociais, o que torna necessário reconhecer a existência de infâncias no plural e, conseqüentemente, a singularidade de qualquer processo escolar e sua interdependência com as características da comunidade local.

A Educação Física, aliada aos demais componentes curriculares, assume compromisso claro com a qualificação para a leitura, a produção, a vivência das práticas corporais e, ao mesmo tempo, pode colaborar com os processos de letramento e alfabetização dos alunos, ao criar oportunidades e contextos para ler e produzir textos que focalizem as distintas experiências e vivências nas práticas corporais tematizadas.

Para tanto, os professores devem buscar formas de trabalho pedagógico pautadas no diálogo, considerando a impossibilidade de ações uniformes, aumentar a flexibilidade na delimitação dos currículos e propostas curriculares, tendo em vista a adequação às realidades locais, as habilidades e objeto de conhecimento da Educação Física organizadas em cada unidade temática que estão propostas na BNCC para cada nível de ensino da Educação Básica.

Entendemos que o documento é muito flexível e nos permite alteração conforme necessidade, os objetivos apontados como base curricular indicam que o/a estudante tem direito a aprender determinados conhecimentos em cada etapa. Isso não impede

que os projetos escolares do componente antecipem, ou aprofundem, posteriormente, as aprendizagens previstas para determinada fase. Apenas está sendo sinalizada a necessidade de que esses conhecimentos sejam efetivamente trabalhados até o final do ciclo indicado (Brasil, 2018, p. 23).

A BNCC utiliza-se da nomenclatura “brincadeira e jogos”, sugere que exista alguma diferença, supondo práticas distintas, mas ambas são utilizadas sempre em conjunto e nota-se pautas, quase exclusivamente, na obra de Huizinga (1980) desconsidera o termo brincar, atribuindo o seu sentido etimológico ao jogo. É compreensível que por um longo período isso tenha se efetivado, sendo poucas manifestações como o jogo e perduram com algum vínculo à prática empírica.

Todavia, há autores que defendem a reestruturação de jogos e brincadeiras como Venâncio e Freire (2005) e Sanches Neto (2017), apontam uma diminuição considerável dessa tradição, ficando assim como mais uma atribuição aos professores de EF, responsáveis pela apresentação e perpetuação desse elemento cultural.

Acreditamos que o trabalho com jogos e brincadeiras, principalmente por constituir um patrimônio cultural que vêm perdendo espaço na sociedade em meio a tantas “interações eletrônicas”, deve ser feito durante a Educação Infantil até o Ensino Médio, a fim de promover a construção de conhecimento, de atender todas as demandas das dimensões (do conhecimento) envolvidas. Considerando o papel que um currículo nacional assume na organização escolar e na sociedade, e na BNCC seria um avanço na forma como essas temáticas vêm sendo propostas.

Tomando como base a proposta apresentada por Betti e Zuliani (2002), entendemos que a organização curricular deve levar em conta o princípio da complexidade. Assim, para os autores:

Os conteúdos devem adquirir complexidade crescente com o decorrer das séries, tanto do ponto de vista estritamente motor (habilidades básicas à combinação de habilidades, habilidades especializadas, etc.) como cognitivo (da simples informação à capacidade de análise, de crítica, etc.) (Betti; Zuliani, 2002, p. 77).

Nesta perspectiva, estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, assim como os que cursam o Ensino Médio podem ser estimulados a olhar para o jogo e para a brincadeira de forma mais aprofundada e complexa. Seu envolvimento será diferente na experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário, relacionados ao jogo e à brincadeira. A característica do desenvolvimento de estudantes mais velhos lhes permitirá refletir com criticidade sobre essas

temáticas, compreendendo, por exemplo, o espaço do jogo e da brincadeira na sociedade e as diferentes formas de jogar e brincar existentes na atualidade.

A partir dessa atividade e da apresentação dos jogos criados por cada grupo de estudantes deverá ser possível estimular a aprendizagem de forma significativa. A EF na BNCC, tematizam as práticas corporais na escola, concebendo-as como um conjunto de práticas sociais centradas no movimento. Entre esses elementos culturais estão as brincadeiras e os jogos como objeto da EF na escola (Brasil,2018).

A proposta na BNCC evidencia que o currículo apresenta avanços quanto às concepções de jogos e brincadeiras que o orientam, defendam que sejam eles considerados como conteúdo desse componente curricular.

A sistematização também se torna importante para que os professores compreendam melhor o papel da Educação Física e saibam seguramente quais os conhecimentos e os conteúdos que ensinarão em cada ano escolar, além de deixar claro o seu objetivo enquanto disciplina escolar.

Sacristán (2013a) considera o currículo como instrumento pedagógico que regula os conteúdos e as práticas envolvidas nos processos de ensino e aprendizagem, nas quais devem ser repensados com intento de dialogar e valorizar a questão étnico-racial como uma temática interdisciplinar, multidisciplinar e transdisciplinar, atravessando todos os conteúdos durante todo o ano letivo.

Para Sacristán (2013b) as condições culturais, o gênero e a pobreza são três quesitos muito relevantes de desigualdade que exigem intervenções adequadas para que o currículo seja praticamente orientado por critérios de justiça que favoreçam a inclusão social.

Na visão de Neira, Nunes e Lima (2014, p. 58):

Na visão dos autores, parece que toda a produção acadêmica e institucional no âmbito das políticas públicas de ordem curricular pouco influenciou a realidade das aulas de EF. Concordamos em parte com essa leitura da realidade, pois já podemos observar em produções científicas recentes, em contextos educacionais específicos, aulas efetivamente realizadas em todos os ciclos de escolarização, nas quais os professores de EF ampliaram as vivências de diferentes manifestações da cultura corporal de movimento.

Acredita-se que os mecanismos devem ser de diferenciação rigorosa entre crianças e adolescentes, ao qual, as relações de origem social e econômica não são consideradas. As diferenças socialmente produzidas são os recursos das diferentes classes sociais e a segregação étnico-racial existente.

É importante destacar que os professores devem compreender melhor o papel da Educação Física e precisam também ter os conhecimentos e conteúdo que ensinarão em cada ano escolar, além de, deixar claro o seu objetivo enquanto disciplina escolar. “No entanto, alguns professores enfrentam problemas em responder quando são questionados sobre o que ensinam e quais os objetivos da disciplina” (Freire e Scaglia, 2003; González, 2006; Kunz, 1994).

Buscaram aproximar estes conceitos culturais de Cuiche com os de cultura corporal da Educação Física. Na visão universalista citam os PCN e a proposta do livro Metodologia de Ensino da Educação Física que defendem o ensino dos “conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade” e na visão particularista fazem apontamentos, que fala da valorização das particularidades culturais, da não viabilidade de construir uma sistematização universal se considerar os significados específicos que os conteúdos representam em cada cultura e da importância do professor ler o contexto cultural do local em que ele atua (Darido et. al, 2007).

De acordo com Darido (2007), o advento dessa concepção contribui significativamente para o progresso da Educação Física Escolar como prática pedagógica, para os profissionais da área, por sistematizar os conhecimentos científicos da Educação Física brasileira. Nesta tentativa de reconstrução da EF brasileira, o papel do professor é fundamental, pois deverá considerar os processos vivenciados pelos alunos no contexto histórico e cultural. Ou seja, o pré-conhecimento e as influências do mundo vivido dos alunos devem ser considerados (Kunz, 2006). A escolha dos conteúdos e ações metodológicas demandam competência e responsabilidade de todos os que se envolvem no processo de ensino, sendo os docentes os principais efeitores dessas práticas.

A este debate Sacristán (2000, p. 62) complementa

A seleção cultural que compõe o currículo não é neutra. Buscar componentes curriculares que constituam a base da cultura básica, que formará o conteúdo da educação obrigatória, não é nada fácil, nem desprovidos de conflitos, pois diferentes grupos e classes sociais se identificam e esperam mais de determinados componentes do que de outros. Inclusive os mais desfavorecidos vêm tanto nos que têm como função a formação manual ou profissionalizante geral.

Já segundo Moreira (2013, p. 26) argumenta que:

Para a elaboração do currículo devemos considerar a diversidade cultural, presente na sociedade contemporânea que afeta diretamente as relações pedagógicas e se concretiza como um dos grandes desafios da educação em busca de uma escola democrática, um currículo que considere a bagagem de conhecimento do aluno para que haja uma educação de qualidade que propicie a utilização dos conhecimentos de maneira crítica, autônoma e criativa para que os alunos compreendam e transformem a sociedade que vivem.

Diante de uma proposta de uma ação pedagógica como consequência a cultura lúdica as quais evolui em partes em novas manipulações, inclusive os jogos eletrônicos, ou seja, o desenvolvimento de novas representações simbólicas como, por exemplo, os brinquedos que se inserem na brincadeira por meio de uma apropriação utilizando -se práticas de brincadeiras anteriores. Cada cultura lúdica dispõe de certa autonomia conforme as regionalidades. Mas só pode ser entendida em interdependência com a cultura global de uma sociedade específica. Na escola ou na sua casa a criança utilizam-se aspectos de sua cultura.

Neste sentido a cultura lúdica incorporada nos elementos presentes nas mídias sociais, por exemplo, personagens de desenhos, filmes e jogos como suporte de brincadeiras e adaptando as condições especificam da escola. Precisa-se que os conteúdos estejam integrados nas lógicas das brincadeiras.

Cuche (2002) nos auxilia no entendimento sobre as seleções dos conteúdos de acordo com a concepção cultural de cada escola, apresentando duas concepções de cultura, originadas a partir de um embate ideológico entre dois países (do século XVIII ao século XX), França e Alemanha.

A concepção universalista da cultura surge na França a partir do conceito de civilização. Para os franceses a cultura é adquirida durante a vida social do homem e que cada povo contribui para uma cultura única do gênero humano. Sendo assim, toda a diversidade cultural está inserida em uma igualdade que resulta em uma cultura universal da humanidade (Cuche, 2002).

Na Alemanha consideram que a humanidade é composta por uma diversidade de culturas que são originais e devem ser privilegiadas. Assim, este país adotou a concepção particularista de cultura que valoriza cada costume, crença, linguagem, arte, moral, entre outros (Cuche, 2002).

Analisando tais conceitos para a Educação, em particular a Educação Física, os PCNs (Brasil, 1998) em uma perspectiva universalista, defendem o ensino dos “conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade, o currículo elaborado ensina aos alunos os conteúdos da cultura corporal, seus conceitos, procedimentos e valores relevantes para a sociedade.

Desse modo, os PCNs apresentam proposta curricular nacional, designando objetivos gerais de ensino, entende a disciplina responsável por introduzir e integrar o aluno na esfera da cultura corporal do movimento, contribuindo na formação de sua cidadania e

instrumentalizando-o para usufruir dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas. Nesse sentido, compreende-se a concepção universalista de (Cuche,2002).

Daólio (1998; 2002; 2007; 2010) fala da valorização das particularidades culturais, da não viabilidade de construir uma sistematização universal se considerar os significados específicos que os conteúdos representam em cada cultura e da importância de o professor ler o contexto cultural do local em que ele atua.

Observa-se que, na Educação Física apresenta-se uma aceção universalista quanto particularista, isso deve-se ao fato de a influência das abordagens socioculturais possibilitando-se compreender que ambos os sentidos contribuem para a ampliação do conhecimento da cultura corporal. Na compreensão daquilo que Cuche (2002) denomina de universalista de cultura, a diversidade inserida em uma igualdade (Humanidade) e particularista de cultura, cada cultura é dotada de um estilo particular que se exprime por meio da língua, das crenças, dos costumes e das artes.

Conforme Kunz (1994) para haver um trabalho efetivo, acredita-se que deve conter um currículo democrático na Educação Física com os conhecimentos considerados universais (conteúdo da cultura corporal tratados em suas dimensões), mas também que seja aberto espaço para a inserção de elementos importantes da cultura local, apoiados em referenciais teóricos que proporcionem um suporte para o professor responder o que ele vai ensinar em cada ano de ensino.

Assim, a BNCC propõe-se estimular as diferentes dimensões do conhecimento com jogos e brincadeiras, especialmente o Protagonismo Comunitário, conforme o trecho que se segue

Neste documento, as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para serem estudados. São igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros (Brasil, 2018, p.215)

O trabalho com jogos e brincadeiras, principalmente por constituir um patrimônio cultural que vêm perdendo espaço na sociedade em meio a tantas “interações eletrônicas”, deve ser feito durante todo o ensino básico, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, a fim de promover a construção de conhecimento, de atender todas as demandas das dimensões (do conhecimento) envolvidas e para perpetuação deste patrimônio mundial. Considerando o papel que um currículo nacional assume na organização escolar e na sociedade, como já apresentado anteriormente, a defesa do jogo e da brincadeira como conteúdo nos diferentes níveis da

Educação Básica, na BNCC seria um avanço na forma como essas temáticas vêm sendo propostas.

Na BNCC as práticas corporais tematizadas podem estimular essas reflexões e debates que ocorrem nessa área desde o final do século XX, entender as relações das brincadeiras tradicionais com as brincadeiras eletrônicas (ou geracionais) a partir das influências dos contextos socioculturais, as crianças podem se expressar, aprender uma série de novas informações, e desenvolver aspectos cognitivos, motores, psicológicos, sociais, afetivos etc.

Nesse processo lúdico é que a criança inicia a formação da sua personalidade, ou seja, a relação com a brincadeira e com outras crianças vai interferir diretamente nesse aspecto subjetivo de cada pessoa.

As brincadeiras transmitem e constroem, de tempos em tempos, traços históricos repassados, geração a geração. Nesse sentido, os jogos e brincadeiras estão presentes no cotidiano das pessoas do mundo todo, constituindo um influente patrimônio cultural (Brasil, 1997; Venâncio, Sanches Neto, 2011) que deve ser valorizado, vivenciado e discutido a fim de subsidiar a construção de uma consciência social crítica (Brasil, 1997).

Sugere-se que estes conteúdos possam estar presentes em todas as séries da educação básica, no entanto, deve-se diferenciar por nível de escolaridade as dimensões dos conteúdos. A intenção é que no decorrer do ano as outras atividades e vivências desenvolvam as habilidades motoras necessárias para uma melhor aprendizagem desses conteúdos mais complexos, na realidade, de seus fundamentos, tendo o aluno maiores condições de executá-lo.

Nesse ponto, é necessário destacar que as atividades práticas em jogos e esportes ainda são as mais esperadas pelos alunos e as que mais se identificam com a Educação Física.

Encontrar relações na organização dos conteúdos que possam facilitar o aprendizado e estas devem ser consideradas pelo professor. Também devem conhecer a história, os conceitos sobre as normas, valores e atitudes não são tratadas como conteúdo, ficam implícitos, mas necessária a intervenção do docente na aprendizagem da cooperação, respeito, não preconceito e dentre outros.

### **1.3 Educação Física e o Jogo Digital**

O processo desencadeado num determinado meio cultural vai despertar os processos de desenvolvimento internos no indivíduo. Contribuir para não se esquecer e aperfeiçoar o que foi aprendido, manter e assimilar conteúdo de maior complexidade são características que o jogo

possui. Assim, o desenvolvimento só ocorre de situações que propiciem um aprendizado (Vygotsky, 2007).

O movimento humano e as várias interpretações ao longo da história resultam em diferentes conteúdos e fazeres disponíveis na disciplina, que lhe dá liberdade de ação pedagógica. São experiências possíveis de se proporcionar para os alunos da educação básica, fornecendo um contato com um amplo universo cultural e garantindo o direito de acesso a esses conhecimentos necessários para formação de um cidadão. Para os anos finais do ensino fundamental a BNCC (BRASIL, 2018) prevê, dentro da disciplina de educação física, na unidade de jogos e brincadeiras, o objeto de aprendizagem jogos eletrônicos com as seguintes habilidades:

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. (EF67EF02). Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos (Brasil, 2018, p. 233).

Consideramos que o jogo se constitui como um conteúdo da cultura corporal, é um dos mais utilizados nas aulas de Educação Física e o mais presente no ambiente escolar em geral (nos intervalos, na entrada, na saída). Darido e Souza Júnior (2013, p. 155) definem o jogo enquanto conteúdo nesta disciplina escolar da seguinte maneira:

A palavra jogo representa uma infinidade de significados de acordo com o contexto. Permitindo uma flexibilidade de regulamentações que o esporte não admite, os jogos podem compreender diferentes espaços, materiais, tempo, número de participantes, etc., podendo ainda se manifestar nas formas competitiva, cooperativa ou recreativa

O jogo, como citado, é um elemento da cultura corporal, mas pode também se apresentar com uma categoria maior que simula ludicamente o esporte, a luta, a ginástica, entre outras práticas. Ou ainda, se constituir como um elemento para o ensino de outros conteúdos (Freire, 2002), como, por exemplo, na abordagem proposta por Leonardo, Scaglia e Reverdito (2009) que para o ensino dos esportes coletivos apresentam uma metodologia pautada nos jogos.

Para Freire (2002) o jogo no ambiente escolar é inúmeras vezes utilizado como uma ferramenta de motivação, sendo desconsiderada sua potencialidade na formação da criatividade. Para o autor o jogo é dotado de características que favorecem o processo de ensino-aprendizagem como: não esquecimento do que foi aprendido; manutenção da aprendizagem; aperfeiçoamento do que foi aprendido; e assimilação dos conhecimentos de nível superior.

Atribuindo estas características dos jogos à sua “versão” virtual, neste estudo o jogo digital se constituirá em uma ferramenta didática incorporada ao ensino dos conteúdos da cultura corporal. Para um trabalho efetivo com os jogos digitais - utilizados pelos alunos fora do ambiente escolar - nas aulas de Educação Física é necessária a transposição didática focando nas três dimensões dos conteúdos.

Desta forma, os conhecimentos que os alunos possuem sobre tais jogos serão ressignificados, possibilitando a aprendizagem de novos conceitos e de novas maneiras de manipulação, bem como, auxiliar os alunos a extraírem os valores presentes nestes objetos comuns em seu cotidiano, tornando assim a aprendizagem significativa. Os jogos digitais se constituem em uma representação virtual dos jogos, são realizados obrigatoriamente em ambientes eletrônicos como o console, o computador e o celular, apresentando ao jogador uma vasta gama de possibilidades.

Partindo da definição exposta, neste estudo priorizamos a padronização do termo “jogos digitais”, considerando como sinônimo os termos “jogos eletrônicos”; “jogos virtuais”; “jogos online” e “videogame”. Estes jogos proporcionam a criação de mundo fictício essencialmente abstrato, promovem interatividade mediada por um sistema eletrônico e são formados por um conjunto de regras rígidas, pouco flexíveis e negociáveis por serem controladas por um sistema computacional.

Para Lucchese e Ribeiro (2009), as principais diferenças entre os jogos digitais e os não digitais são o fato de os primeiros proporcionarem aos jogadores experiências sensoriais e até mesmo táteis muito superiores e distintas aos não digitais devido aos avanços nas “tecnologias de processamento gráfico, sonoro e as novas tecnologias de controles e joysticks” (Lucchese; Ribeiro, 2009, p. 13). Isto permite uma maior comunicação com os jogadores e oferecer formas de interação de um dinamismo impossível de ser observado em ambientes não digitais” (Lucchese; Ribeiro, 2009, p. 13), como a de representar inteligências, ambientes e dinâmicas próximas à do mundo real.

Ainda estes autores apresentam quatro elementos fundamentais dos jogos digitais apresentados por Crawford (1982) e Ribeiro (2009): o primeiro é o da representação, que apresentam uma vasta riqueza por meio dos recursos audiovisuais no qual o jogador pode imergir de forma mais intensa; o segundo é o da interação que ocorre de formas mais variadas em tempo real ou não, e estão ligadas as regras; o conflito é outro elemento e é dado por meio de agentes ativos que se apresentam conforme a interação do jogador (obstáculo que impede o alcance dos objetivos, por exemplo); e o último elemento é a segurança, pois apesar de haver

em alguns casos sensações de perigo e fortes emoções não há um risco real ao jogador, atingindo somente seu mundo lúdico.

Sobre a classificação dos jogos digitais não há consenso entre os autores, cada um utiliza critérios diferentes para tal, existindo assim diversas classificações. Alguns fazem uma classificação dos jogos digitais exclusivos à educação, em geral denominadas de Jogos Educacionais. Estes têm uma finalidade especial para o uso dentro do espaço escolar, são didáticos e pedagógicos com o objetivo de ensinar temáticas voltadas às disciplinas escolares. Porém, a maioria dos jogos digitais é criada com fins comerciais, para atrair público e ascender em vendas. E muitos deles podem ser aproveitados também na educação como, por exemplo, os jogos de RPG que podem auxiliar no desenvolvimento da dimensão afetiva e social dos alunos. Na utilização dos jogos digitais comerciais na educação é a intervenção do professor e como ele irá discutir o jogo que vai torná-lo um bom aliado ao processo de ensino-aprendizagem (RODRIGUES; BRACHT, 2010, p. 36).

A educação física impregnada nas diversas tradições encontradas nas brincadeiras tradicionais estruturadas na cultura lúdica no sentido de estimular o aluno nas ações da sala de aula de forma natural, relacionando atitudes sociais, para transforma-las numa ferramenta didática e pedagógica na escolar, além de ligar aos temas transversais como meio ambiente, trabalho e consumo, relacionando o conteúdo com a realidade da escola E os conteúdos com jogos digitais originados pelo computador, provedora do imaginário, vêm se inserir nos jogos e brincadeiras baseadas nas estruturas anteriores, em parte, as formas das brincadeiras contemporâneas ativam estruturas de brincadeiras pertencentes às gerações passadas.

Do ponto de vista não parece haver oposição entre as brincadeiras tradicionais e as que são oferecidas pelo computador, pois vivemos em uma cultura viva, constituída pelas brincadeiras e jogos contemporâneos, na qual evidencia as formas que devem ser trabalhada em sala de aula, ligada numa abordagem crítica e construtivista de determinados conteúdo, podemos entender a relação das brincadeiras em torno das criações dos personagens, a invenção em torno dos conteúdos audiovisuais, tornando-se um aliado ao processo de ensino e aprendizagem.

Para Valente (1993) a competição que o jogo pode causar atrapalha os objetivos educacionais e a maioria dos jogos tem “conceitos extremamente triviais e não tem a capacidade de diagnóstico de falhas do jogador”. Segundo o autor, “para os jogos serem utilizados pedagogicamente, o professor deve instigar o aluno a refletir sobre os erros cometidos e se conscientizar sobre estes, sendo a melhor maneira para o uso dos jogos digitais na educação” (Valente, 1993, p. 9).

“Há tantas apostas dos jogos digitais na educação que em uma escola da rede pública de Nova Iorque, criada pelo Institute of Play, todos os conteúdos são ensinados por meio de games

(virtuais e reais) aos 360 alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, e os alunos desenvolvem estratégias e criam o próprio jogo com os conteúdos escolares. Esta é apontada como a escola do futuro e a única diferença com as demais escolas é que nesta há 8 profissionais extras especialistas em games e em currículo que dão assistência aos professores da escola” (Campos, 2012, p. 98).

Os jogos utilizados por este instituto são em sua maioria os comerciais, pois segundo uma das especialistas são mais populares e proporcionam um ambiente favorável de aprendizagem e de avaliação dos alunos. Nesta escola o currículo é interdisciplinar, trabalha com solução de problemas e tem como foco a leitura do cotidiano por meio das variadas áreas disciplinares (Campos, 2012).

Os jogos digitais têm, na sua capacidade tecnológica, a possibilidade de proporcionar experiências multissensoriais através de mundos fictícios e abstratos, essa é a principal característica que diferencia os jogos não digitais. Quando transposto para o mundo ‘real’ esse mundo fictício fica limitado ao imaginário dos participantes. Outra característica que difere é a rigidez das regras do jogo digital comparado com as possibilidades de alteração de regra no mundo real, caso necessário.

Percebe-se que a Educação Física como instância educativa, dentre outras áreas do conhecimento, permite-nos a convivência, o conhecimento e a significação ‘do’ e ‘com’ o corpo, baseados nas vivências fenomenológicas. Merleau-Ponty alude bem esta presença do ser humano com a corporeidade, não reduzindo o corpo como matéria, e sim como um fenômeno corporal por meio da expressividade, das linguagens, das palavras, enfim, de suas comunicações com o mundo e com os outros.

De acordo com Faria (2006), cada vez mais as tecnologias permeiam nossas ações e atividades cotidianas, influencia-se na cultura social, o modo de viver, de se relacionar, de aprender e ensinar. Já a Educação Física, na sua parte recreativa, proporciona a aprendizagem das crianças em várias atividades esportivas, que auxiliam na conservação da saúde física, mental e no equilíbrio sócio afetivo.

Neste sentido da ação pedagógica, Meirieu (2005) prevê que o papel do professor é fazer com que nasça o desejo de aprender, mas alerta a não praticar uma pedagogia sem objetivos. Cabe ao mesmo, por meio de jogos e estratégias diversificadas, fazer com que floresça o desejo de aprender, construir e produzir.

Os jogos educacionais desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. Podem ser jogados de forma individual ou coletiva, sempre com a presença do educador para mediar o processo,

observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos alunos, diagnosticar as dificuldades individuais, para produzir estímulos adequados a cada um (Rizzo, 1988; Silveira, 1999).

Considerando-se este aspecto, os jogos podem promover ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno. Segundo Rizzo (1988), os jogos desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. Podem ser jogados de forma individual ou coletiva, sempre com a presença do educador para mediar o processo, observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos alunos, diagnosticando as dificuldades individuais.

Os Jogos Computacionais Educacionais se enquadram dentro dos jogos sérios que além de entreter o jogador, tem como objetivo auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, sendo uma ferramenta a ser explorada em diversas áreas como educação, marketing, cultura, economia e gestão (Pozzebon, 2013, p. 01). Estes jogos vêm ganhando espaço dentro e fora da escola devido ao barateamento dos instrumentos eletrônicos, tornando mais acessível a aquisição de computadores tanto no âmbito escolar como familiar.

Com esses jogos a diversão e conhecimento se juntam de maneira natural nos jogos computadorizados. Eles não têm apenas a finalidade de diversão e como o uso da tecnologia é interdisciplinar, sua aplicação traz diversos benefícios, onde trazem os alunos a uma realidade diferente, onde o educando pode aprender brincando sem receio de errar (Silveira; Barone, 2006).

As ênfases do Rizzi (1994) dizem que, “jogando”, a criança forma suas atitudes sociais tais como: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal”. Hoje em dia, existem vários tipos de jogos, entre eles: jogos de tabuleiro, jogos de cores, jogos corporais, jogos de computador, jogos apenas com papel e lápis, jogos matemáticos e etc., no entanto, são várias classificações: jogos de construção, de treinamento, estratégicos, de aprofundamento, jogos motores, cognitivos, competitivos, cooperativos, individuais e em grupo. De acordo com Campos (2010, p. 66):

Os jogos educativos podem ser divididos em: jogos sem simulação, em que os jogadores resolvem problemas sobre um assunto escolar usando os princípios do assunto ou da disciplina e jogos de simulação, os participantes estão dentro de um ambiente simulado no qual devem jogar, o fator acaso é empregado no desenrolar do jogo (Campos, 2010, p. 66).

Segundo o mesmo autor, o quadro 01 abaixo, mostra algumas classificações de jogos mais jogados atualmente, são os jogos virtuais, ou jogo impresso em papel.

Legenda:

- Versão: - Papel (P); computador (C). Ambos (A).
- Nos demais: - Sim (S); Não (N).

**Quadro 01** – Classificação dos Jogos

Jogos	Habilidades Mentais	Habilidades Visuais	Habilidades Motoras	Acaso	Versão
Jogo da Força	(S)	(N)	(N)	(N)	(P)
Jogo da Memória	(N)	(S)	(N)	(S)	(A)
Quebra-cabeças	(S)	(S)	(N)	(N)	(A)
Palavras Cruzadas	(S)	(N)	(N)	(S)	(A)
Xadrez	(S)	(S)	(N)	(N)	(A)
Tetris	(N)	(S)	(S)	(S)	(C)
Dominó	(S)	(N)	(N)	(S)	(P)
Bingo do Sistema Solar	(S)	(S)	(N)	(S)	(P)

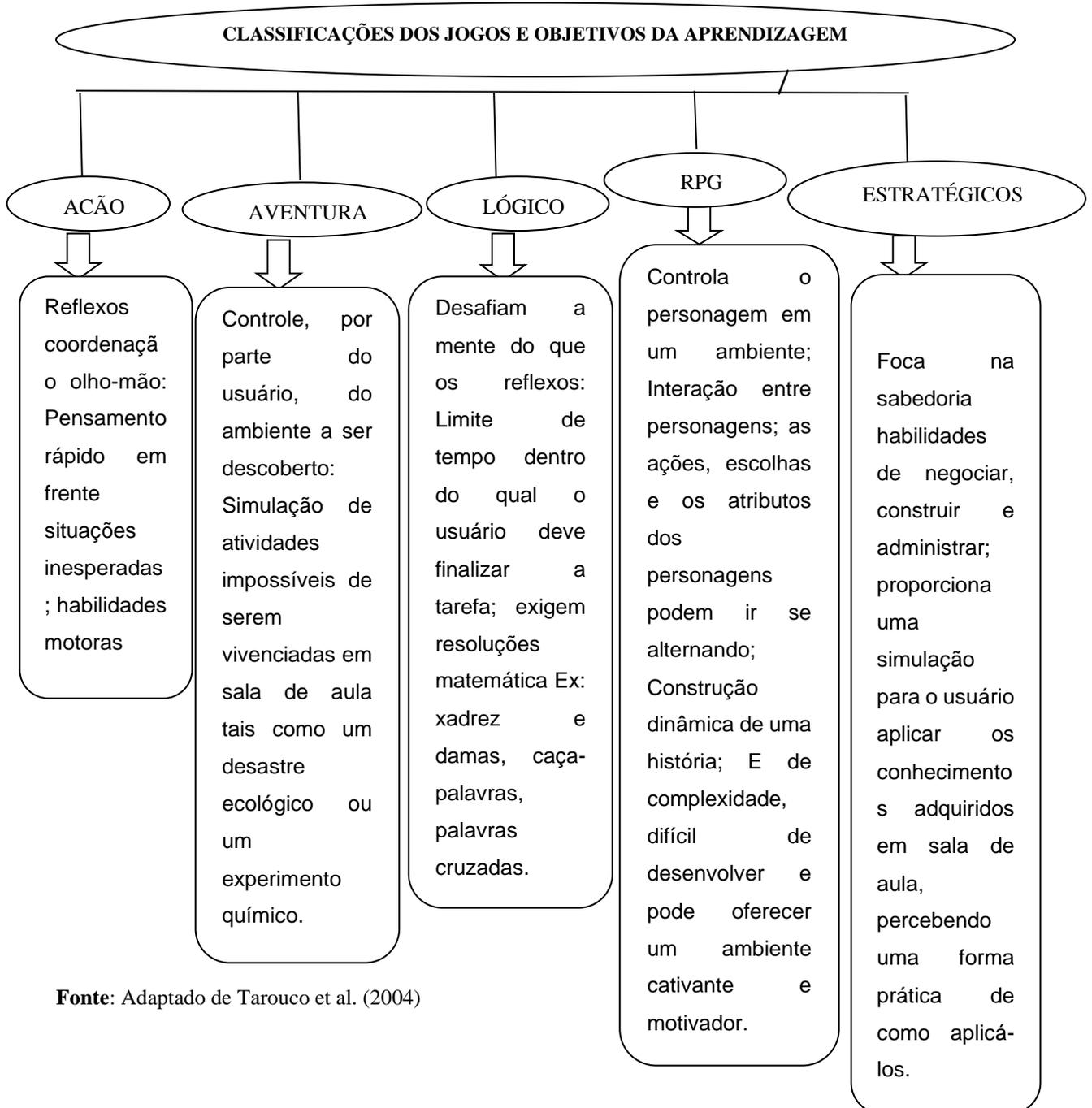
**Fonte:** Campos, 2010.

Ao observar o Quadro I Campos (2010), podemos analisa-los como jogos concretos, aquele que foram reproduzidos em papel, Jogo da Força, Dominó e Bingo de Sistema Solar, e os jogos digitais, aquele que já existem e estão disponíveis virtualmente, o jogo digital Tetris. Nossa intenção com o quadro I é discriminar e evidenciar as habilidades que cada um dos jogos pode oferecer para seus praticantes. Os jogos feitos e impresso em papel, também podem ser feitos de material alternativo, material acessível e em diversas formas, dando possibilidades para o processo criativo. E o outro é o, que é oferecido virtualmente, o Tetris, que pode ser baixado...

Os jogos que se evidenciam o exercício das habilidades mentais são os Jogos da Força, Quebra cabeça, Palavras cruzadas, Xadrez, Dominó, Bingo do Sistema Solar. Quanto aos jogos que desenvolvem as habilidades visuais são eles Jogo da Memória, Quebra Cabeça, Xadrez, Tetris, Bingo do Sistema Solar e o jogo com habilidade motora especificamente foi o Tetris.

A Figura 01 descreve algumas habilidades em que cada jogo executado desenvolve nos jogadores.

**Figura 01** – Classificação dos Jogos e Objetivos da Aprendizagem



A tecnologia veio repercutir nos paradigmas científicos, influenciando os modelos pedagógicos e, em razão disso, atingiu a atmosfera escolar e as relações entre professores e alunos. A educação também deve promover, com sua filosofia e procedimentos, a formação do

sujeito. De um lado, temos os recursos, a racionalidade e a objetividade da tecnologia e, do outro, o homem, também com seus recursos e potencialidades que devem ser trabalhados e desenvolvidos. Acrescem-se, ainda, as modificações que ocorrem nas relações sociais a partir dos resultados ou consequências advindas dos avanços científicos tecnológicos (Grinspun, 2001, p.18).

Para Geertz (1989) é necessário definir métodos de análise nas ciências sociais e existe um leque de abordagem como operacionismo, comportamentos que reduz em importância o objeto de seu estudo, a cultura de modo conceptual. Ele fundamenta essa necessidade buscando conceituar prática, praticante, estudo e objeto.

Segundo Bori (1987), Behaviorismo é uma abordagem da psicologia que se concentra no estudo do comportamento humano. O behaviorismo considera que o comportamento é influenciado por estímulos externos, e busca compreender como as pessoas aprendem e se comportam diante desses estímulos.

As trocas de informações e as inter-relações, invariavelmente, significam algum tipo de aprendizagem e, como afirma Demo (2009, p. 61), (...) “as novas tecnologias não inventaram a aprendizagem. Por mais que induzem inovações, por vezes espetaculares, os legados anteriores não são apagados.” Não se pretende substituir formas tradicionais de ensino e aprendizagem, mas, sim, acrescentá-las a algo novo para a escola, já usual para muitas crianças e adolescentes nas suas casas e em rodas de amigos

Para Morin (2005) na obra “Introdução ao Pensamento Complexo” nos ajuda a compreender os fundamentos do pensamento complexo e sustenta que pela visão mutiladora e unidimensional, os humanos pagam caro com e na manifestação dos fenômenos: a mutilação cortar na carne, verte o sangue, expande o sofrimento.

A realidade virtual é uma experiência imersiva, interativa, estruturada e apresentada por meio de imagens gráficas geradas em tempo real por computador.

Esse conceito ganha força com Rivoltella (2008), que a considera como um mundo de objetos sintéticos (porque gerados pelo computador) no qual é possível emergir-se”, possibilitando interações via dispositivos eletrônicos digitais. Esse processo interativo mostra-se como uma dinâmica fecunda, potencializadora de realizações e que permite novas formas de criação.

O modo como os docentes utilizam a didática para o aprendizado dos seus alunos é de fundamental importância, nos dias atuais o docente que sabe usar uma boa didática consegue prender a atenção do aluno, tem bons resultados.

Destaca-se que a abordagem comparativa entre grandes correntes da pedagogia, é bastante importante e necessário para a compreensão global das diversas ideologias que norteiam o pensamento pedagógico e que estão no início de cada uma dessas correntes. Entre elas: Tradicional, Renovadora, Libertadora, Construtivista e Crítico-social de conteúdos (Campos, 2013).

O ensino como matriz de referência para a construção do conhecimento e, por sua vez, como um ponto de grande relevância a formação profissional, se apresenta como uma questão de estudo, especificamente quando se questiona os aspectos: qualidade de ensino, formação para a autonomia ou mercado formação profissional, formação técnica, além de temáticas que referenciam a qualidade do profissional (Pimenta, 2006).

É de fato destacar, que o professor deve estar capacitado para o exercício das suas atividades; precisa ser criativo e ativo, ou seja, ser criativo em suas aulas, favorecendo aos alunos, uma relação altamente confortável para seu aprendizado. As qualificações impactam positivamente na preparação de um docente apto para exercer suas atividades sobre a realidade que irá atuar.

Essa perspectiva evidencia a necessidade constante do professor se inventar e reinventar continuamente no exercício de sua profissão. Ao colocar em relevo o aspecto pedagógico e a atividade de ensino, não pretendemos induzir a visão simplista, que passa pela associação linear de professor/sala de aula, sala de aula/professor, professor /ensino, ensino/transmissão de conhecimento, como alertam Brito e Cunha (2008).

Tais proposições também nos leva a refletir sobre a aula remota, o planejamento parte do reconhecimento das dificuldades com a ambientação da sala de aula virtual, pois, como Arruda enfatiza:

[...] o ambiente educacional é referência para alunos e suas famílias. O distanciamento completo, que envolve a supressão de práticas presenciais e práticas a distância, podem incorrer em problemas de ordem ainda maiores do que as implicações geradas por alguma iniciativa que fomente a manutenção dos vínculos escolares (Arruda, 2020, p. 262-263.)

Nesta linha de raciocínio, pode-se dizer que a Educação Física escolar não deve colocar como seu objeto o ensino de uma técnica considerada eficiente, já que, ao fazer isso, pode estar desconsiderando as formas culturais características do grupo alvo de um determinado programa. A Educação Física escolar não deve se colocar como aquela que escolhe qual a técnica que deve ser ensinada, mas deve ter como papel fornece a base motora necessária a partir da qual o aluno pode praticar ou não a técnica eficiente (Daólio,1992)

Daólio (1992) aborda que a função da Educação Física escolar não é, a seu ver, ensinar o Basquetebol, ou o Voleibol, ou o Handebol e sim considerar a eficácia simbólica, considerar o processo, o meio. Em outros termos, utilizar as atividades, valorizar culturas num dado grupo para proporcionar uma base motora que permita ao aluno, a partir da prática, compreender, usufruir, criticar e transformar as formas de ginástica, as danças, as lutas, os jogos e os esportes, elementos da chamada Cultura Corporal.

Daólio (1996) corrobora e complementa as visões dos autores citados, pois acredita que a Educação Física deve ser plural tanto em relação aos conteúdos quanto à inclusão de todos os alunos, buscando valorizar o conhecimento e a reconstrução destes elementos pelos alunos e não o rendimento esportivo.

As ferramentas e os brinquedos aparecem como símbolos característicos na Pedagogia de Alves. Onde as ferramentas são necessárias para a sobrevivência do corpo e os brinquedos são para o deleite da alma (Scofano, 2002 p.184).

Prosseguindo com metáforas, contrapõe à escola gaiola uma escola que dê asas. Ferramentas e brinquedos não são gaiolas, mas asas. Os brinquedos por sua vez, permitem o voo pelos caminhos da alma. Todo aquele que aprende ferramentas e brinquedos está aprendendo liberdade e jamais poderá ser violento. Pelo contrário, o educando que vivencia essa experiência fica alegre vendo as asas crescer (Alves, 2012, p. 58).

Segundo Oliveira (2001) a Informática na Educação pode proporcionar uma nova dinâmica ao processo de construção do conhecimento. Se até recentemente livros, apostilas, jornais e revistas eram a principal fonte de pesquisa, hoje também se integram a esses recursos os CD-ROMs e as páginas de Internet, bem como o áudio e videoconferências. Se a biblioteca era referência para pesquisas nas diversas áreas do conhecimento, o próprio conceito de biblioteca hoje muda com os sistemas de pesquisas on-line nas bibliotecas digitais e virtuais. As tecnologias inseridas no processo educacional abrem novos caminhos para a construção do conhecimento, com mais interação, colaboração, trocas, práticas.

Oliveira (2001) acrescenta que mesmo reconhecendo a comunicação como uma das condições basilares para a interação humana, não se pode entender a produção de materiais pedagógicos para o processo de ensino-aprendizagem dos saberes culturais como uma simples transmissão de um conhecimento por parte de alguns e a recepção por parte de outros, mas como construções e reconstruções inerentes ao conhecimento e por meio de jogos é possível também construir e reconstruir conhecimento.

No outro lado está a força presente das tecnologias e das mídias que não podem ser ignoradas pelo impacto modificador das relações sociais. Como defende Morin (2000), não

pode a Educação e o ensino educativo esquecer a necessidade de ações pedagógicas cuja missão seja “[...] transmitir não o mero saber, mas uma cultura que permita compreender nossa condição e nos ajuda a viver, e que favoreça, ao mesmo tempo, um modo de pensar aberto e livre” (Morin, 2000).

As atitudes conceituais sofrem resistência por parte dos estudantes, neste contexto a mídia social, a pesquisa através da internet, a troca de experiências virtuais pode conquistar um novo educando, o atual jovem do século XXI (Zabala, 1998).

O estímulo advindo do conjunto fascinante do universo digital, anexo ao prazer cultural, a motivação e a vontade concreta do fazer pedagógico, transformam-se em aliados indubitáveis da Educação Física escolar e talvez o que os alunos mais apreciam nesta “aula”: o sentimento de liberdade. A participação e alegria no contato com os colegas, na execução das atividades físicas, ou no bate-papo com os colegas são itens indispensáveis à aula de Educação Física na escola.

Lévy (1993) destaca que o uso das tecnologias são elementos necessários ao desenvolvimento do conhecimento. São ferramentas que bem utilizadas, aprimoram o aprendizado. Entre estes instrumentos o autor ressalta a importância do acesso à internet, pelo contato possível com grande número de informações.

Para o autor, a Escola é onde os conhecimentos são impostos, mesmo considerando algumas louváveis iniciativas de professores, ela seria um lugar imutável, reproduzindo padrões que não oferecem situações, nas quais os alunos possam exercer sua autonomia de pensar e criar e, por isso, considera que as instituições de conhecimento formal são excludentes, porque não valorizam os saberes individuais. Segundo ele, vivemos num momento em que o livre acesso a uma abundância cada vez maior de informações desestrutura e enfraquece as instituições de ensino, em favor do autodidatismo – capacidade de aprender por si mesmo.

Para Lévy (2010) a “cibercultura” esboça novas dinâmicas de conhecimento, pois “possibilita a busca de informações convergentes aos interesses pessoais: flexibilidade e personalização de aprendizado, características estas que devem pautar a renovação pedagógica, estimulando a exploração livre, valorizando a iniciativa e a subjetividade das pessoas”. Pierre Lévy (2010) não nega os riscos da exclusão na “cibercultura”, mas acredita que o número de pessoas conectadas cresce exponencialmente desde a década de mil novecentos e oitenta, o que faz com que os procedimentos de acesso e de navegação se tornem cada vez mais favoráveis, principalmente, com o advento da World Wide Web (www).

Segundo o autor, esses fatos, somados ao gradual barateamento dos serviços, corroboram para uma ampliação ainda maior da adesão e uso da internet. Dessa forma, o ganho

de autonomia na produção de conhecimentos, por largas parcelas, tornar-se-ia uma realidade, produzindo um ambiente de aprendizado cooperativo e mais significativo para os indivíduos.

## **2. AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Neste capítulo são abordados a importância das relações da presença das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC 's) na Educação Física, na qual propõem-se novas formas de ensino e aprendizagem, de onde surgem novas maneiras de veicular e acessar um grande volume de informação e conhecimento. Os jogos são fatores de reforço positivo relacionados às experiências vividas pela diversão, como destacam Anastácio e Ramos (2018), assim, o uso dos jogos digitais na educação oferece a possibilidade de associar a aprendizagem à diversão.

A necessidade da inclusão digital e a disseminação do uso dos computadores em todas as escolas propiciam a implementação de ferramentas que permitem o acesso à informática desde os anos iniciais do ensino fundamental. Esta é uma das atividades de disseminar o uso dos computadores nas escolas.

A utilização dos computadores em quase todas as áreas do conhecimento já é uma realidade, e a Educação também vem sentindo os reflexos desta utilização. Atualmente, os processos de ensino e de aprendizagem precisam ser mais individualizados e as TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação), incluindo-se o computador, estão muito presentes, tornando-se importante permitir que a sociedade tome conhecimento destas novas tecnologias e aprenda a utilizá-las adequadamente (Silveira, 2006).

Concebendo a Educação Física escolar como uma disciplina que trabalha criticamente com a Cultura Corporal de Movimento, faremos mais adiante algumas considerações de como se dão as relações entre os Jogos digitais e a Educação Física escolar. Apontaremos também possibilidades metodológicas para o encaminhamento de propostas de atualização pedagógica de suas atividades, a fim de contemplar essas relações.

### **2.1 TIC's na Educação e na Educação Física**

As TIC 's, em especial os computadores, oferecem uma variedade de ambientes de ensino e de aprendizagem, que podem ser explorados e utilizados de maneira a despertar o interesse do aluno, servindo aos professores como uma poderosa ferramenta de apoio ao ensino. A utilização das TIC's na Educação possui uma série de benefícios, tais como: oferecer

ambientes de aprendizagem rápidos, atraentes e gratificantes, tais como Jogos Educacionais Digitais e ambientes que utilizam Realidade Virtual; manter os alunos constantemente ativos; introduzir um elemento motivacional para os alunos e professores.

Na sociedade atual, as formas como se utiliza os recursos tecnológicos digitais em suas práticas de interação social, segundo Kenski (2018) esses novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade imbricados com a educação potencializa a criação da cultura tecnológica na escola e a inclusão digital da comunidade, numa perspectiva de emancipação social, podemos perceber esses elementos tecnológicos digitais, como a internet e as tecnologias digitais de informação e comunicação na inserção nas escolas desses dispositivos tecnológicos como elementos da cultura digital em diversos níveis e modalidades de ensino destacando sempre questões sobre o uso de tecnologias digitais na educação.

Os processos comunicativos mais relevantes que caracterizam o mundo globalizado são presença maciça dos meios de comunicação na vida social e subjetiva, Santaella (1996, p. 29), “compreende que os processos que envolvem esses meios também são processos culturais, que criam seus códigos específicos e signos, conseqüentemente produzindo “efeitos de percepção, processos de recepção e comportamentos sociais que lhes são próprios”.

Sobre esta perspectiva torna-se relevante a escola, instituição social de formação cultural dos indivíduos, debruçar-se avidamente na análise e compreensão deste fenômeno para melhor conduzir o trabalho.

Assim, os Jogos digitais e a Educação Física, o entrelaçamento da educação com o paradigma informacional contemporâneo, nem se pode deixar de reconhecer que “os games se inserem num contexto cultural-curricular juvenil” (Moita, 2007a, p.58), como elementos de composição do atual paradigma educacional, configurando-se em importante campo de pesquisa educacional, inserido nos estudos sobre educação e tecnologias.

Neste sentido, é possível considerá-la a educação como um processo com vistas a um produto complexo em termos escolares, mesmo que essa seja, sem dúvida, uma de suas principais modalidades, mas como o conjunto de influências e inter-relações que promovem a construção do ser pessoa.

De tal forma, compreende-se que

Educação é um conceito amplo que se refere ao processo de desenvolvimento onilateral da personalidade, envolvendo a formação de qualidades humanas-físicas, morais, intelectuais, estéticas- tendo em vista a orientação da atividade humana na sua relação com o meio social, num determinado contexto de relações sociais. (Libâneo, 1994, p. 22).

Levando-se em conta este contexto e de outros autores podemos afirmar que o papel do educador vai muito além de transmitir um conhecimento elaborado e passa a ser fundamentalmente dialógico, numa atitude comprometida com a problematização, com a libertação, visando superar todas as formas de opressão, considerando-se a situação específica e o contexto sócio-histórico, uma vez que “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (Freire, 1987, p. 68).

A educação se torna necessária e assume papel determinante como tempo e espaço, para o delineamento de condutas sociais, entre as quais destacam-se, aqui, as articulações entre as construções de gênero e educação, por entendermos a educação como um lugar de crítica, de diálogo, de criação e de transformação cultural.

Ao mesmo tempo, sendo a escola principal agência educativa na contemporaneidade, desde a primeira infância, a educação se processa em diversos outros espaços, também atravessados pelas relações de gênero (Louro, 2000), a exemplo do espaço virtual dos games.

Os games e a Educação Física, aprendizagem não ocorre somente na escola e não existe apenas um tipo de currículo - o escolar. Há contextos curriculares diversos, ressaltando-se, neste momento, o contexto curricular juvenil, que se manifesta nos games (Moita, 2007a) que, assim como a escola, configuram-se em espaços educativos, marcados pelas construções de gênero, como mecanismos adotados e operacionalizados na esfera da informalidade não-documentada, às vezes, sutil ou imperceptível, eficaz sobre a produção de todos os sujeitos. Assim, a política curricular nacional explica o currículo:

Atualmente este conceito envolve outros três, quais sejam: currículo formal (planos e propostas pedagógicas), currículo em ação (aquilo que efetivamente acontece nas salas de aula e nas escolas), currículo oculto (o não dito, aquilo que tanto alunos, quanto professores trazem, carregado de sentidos próprios criando as formas de relacionamento, poder e convivência nas salas de aula) (Brasil, 1998).

Há proposta curriculares que evidenciam os jogos eletrônicos no currículo formal, o modo como se joga, a interatividade, a tensão e as habilidades cognoscitivas geradas pelo envolvimento com o jogo – o currículo em ação;

Essa proposição não estanque, esses níveis curriculares são apenas uma aproximação entre contextos de aprendizagens diferentes, partindo de um já consensual - a escola - para outro ainda polêmico - os games – com o intuito de ressaltar este último como ambiente educativo e veiculador das relações de gênero, em que meninos e meninas correspondem a “estabelecidos e outsiders” (Moita, 2007c, p.29).

Conforme Gadotti (2000), pensar na educação do futuro, precisa-se considerar as possibilidades de novos espaços de formação.

São necessários admitir que “o ciberespaço rompeu com a ideias de tempo próprio para a aprendizagem. [...], o espaço da aprendizagem é aqui - em qualquer lugar -, e o tempo de aprender é sempre” (Gadotti, 2000, p. 250).

Nessa linha de pensamento, apoiamo-nos em Kenski, (2018), propomos uma análise dos games como elementos significativos da formação de conceitos em gênero, por suas condições de interatividade numa visão otimista da educação considerados espaços, adjetivados como educativos e do seu entrelaçamento com tais contextos curriculares contemporâneos, em contraposição às opiniões discriminatórias e desanimadoras sobre o aproveitamento pedagógico de um recurso vivo, entre crianças e jovens.

Como resultado desses aspectos gerais, para muitos, as atividades com games são vistas como prejudiciais ou negativas para a socialização e a aprendizagem. Na contramão dessas generalizações, aqui se ressaltam os ganhos proporcionados pelo uso de tais atividades, ressaltadas como oportunidades de educação, construção e reconstrução de valores e conceitos, enfim, de formação sociocultural:

O jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais (Alves, 2007, p. 63).

Nesta perspectiva, os jogos são uma necessidade que internaliza-se de diferentes modos culturais, num processo interpessoal que se transforma em intrapessoal, isto quer dizer, que os jogos na prática pedagógica da criança pode ser um conteúdo importante para promover o seu desenvolvimento, e são levados em contas situações mediadas pelo imaginário, instrumentos simbólicos de diferentes significados e ações, os quais permeiam a experiência a partir de sua inserção e aprendizado de si na relação com o meio em que vive.

Em consequência da utilização das mídias e de seus avanços tecnológicos a educação e o processo de ensino aprendizagem passa por um aperfeiçoamento na qualidade do ensino. Alguns estudos apontam que é preciso investigar quais as possíveis contribuições do uso das novas tecnologias nas aulas de Educação Física (Azevedo, 2008) (Baracho; Gripp e Lima, 2012) (Azevedo, 2012) (Fantin, 2015) (Júnior, 2015), utilizam os jogos eletrônicos como uma opção pedagógica, já que estes possibilitam aos alunos trazerem as suas vivências de fora do ambiente escolar e, em um segundo momento, associá-los ao conteúdo específico da disciplina, de modo que professores e alunos possam arquitetar esse aprendizado.

A incorporação de novos elementos na cultura digital não há dúvidas de que os estudantes atuais são diferentes daqueles de antes, que não tiveram contato com as novas tecnologias e não experimentaram conhecimentos novos, como a interatividade e a liberdade de escolha.

Aqui vemos uma oportunidade para recordar e concordar em consequência disto, podemos concordar com as palavras de Johnson (2005, p. 20) “as “virtudes dos jogos vão muito além da coordenação visual e motora”, depreender necessário reconhecer a historicidade do ser humano, independente da raça, considerando sua experiência histórico-social e o conhecimento socialmente existente.

A partir deste pressuposto, podemos entender que os jogos digitais nos apresentam como currículos pertinentes ao contexto curricular juvenil, no qual é oportunizado e estimulado o desenvolvimento das habilidades, além de outras que ajudam os jogadores a interagirem mais rapidamente com o meio cultural e social.

Sabemos que atualmente vivemos em uma sociedade conectada, onde as instituições escolares, governos e organizações, depende cada vez mais das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e sobretudo da internet.

Com a disseminação da rede mundial de computadores, a educação ganha novas perspectivas e diversas pesquisas educacionais demonstram uma grande preocupação com a investigação das relações que se configuram entre a sociedade e os meios de comunicação.

Esta proposta educacional de acordo com Cordeiro e Bonilla (2017) nos mostra uma diversidade de ações desenvolvidas no cotidiano das crianças e adolescentes que poderiam estar presente no currículo escolar a partir de diferentes áreas do conhecimento, isto indica que se trata de um fenômeno multidisciplinar na qual possibilita uma maior interação e autonomia dos receptores e consumidores na escolha, veiculação e até produção dos conteúdos representadas principalmente por videogames e pela internet, nos jogos online e diversos sites de relacionamento e troca de dados entre usuários.

Por isso, podemos apontar como uma das possibilidades que possam caracterizar a educação escolar através das mediações tecnológicas baseada na experiência, na liberdade e autonomia necessária para experimentação e expressão da vida social em sua singularidade, o que nos remete a refletir e almejar uma aula que transmitem conteúdos mais atraentes aos alunos baseada em sua cultura e que permitam a apropriação de novos elementos na qual evidencia-se digital.

Concebendo a Educação Física escolar como uma disciplina que trabalha criticamente com a Cultura Corporal de Movimento, faremos mais adiante algumas considerações de como

se dão as relações entre jogos digitais, alunos e Educação Física escolar. Apontaremos também possibilidades metodológicas para o encaminhamento de propostas pedagógicas de suas atividades, a fim de contemplar essas relações.

## **2.2 Jogos Digitais e a Formação dos Professores de Educação Física**

No atual cenário educacional, marcado por rápidas transformações tecnológicas e culturais, os jogos digitais emergem como instrumentos potenciais para a renovação de práticas pedagógicas, especialmente na Educação Física. Esta seção da dissertação visa explorar a intersecção entre os jogos digitais e a formação dos professores de Educação Física, considerando o impacto significativo que a tecnologia tem no processo de ensino e aprendizagem (Lisboa; Souza, 2017).

A inserção dos jogos digitais no contexto educacional não é apenas uma resposta à evolução tecnológica, mas também reflete uma mudança na percepção de como o conhecimento pode ser construído e compartilhado na sala de aula. Para os professores de Educação Física, isso representa um desafio e uma oportunidade (Jacob, Silva, 2019). O desafio reside na necessidade de desenvolver novas competências e adaptar-se a métodos de ensino inovadores. A oportunidade, por outro lado, manifesta-se na capacidade de enriquecer as aulas, tornando-as mais dinâmicas, interativas e alinhadas com os interesses e a realidade dos alunos do século XXI (Jacob, Silva, 2019).

Este segmento da dissertação irá, portanto, abordar questões como: quais são as habilidades e conhecimentos que os professores de Educação Física precisam adquirir para integrar eficazmente os jogos digitais em seu repertório pedagógico? Como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para aprimorar o ensino da Educação Física? Quais são os impactos desses jogos no desenvolvimento motor, cognitivo e social dos alunos? E, finalmente, quais são os desafios e as possíveis soluções para a implementação efetiva de jogos digitais nas aulas de Educação Física?

Ao responder a estas perguntas, a presente seção busca oferecer uma compreensão abrangente sobre o papel dos jogos digitais na formação dos professores de Educação Física e seu potencial para transformar as práticas pedagógicas, promovendo um aprendizado mais engajador, significativo e alinhado com as necessidades e expectativas da geração atual de estudantes.

A incorporação de jogos digitais na educação física escolar representa uma evolução notável na abordagem pedagógica contemporânea. Este movimento não é apenas uma resposta

ao avanço tecnológico, mas também reflete uma compreensão mais profunda das possibilidades educacionais que emergem da intersecção entre tecnologia e pedagogia. Os jogos digitais, com sua natureza interativa e lúdica, oferecem uma oportunidade única para enriquecer o currículo de educação física.

A educação física, tradicionalmente caracterizada por atividades físicas e práticas esportivas, está agora explorando o potencial dos jogos digitais para melhorar não apenas as habilidades motoras, mas também as capacidades cognitivas e sociais dos alunos. Os jogos digitais podem promover a aprendizagem experiencial, onde os alunos participam ativamente e se envolvem de maneira significativa, ultrapassando os limites das abordagens tradicionais de ensino.

Nesse contexto, a formação docente assume um papel crucial. Para integrar efetivamente os jogos digitais nas aulas de educação física, os professores precisam não apenas de familiaridade com a tecnologia, mas também de uma compreensão pedagógica profunda de como incorporar esses recursos de maneira a complementar e enriquecer o currículo existente. Isso envolve o desenvolvimento de novas competências, incluindo conhecimentos técnicos sobre jogos digitais, habilidades para integrar estes jogos de forma pedagógica, e a capacidade de adaptar o ensino às necessidades e ao contexto dos alunos.

Além disso, a formação docente para o uso de jogos digitais na educação física deve considerar questões de inclusão, acessibilidade e segurança, garantindo que todos os alunos se beneficiem dessa integração, independentemente de suas habilidades físicas ou tecnológicas.

Portanto, esta seção da dissertação explora como a integração dos jogos digitais na educação física pode ser realizada de forma eficaz, ressaltando a importância da formação docente nesse processo. A análise aborda tanto os desafios quanto as oportunidades que essa integração apresenta, com o objetivo de fornecer insights sobre como os jogos digitais podem transformar a educação física para a nova geração de alunos.

A trajetória dos jogos digitais, desde seus primórdios até sua inserção no contexto educacional, é marcada por desenvolvimentos significativos tanto tecnológicos quanto pedagógicos. Inicialmente concebidos como entretenimento, os jogos digitais evoluíram para se tornarem poderosas ferramentas educacionais. Esta evolução é paralela às mudanças ocorridas nas abordagens pedagógicas, especialmente na educação física (Pereira; Silva, 2005).

Nos primeiros anos, os jogos digitais eram vistos principalmente como uma forma de lazer. Contudo, com o passar do tempo, educadores e pesquisadores começaram a reconhecer o potencial educativo desses jogos. Eles foram identificados como meios eficazes para engajar alunos em processos de aprendizagem ativa, onde o jogo serve não apenas como uma

ferramenta para o entretenimento, mas também como um meio de desenvolver habilidades cognitivas, motoras e sociais.

Paralelamente, a educação física também passou por uma série de transformações. Tradicionalmente focada em atividades físicas e esportivas, a disciplina começou a abraçar uma abordagem mais holística, reconhecendo a importância do desenvolvimento cognitivo, emocional e social, além do físico. Com isso, surgiram novas abordagens pedagógicas, que buscavam integrar o físico e o cognitivo de maneira mais coesa, alinhando a disciplina com as teorias educacionais contemporâneas.

A inserção dos jogos digitais no contexto educacional de educação física é um reflexo dessas transformações. Os jogos digitais oferecem oportunidades únicas para a realização de atividades que combinam movimento físico, pensamento estratégico e interação social. Além disso, permitem a exploração de novos contextos e ambientes, incentivando a criatividade e a imaginação. Esta abordagem inovadora pode ser vista como uma resposta às necessidades e interesses da geração atual de estudantes, que cresceu em um mundo cada vez mais digital (Jacob, Silva, 2019).

Assim, a integração dos jogos digitais na educação física representa um passo importante na evolução da disciplina. Esta seção examinará mais de perto a história dos jogos digitais e suas implicações para a educação física, explorando como essa integração pode ser feita de maneira que beneficie tanto os alunos quanto os educadores, e como ela reflete as mudanças mais amplas nas práticas pedagógicas.

### **2.3 Os jogos digitais e os jogos populares: uma alternativa possível no contexto escolar.**

Ao abordarmos a integração de jogos digitais e jogos populares no contexto educacional, nos parece um campo emergente que representa a convergência entre a tradição lúdica e a inovação tecnológica. Esta abordagem pedagógica busca harmonizar os jogos populares, profundamente enraizados nas culturas e tradições, com os jogos digitais, produtos da era tecnológica contemporânea, criando um ambiente de aprendizagem dinâmico e multifacetado. A relevância desta integração reside na sua capacidade de oferecer uma educação que é simultaneamente engajadora, culturalmente significativa e alinhada com as competências digitais exigidas neste momento.

Examinamos o panorama histórico e cultural dos jogos populares, fundamentais para entender sua origem, evolução e o papel que desempenham na sociedade. Os jogos populares, manifestações lúdicas que atravessam gerações, são mais do que meros passatempos; eles são

portadores de significados culturais, sociais e históricos profundos. Eles emergem de contextos sociais específicos e evoluem ao longo do tempo, adaptando-se às mudanças culturais e às necessidades das comunidades. Esses jogos refletem as tradições, histórias e valores das sociedades em que são praticados, funcionando como importantes veículos de transmissão cultural e ferramentas de socialização (Ramos; Cruz, 2018).

A origem dos jogos populares muitas vezes se perde na história, mas sua persistência e evolução revelam sua capacidade de adaptação e relevância contínua. Eles são modelados e remodelados pelas condições culturais, econômicas e políticas de suas sociedades, refletindo as mudanças nas estruturas sociais, tecnologias disponíveis e valores predominantes. Por exemplo, jogos tradicionais que outrora eram praticados em espaços abertos e comunais, hoje podem ser encontrados em versões modernizadas, adaptadas para escolas ou ambientes urbanos.

A importância educacional e cultural dos jogos populares reside em sua capacidade de promover a aprendizagem através da experiência vivida. Eles são instrumentos pedagógicos poderosos, facilitando o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e sociais. Em um ambiente educacional, os jogos populares podem ser utilizados para ensinar sobre história local, tradições culturais e valores sociais. Eles também promovem a inclusão, o trabalho em equipe e a resolução de problemas, habilidades essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos.

Além disso, os jogos populares são fundamentais na construção da identidade e do sentimento de pertencimento, fortalecendo os laços comunitários e culturais. Eles agem como um elo entre o passado e o presente, permitindo que as novas gerações experimentem e compreendam aspectos de sua herança cultural. Nesse sentido, os jogos populares não são apenas atividades lúdicas; eles são elementos vitais na tapeçaria cultural, preservando e transmitindo o patrimônio cultural imaterial de uma comunidade (Sampaio; Mancini, 2017).

Portanto, ao explorar a interseção entre os jogos digitais e os jogos populares, é importante reconhecer e valorizar a rica história e o significado cultural dos jogos tradicionais. Esta compreensão fornece uma base sólida para considerar como a integração de jogos digitais pode respeitar, complementar e enriquecer a experiência dos jogos populares no contexto educacional.

### 3. OS CAMINHOS DA PESQUISA

Para iniciar nosso trajeto metodológico, fizemos a primeira visita à Escola Municipal Profª. Érvila Souza de Assis, quando foi anunciado a esta pesquisadora que, por determinação dos órgãos de segurança sanitária, as aulas iriam iniciar de forma remota. O início do ano Escolar de 2022, no município de Iranduba – AM, deu-se no dia 07 de fevereiro daquele ano.

Nos dias 08, 09 e 10/02/2022, iniciamos o ano letivo com a jornada pedagógica e planejamento com todo o corpo docente da escola. Este encontro aconteceu via Google meet. Neste encontro nos foi passado que deveríamos nos organizar por semestre. A orientação pedagógica pediu que as aulas fossem remotas, sendo assim dividimos o ano letivo em dois semestres, e que contemplam os conteúdos prioritários de cada ano, e junto a eles ainda no primeiro semestre foram contemplados conteúdo com eixo temático Jogos e Brincadeiras, baseado na Base Nacional Curricular - BNCC 2018.

Na sequência, o ano letivo escolar com alunos iniciou também de forma remota, no dia 14/02/2022. As aulas, de maneira virtual estavam acontecendo, mas precisamos alinhar algumas questões quanto ao uso virtual e a forma de avaliação dos alunos. Então no dia 25/02/22, a equipe pedagógica decidiu chamar o corpo docente para uma reunião presencial para avaliar como estava o andamento das aulas via virtual, a frequência dos alunos e a prática docente, avaliar suas dificuldades com o uso da tecnologia.

Foram sugeridas as seguintes recomendações: verificar as plataformas que se utilizaria, os links para visualização de vídeo, estudar antes as aulas explicativas no YouTube, e direcionar sua aula para que contemplasse o conteúdo do dia. Assim os alunos poderiam assistir de forma online, ter melhor compreensão além de fazer as anotações das atividades desenvolvidas pelo professor.

Logo em seguida, a partir do dia 07/03/22, as aulas passariam a ser de forma presencial, mas devido ao furto da fiação da parte elétrica da escola, o trabalho continuou de forma remota. No dia 09/03/22 a direção escolar comunicou que o prédio passaria por reparos que seriam realizados na parte elétrica da escola e que as aulas teriam retorno presencial no dia 14/03/22.

No período de 04 a 14/04/2022 foi suspensa a aula presencial, e novamente as aulas remotas voltaram devido a fatores intercorrentes da natureza, pois uma chuva torrencial atingiu a escola, quando foram destelhadas algumas salas de aula. No dia 20/04/22, ainda no primeiro bimestre, a equipe pedagógica reuniu novamente os professores, pais de alunos para saber as opiniões referentes ao retorno das aulas presenciais de forma escalonada até a manutenção do

telhado. Foi aceito o retorno de forma escalonada, assim os alunos retornaram de forma presencial no dia 25 de abril de 2022.

A partir do 2º bimestre todas as turmas do 6º. ao 9º ano voltaram às aulas presenciais, uma vez que a direção escolar comunicou que foram feitos os reparos no telhado da escola, mas com tempo reduzido em virtude de a parte elétrica não suportar os ar condicionados ligados por muito tempo. Então foi proposto trabalhar a temática tecnologia digital em mídia, vídeo aula, criar e-mail da turma e outras possibilidades.

Passamos a acompanhar os conteúdos aplicados pelos professores no grupo de WhatsApp da escola. No dia 05 de julho de 2022, a Escola Municipal Profª. Érvila Souza de Assis, foi entregue para a reforma. Já estávamos com aula remota, e as atividades continuaram nos grupos como estabelecido anteriormente até o 3º. bimestre.

No dia 03/10/2022, foi realizada reunião pedagógica e administrativa com o corpo docente da escola para tratar das ações educativas para o 4º bimestre e alinhar a forma de trabalho. Ficou acordado que cada professor iria utilizar sua metodologia e que os grupos iriam ficar somente para informações administrativas e comunicação de cada professor de como iriam desenvolver suas aulas neste 4º. bimestre.

Deu-se início aos trabalhos tendo como sugestão para a 1ª abordagem de conteúdo para constituir como proposta pedagógica a partir do final do 4º bimestre, o corpo docente sugeriu a temática “Folclore Brasileiro”, relacionados a jogos e brincadeiras regionais voltados à construção do conhecimento científico de forma interdisciplinar, a partir de jogos eletrônicos. Dessa forma, os professores admitiram a possibilidade das apresentações dos trabalhos pelos alunos, ou seja, exposição dos jogos construídos para que houvesse uma integração entre as turmas, uma vez que as aulas estavam sendo realizadas de forma híbrida, em virtude da reforma da escola.

A partir dessa proposta o corpo docente discutiu tópicos para serem abordados em suas disciplinas de acordo com a temática proposta, haja vista que com exceção da professora de educação física, os professores do 6º. ao 9º. ano lecionam disciplinas diferentes em cada turma, sendo português, matemática, geografia, história e arte. A disciplina de ciências é ministrada por dois professores que atendem todas as turmas, e devido ao tempo de execução dos reparos da referida escola, não fará parte desta pesquisa.

Durante o planejamento o corpo docente listou os conteúdos a serem desenvolvidos, havendo uma preocupação quanto ao que de fato pudesse fazer parte desse contexto, com a contemplação ao programa institucional sistematizado pela Secretaria Municipal de Educação, utilizando dessa forma os Temas Integradores Contemporâneos propostos pela BNCC. Deu-se

continuidade ao trabalho desenvolvido no primeiro semestre, pois a temática proposta foi até 14 de dezembro de 2022.

Em acordo, os professores decidiram durante o planejamento que fosse solicitado trabalhos de todas as turmas, e que a parte prática que estivesse relacionada à temática folclore brasileiro, abordando as manifestações socioculturais inerentes às regiões do Brasil, como: festas, danças, músicas, vestimentas, jogos, história, lendas, jogos e brincadeiras. Para maior entendimento segundo Florestan Fernandes (2003) conceituamos assim a palavra folclore: por a definição e origem por *Folk lore* que quer dizer saber do povo, saber popular, foi construída pelo etnólogo inglês Williams John Thoms (1848).

Esta atividade foi orientada a ser realizada conforme o entendimento e compreensão para idade e série dos alunos do 6º, 7º, 8º e 9º ano, sob a supervisão dos professores que fizeram leituras e interpretações de histórias e lendas, para poderem construir jogos e brincadeiras com a temática regional. Os alunos do 6º. ano apresentaram algumas lendas, fizeram cartazes com colagem de figuras e desenhos, e demonstraram como elaboram os jogos com este tema. E os outros alunos das turmas do 7º.ano, 8º. ano e 9º. ano fizeram da mesma forma, mas buscaram apresentar com outras temáticas regionais.

A expectativa para o final do segundo semestre eram que houvesse a culminância, organizando as turmas e as temáticas para uma apresentação das atividades conjuntamente, sobre o Folclore brasileiro. Nesta apresentação os alunos demonstraram as cantigas populares por meio da brincadeira de roda, a construção de um brinquedo virtual com temática tradicional, a interface entre os jogos eletrônicos e a sua versão para jogos virtuais.

Para a realização das atividades foi estabelecido um cronograma a ser executado por meio de planejamento, onde cada professor teria o seu dia para desenvolver as atividades com os alunos de forma presencial. Como abordado anteriormente, cada professor teve a oportunidade de escolher sua metodologia e compartilhar no grupo de WhatsApp dos alunos por turma, e pesquisa de campo por meio do google meet com os links virtuais. A atividade interativa recebeu o nome de “Brincando e aprendendo com jogos recreativos na educação física”.

Percebemos o entusiasmo dos alunos por terem externalizado gestos e comportamentos que entendemos como satisfação durante a apresentação dos jogos. O sorrir, o abraçar, apertar a mão do outro, o brilho nos olhos demonstrando interesse em estar ali executando aquela atividade nos fez interpretar através destes movimentos e expressões corporais, que estavam desenvolvendo a corporeidade pelo interagir, e assim fortalecendo a diversidade sociocultural,

facilitando a sua inter-relação, criando laços de companheirismo e amizade e, ao mesmo tempo adquirindo conhecimentos científico de forma descontraída e divertida.

### 3.1 O cenário da Pesquisa: a escola

A instituição onde desenvolvemos a pesquisa fica localizada na Av. Auton Furtado, SNº- Cidade Nova, Iranduba – Amazonas, atende nos 3 turnos, sendo a amostra da pesquisa somente no turno vespertino, onde há uma demanda de 8 turmas do ensino fundamental II (6.º ao 9.º ano), sendo 2 turmas de 6º ano, duas turmas do 7º. ano, 2 turmas do 8º. ano e 2 turmas do 9.º ano.

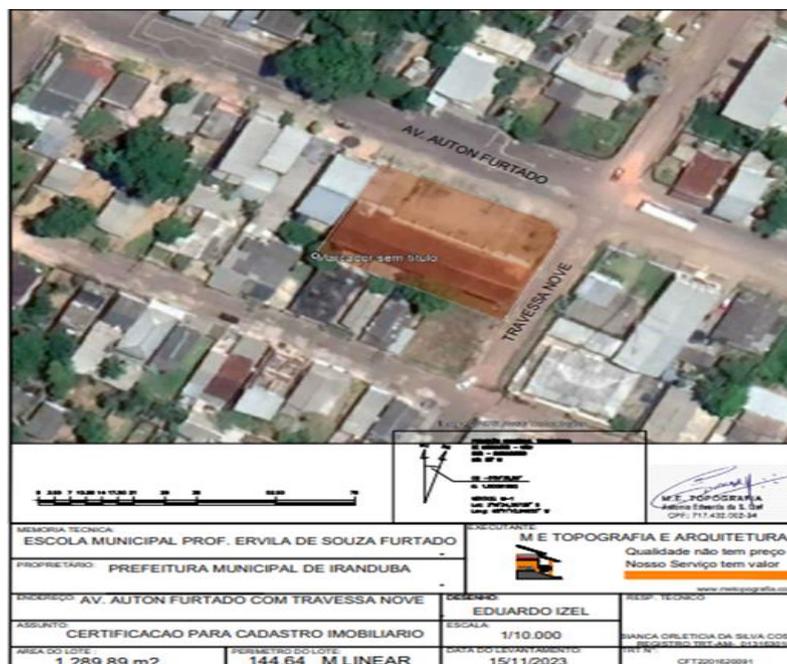
Quanto a estrutura física do prédio, a escola tem segundo andares, tem duas porta de acesso, tem 11 salas de aula, mas só tem 8 turmas do 6º. ao 9º. ano, as três turmas são do ensino fundamental I, e o acesso ao segundo andar a escola é por meio de escadas, no andar de baixo tem 4 salas de aula, 3 banheiros, uma biblioteca, possui uma sala da coordenação pedagógica (gestora e pedagoga), uma sala de mídia, uma sala dos professores, uma cozinha, um depósito para alimentos, a secretária e uma quadra fora da escola que não é utilizada.

A escola possui um pátio na frente e tem um espaço verde com plantas ao redor da cerca. No andar superior, tem sete salas de aula e uma sala que serve de depósito Quanto o entorno e localização da escola, esta fica situada em uma rua estreita, de fácil acesso, ao lado da igreja Assembleia de Deus, a rua possui casas de alvenaria e de madeira, a rua dá acesso a duas saídas, quase na frente da escola tem uma autoescola, na esquina tem um lanche e um canal de TV RBN (Rede Boas Novas).

**Figura 2** - Imagem da Escola Mul. Profª. Érvila Souza de Assis



Fonte: Google Maps, 2023

**Figura 3** - Topografia

**Fonte:** Eduardo Izel, 2023

Na frente da escola não há faixa de pedestre, dificultando a travessia dos alunos, muitas crianças chegam à escola sozinhas, e outras acompanhadas por algum parente, pai, mãe ou irmão. A rua é trafegada por veículos grandes e pequenos, e as crianças atravessam em meio aos veículos que passam por ali. Grande maioria dos alunos da escola residem nas proximidades e vivenciam boa parte do tempo brincando pelas ruas correndo atrás de papagaio ou jogando bola em uma única quadra da escola que fica próxima.

Mas uma boa parte das crianças não costuma ficar nas ruas ou na quadra por falta de segurança, ficam em casa, e não têm acesso a essa vivência de brincar na rua ou nas quadras. A escola atualmente está em reforma desde o dia 05 de julho de 2022, a obra está estipulada no período de 10 meses, e nesse período as aulas estão no formato híbrido, ou seja, foi estabelecido um cronograma de atendimento de forma presencial por disciplina e o professor tem sua metodologia para desenvolver suas atividades junto aos alunos.

A partir de 04 de outubro passa a valer a regra do grupo de WhatsApp e o atendimento de forma presencial conforme o cronograma com os professores para atendimento dos alunos e de suas respectivas turmas nesse dia.

A Escola está atendendo os alunos e pais em um prédio próximo à escola (antiga UBS) Unidade Básica de Saúde na Rua Auton Furtado s/nº, Cidade Nova. A quadra da escola está

interditada, não pode ser utilizada, por motivo de segurança aos professores e alunos, tornou-se um lugar de risco, mesmo assim a comunidade utiliza para desenvolver suas práticas desportivas no cotidiano. Mas a escola, a Secretaria de Educação de Iranduba junto a gestão da escola não autorizou as práticas de educação física na quadra. A expectativa é que haja uma reforma e que façam cerca em toda a área para entregar a escola. Durante esse período pudemos acompanhar o desenvolvimento dos trabalhos solicitados pelos professores que mesmo a escola em reforma os professores combinam no grupo de Whatsapp com os alunos para entregarem os trabalhos solicitados na escola.

### **3.2 Caracterização dos participantes da pesquisa**

A pesquisa foi realizada com 18 (dezoito) participantes, sendo 2 professores de Educação Física regentes do 6°. ao 9°. ano do ensino fundamental II, 4 professores de outras disciplinas, e 12 alunos do 8°. ano. Os professores de Educação Física foram caracterizados por número e os professores das disciplinas por letras e os seus perfis com relação ao gênero, idade, formação e o componente curricular que ministra. E os alunos do 8°. ano, nos anos finais do ensino fundamental, caracterizados por números e os seus perfis com relação ao gênero, idade, números, e quando adolescentes, se estão ou não em contato com os jogos virtuais por meio de ficha de identificação.

Os critérios de inclusão dos docentes: professores de diferentes disciplinas que atuam nos anos finais do ensino fundamental; professores atuantes no turno vespertino que desejassem participar voluntariamente da pesquisa.

Critérios de exclusão da amostra docente: professores que não atuam nos anos finais do ensino fundamental 8°. ano, no turno vespertino da escola; professores que decidiram não participar da pesquisa.

Critérios de inclusão da amostra de discentes: alunos dos anos finais 8°. ano do ensino fundamental na faixa etária entre 13 a 16 anos, regularmente matriculados e frequentando as aulas no turno vespertino, no universo de 55 alunos de duas turmas de 8°. anos sendo 12 alunos que aceitaram participar da pesquisa, estando com autorização dos pais ou responsáveis.

Critérios de exclusão da amostra dos discentes: alunos que não estejam nos anos finais 8°. ano do ensino fundamental, que estejam fora da faixa etária de 13 a 16 anos; alunos que não estudam no turno vespertino; sendo 43 alunos que não se enquadram nos critérios citados e que não tem autorização dos pais ou responsáveis para participar da pesquisa.

Então não fizeram parte da pesquisa 43 discentes por critério de idade, de aceitação das normas da pesquisa, e da não autorização dos pais, com isso de um universo de 55 discentes participaram segundo os critérios 12 discentes. Com os dados coletados, procedeu-se às análises obedecendo-se às categorias motivação, tradicional, inovador e ainda nos apontou Bardin para a interpretação das análises por significado e unidade de respostas, considerando os objetivos do estudo e o referencial teórico.

A ordenação das entrevistas foi feita por meio da transcrição dos conteúdos das gravações, releituras dos textos, organizando os relatos de modo a permitir o recorte em cada um dos instrumentos apresentados para responder às categorias.

Tendo em vista a relação entre locução e interlocução, procuramos extrair das falas dos professores e alunos o essencial para contextualização da realidade por eles vivida e as instabilidades geradas pelas reflexões propostas.

### **3.3 O percurso metodológico**

Esta pesquisa caracteriza-se como de natureza qualitativa, do tipo descritiva, que segundo Triviños (1992), objetiva interpretar, descrever, compreender e dar significado ao fenômeno estudado. Caracteriza-se como pesquisa qualitativa, onde se faz uma leitura a partir da realidade cultural das pessoas que estão inseridas neste contexto.

Este método de pesquisa é bastante utilizado na área educacional em virtude da presença do pesquisador no “*lócus*” de estudo, e as possibilidades metodológicas que emergem neste campo, sugerindo que a possibilidade de intervenção prática dentro deste contexto fica mais ampla e a participação do pesquisador é ativa como observador e/ou coletando algum tipo de dado.

Para adentrarmos na pesquisa apresentamos aos participantes o pré-projeto e falamos sobre os caminhos que terá a pesquisa e que submetemos o projeto ao Comitê de Ética que foi aprovado pelo CAAE: 64636722.10000.5020, a partir disso já poderíamos nos dirigir à escola para darmos início a pesquisa.

Lüdke e André (1986) nos mostram que a pesquisa qualitativa favorece uma visão da complexidade da realidade educacional, podendo enriquecer o trabalho do professor, tornando a pesquisa aplicável à realidade escolar. A pesquisa qualitativa é orientada por um conjunto de características básicas. A primeira se apoia na relação direta do pesquisador com seu objeto de estudo, no qual todo o conhecimento acumulado a respeito do assunto por meio de leituras e da observação direta na pesquisa é que constroem resultados relevantes às necessidades sociais

(Ferreira, 2011). Apresenta um caráter descritivo que possibilita a percepção de um fenômeno em um contexto dando-lhe significados. A importância é dada ao processo dos fenômenos e não para sua aparência social (produto/resultado). Outra característica é que os pesquisadores tendem a analisar e compreender seus dados em um processo dialético indutivo-dedutivo, ou seja, o fenômeno é estudado isoladamente e dentro do seu contexto social.

Outros autores contribuem para essa compreensão, e assim decidimos que a investigação será realizada como pesquisa qualitativa, reconhecendo que o termo é genérico.

[...] agrupa diversas estratégias de investigação que partilham determinadas características. Os dados recolhidos são designados por qualitativos, o que significa ricos em pormenores descritivos relativamente a pessoas, locais e conversas, e de complexo tratamento estatístico. As questões a investigar não se estabelecem mediante a operacionalização de variáveis, sendo, outrossim, formuladas com o objetivo de investigar os fenômenos em toda a sua complexidade e em contexto natural (Bogdan; Biklen, 1994, p. 16).

Fazendo uma leitura dessas características, os autores relacionam a pesquisa qualitativa ao ambiente do pesquisador, cujos dados são descritivos, obtidos de diferentes formas: em entrevistas, fotografias, vídeos, notas de campo, dentre outros. Ao focar mais no processo do que no produto, o interesse do pesquisador ao estudar um determinado problema é verificar como ele se manifesta nas atividades, nos procedimentos e nas interações cotidianas (Lüdke, André, 2018, p. 13).

Durante a execução das atividades, o corpo docente listou os conteúdos a serem desenvolvidos, havendo uma preocupação quanto ao que de fato pudesse fazer parte desse contexto. Nesta pesquisa o jogo foi utilizado em formato virtual como um meio para ensinar outros conteúdos da cultura corporal. Os jogos digitais, assim denominados por este estudo, constituem uma estratégia para auxiliar na construção dos conhecimentos como Tema Integradores contemporâneos propostos pela BNCC.

As cinco dimensões estudadas o foram por meio da pesquisa colaborativa, a pesquisadora em conjunto com os professores de Ed. Física, listamos os jogos digitais a partir dos objetivos de aprendizagem presentes nos conteúdos do 8º ano. Para cada aula, estudamos a melhor forma e estratégia e a organização, em virtude de espaço, recursos tecnológicos e infraestrutura da escola.

Cabe, principalmente na Educação Física, a oportunidade de permitir à criança a liberdade em seu processo imaginativo e criativo durante as aulas, com foco no seu desenvolvimento sensório-motor, permitindo o trabalho com novas informações, tanto para o professor como para o aluno.

É possível observar um exemplo de como a plataforma virtual do google Drive e os jogos digitais online enviados por link no grupo de WhatsApp da turma foi aproveitada para organizar os conteúdos e materiais utilizados na disciplina. Tal forma de organização facilitou o acompanhamento da disciplina e a compreensão por esses alunos que faltavam à alguma aula por conta de dificuldades de acesso ou questões pessoais nos dias escalonados.

Pode-se observar que alguns jogos populares têm a sua versão virtual, por exemplo o jogo da velha e o jogo do boliche. Nesses jogos os alunos utilizavam suas criatividade e entretenimento por meio de seus celulares. E a partir de sua experiência e a curiosidade de saber as histórias dos jogos e até mesmo aprender a jogar com interface do mundo imaginário ao mundo real, ou seja, desenvolvendo seu potencial simbólico. Esta constatação percebe-se nos relatos dos trabalhos escritos desenvolvidos pelos alunos e além do movimento corporal e da aprendizagem que esses jogos proporcionam.

Percebeu-se a educação no ensino fundamental II, evidenciando a sua complexidade do processo de desenvolvimento da motricidade da criança e adolescente e como está diretamente relacionado a todos os aspectos de sua vida social e aprendizagem cognitiva. Além disso, foi possível realizar um contraste com as proposições curriculares da BNCC em vigência, que atuam num sentido às necessidades das crianças de nossa sociedade. Foram utilizados slides com textos e figuras que tratavam sobre a complexidade dos jogos digitais para que um pensamento coerente e didático fosse elaborado.

Para isso, foi necessário trazer os alunos para discussão com desafios e perguntas entre os conteúdos discutidos, proporcionando a compreensão das possibilidades de transformação e construção de conhecimento que fazem parte da construção identitária amazônica. Um programa de educação física voltado ‘a presença da ludicidade nas propostas pedagógicas’ e ‘o jogo nas propostas de educação física em todos os segmentos da educação básica’.

Apresenta -se umas das aulas ministradas pela professora de educação física de forma colaborativa, abordando o conhecimento, interação e responsabilidade social e cultural na qual os discentes refletiram e agradeceram pelo aprendizado e convivência humana. Reflexões a partir da relação entre corpo, natureza e cultura de Terezinha Petrucia da Nóbrega e entre outros textos trabalhados na discussão das aulas.

Em virtude da aula ser de forma escalonada, sendo o tempo muito curto para desenvolver as aulas práticas, e respeitando as normas da covid 19 e a reforma da escola conforme abordado anteriormente, percebeu - se o corpo sensível, onde podemos ter o contato físico com os alunos e os discentes também com seus colegas de turma, poder sentir, olhar, de acordo com a teoria de Merleau Ponty a Fenomenologia da Percepção, o corpo sujeito, onde o

homem tem seu potencial simbólico. Foram compartilhados links de vídeo, imagens com consentimento dos pais dos alunos. Esses vídeos podem ser copiados e compartilhados com pessoas de forma livre, através dos links.

O objetivo da educação física deve levar a criança a aprender a ser cidadã de um novo mundo, em que o coletivo não seja sobrepujado pelo individual; em que a ganância não supere a solidariedade; em que a compaixão não seja esmagada pela crueldade; em que a corrupção não seja referência de vida; em que a liberdade seja um bem superior; em que a consciência crítica seja patrimônio de toda pessoa; em que a inteligência não seja reduzida a saber calcular e falar línguas estrangeiras. (do livro Educação como prática corporal). Onde posteriormente os principais pontos foram debatidos em sala de aula quando as oportunidades nos permitiam; Educação Física e Suas Relações Interdisciplinares. A proposta objetiva discutir a importância do currículo escolar no âmbito do desenvolvimento da Proposta Política Pedagógica da escola, bem como professor de Educação Física deve enfatizar em suas aulas, abordando a multiplicidade relacional da proposta pedagógica da Base Nacional Curricular - BNCC, a análise e a reflexão da ação do docente.

A vivência como pesquisadora participativa no processo de ensino é um desafio por si só e, em tempos de pandemia, foi uma grande possibilidade de rebuscar em minhas raízes da docência a força e a sabedoria para dar continuidade às atividades e à participação dos discentes diante de momentos de crise e dificuldades que estão para além do poder individual de resolução. Iniciamos o ano letivo/2022 com cerca de 600 alunos matriculados e estamos finalizando com 548, representando mais de 51% dos matriculados, todos com aproveitamento exitoso dentro das suas possibilidades.

Acredita-se que tal índice seja satisfatório para os moldes propostos, já que se trata de uma experiência inicial, dadas as dificuldades de acesso às TDIC, instabilidade de sinal de internet na Região Norte, além de outras necessidades e dificuldades individuais dos alunos como a falta de aparelhos de acesso e questões relacionadas aos aspectos socioemocionais.

O desafio da utilização das tecnologias digitais na educação básica para o momento evidenciou questões antigas e ainda pertinentes, como a falta de formação docente para o uso de TDIC na educação, que já era evidente antes da pandemia e a baixa inclusão social digital, que segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD, 2019), atinge 81% dos jovens na Região Norte, seja pela falta de equipamentos, de acesso à internet de qualidade ou de conceitos de utilização das ferramentas para o contexto de aprendizagem. Muitas das desistências na disciplina ocorreram por essa baixa inclusão digital.

A dimensão da equidade no acesso às tecnologias digitais, segundo Arruda (2020, p. 268), “deve ser fator determinante para a elaboração de políticas públicas de educação, visto que os dados precisam ser contextualizados e incorporados às discussões de retorno às atividades educacionais”. E no âmbito do ensino básico isso fica mais evidente, já que é um espaço de discussão e construção que objetiva a formação de novos profissionais para o mercado de trabalho. A disponibilidade, adaptação e persistências frente aos desafios impostos devem ser elementos centrais para o desenvolvimento dessas novas práticas, sendo os erros vistos como parte do processo de desenvolvimento e aprendizagem.

A ressignificação da prática foi ponto chave para o desenvolvimento das atividades nesta pesquisa, aliando conhecimentos prévios sobre a utilização das TDIC com a forma de condução das aulas propostas pelos professores responsáveis por cada disciplina. Por fim, concordamos com Imbernón (2009, p. 12), o conhecimento “quando surge, começa a se tornar obsoleto e caduco”.

Nesta perspectiva e em um contexto permeado de constantes mudanças, situação mais agravada ainda no contexto amazônico, dada as suas dimensões territoriais e pluralidade cultural, a garantia de uma formação docente de qualidade em todas as etapas de ensino, e o desafio da real democratização de acesso às TDIC são fatores que inferem na qualidade de ensino no Brasil e ainda constam como desafios contemporâneos, assim como novos desafios surgirão, refletindo a necessidade da participação dos professores no processo de construção das políticas públicas de educação com vistas à garantia dos processos educativos que atinjam a população e a valorização do professor, que atua na linha de frente e tem seu processo de formação secundarizado.

Portanto o ano letivo de 2022 finalizou com avaliação da disciplina e também como uma forma de troca de experiência e conhecer a metodologia dos professores, poder compartilhar experiências olho a olho pelos cinco órgãos dos sentidos segundo Barros (2012), argumenta o tradicional e meio virtual dependemos de ambos, os docentes precisam adentrar as possibilidades dos recursos tecnológicos relacionando as aulas presenciais e virtuais nas aulas oportunizando uma aprendizagem significativa e motivadora aos discente.

Para Bogdan e Biklen (1994), o universo dos significados dá o tom da pesquisa qualitativa porque está centrada na perspectiva dos participantes, cuja análise de dados ocorre de modo indutivo. Nesse ponto convém destacar que ao investigador qualitativo não cabe presumir que “[...] sabe o suficiente para reconhecer as questões importantes antes de efetuar a investigação” (Bogdan; Biklen, 1994, p. 50).

O principal desafio situa-se na compreensão da metodologia como relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, como um vínculo indissociável do mundo objetivo com a subjetividade, que não pode ser traduzida em números.

Assim, optou-se por trazer alguns métodos utilizados em estudos de abordagem qualitativa, visto que permitem aproximação com a subjetividade do sujeito, podendo, dessa maneira, revelar ou ao menos aproximar de seus sentidos e significados, ao mesmo tempo em que estabelece articulações com as bases teóricas.

Para tanto, deve-se considerar a singularidade da pessoa, porque sua subjetividade é uma manifestação da plenitude de sua vida. A experiência e a vivência ocorrem no terreno da coletividade e se contextualizam pela cultura do grupo social em que ela se insere (Lüdke; André, 1986).

Desse modo, desenharam-se os procedimentos metodológicos utilizados na realização dessa pesquisa, buscando na fala dos professores e alunos as concepções que eles têm atribuído ao uso dos jogos eletrônicos no interior das propostas pedagógicas do ensino numa escola pública municipal de Iranduba (AM), tendo em vista de que maneira esses jogos se mostram para nós no processo educativo.

Ainda, em concordância com Lüdke e André (1986), os quais defendem no trato qualitativo que um dos instrumentos de coleta de dados mais apropriados é o da entrevista, técnica essa que preconiza a experiência direta e viva com o entrevistado, em que o entendimento direto da informação pode ir além do que é dito, por meio da linguagem não verbal, facilitando a compreensão do que é dito por palavras.

Assim, por meio da entrevista, é possível colher dados relevantes, os quais podem conduzir a investigação. Ainda sobre a abordagem qualitativa, Bogdan e Biklen (1994) destacam que a pesquisa ganha mais notoriedade pelo procedimento e não no produto, e o foco do pesquisador deve estar voltado aos sentidos e percepções apresentados pelos sujeitos participantes. A entrevista pode possibilitar um ambiente agradável entre entrevistador e entrevistado, possibilitando que sejam tratados diversos assuntos, dos mais simples aos mais complexos.

Contextualizando dados relevantes da pesquisa por entrevista é importante para conhecer melhor o aluno, suas necessidades, costumes e principalmente qual a relação deles com os objetos tecnológicos, uma vez que na sociedade contemporânea os jovens passam a parte do seu tempo em contato com as tecnologias, principalmente os jogos digitais (Belloni, 2005; Gros, 2007).

Os Jogos podem ser uma nova estratégia para estimular a apreciação e a ressignificação da cultura corporal, a execução das atividades nas aulas e na prática de exercício fora do período escolar, ou seja, por meio da grande diversidade de jogos digitais os alunos poderão obter contatos com práticas ainda não vivenciadas e conseqüentemente estimular sua curiosidade em experimentá-las e conhecê-las melhor.

Assim, entendemos que a escola deve somar os conhecimentos científicos e cultural com os conhecimentos que os alunos carregam consigo e o professor deve construir e reconstruir os conceitos juntos a eles.

Tendo em vista que a intenção do presente estudo é analisar de que forma os professores e alunos entendem sobre o Tema Educação Física e os Jogos Digitais como Apoio Pedagógico em uma Escola pública municipal de Iranduba -AM, optou-se pela entrevista semiestruturada (Lüdke; André, 1986) como instrumento para coleta de dados. Isto porque valoriza a presença do pesquisador que parte de questionamentos básicos, permitindo que o entrevistado se expresse com liberdade e espontaneidade por meio de interrogativas mais profundas, na mesma linha de pensamento que propiciem uma maior verbalização do mesmo. Além disso, o entrevistador deve ter flexibilidade para reformular as perguntas quando necessário utilizando palavras claras e compreensíveis e acima de tudo ser um bom ouvinte (Thomas; Nelson; Silverman, 2007).

A pesquisa de campo ocorreu na Escola Municipal de Ensino Fundamental Profa. Érvila Souza de Assis por meio da realização de entrevistas semiestruturada (Lüdke; André, 1986) com professores e alunos que tratam das práticas dos jogos educacionais como instrumento de ensino e aprendizagem na escola.

Assim, com o intuito de obter os dados necessários para o desenvolvimento deste estudo, realizamos entrevistas semiestruturadas com 6 (seis) professores e 12 (doze) alunos do 8º. ano, nos anos finais do ensino fundamental.

Considerando a realidade do trabalho docente enquanto prática social (Barnes, 2010), menciona que onde há disciplinas com abordagens pedagógicas diferentes, direta ou indiretamente interligadas, juntas, mantêm diálogos para a execução de trabalho no sistema educacional, cuja junção contribui para o elo da educação corporal.

Para a obtenção dos dados necessários para análise e textualização da pesquisa, a metodologia foi pautada em quatro-pontos: a) pesquisa bibliográfica, a qual fornece bases para fundamentação teórica na análise dos dados; b) pesquisa documental nos arquivos na intenção de relacionar os dados já preexistentes na escola; c) pesquisas com os educadores envolvidos, levantando de que forma o conteúdo dos jogos educacionais é tratado; d) coleta de informações

por entrevistas com os professores e observação dos alunos envolvidos ao longo do trabalho docente na escola;

Pensando em estratégias de ensino, compreendemos que somente o uso dos jogos digitais não deve ser o único caminho, sendo necessária a inclusão e variações das estratégias (tecnológicas e tradicionais), a capacitação do professor para utilizá-las da melhor maneira durante o processo de ensino-aprendizagem, além de outros aspectos, pois não adianta incluir as TIC se não modificar as metodologias de ensino.

A coleta de dados foi além da pesquisa bibliográfica e documental. Nós utilizamos o ambiente virtual para os encontros, e por meio do Google Meet foram realizadas duas entrevistas, no entanto as gravações dos relatos foram feitas durante visita a escola pesquisada onde os participantes da pesquisa trabalham. As gravações foram transcritas inteiramente, após várias sessões de audição, conferidas com vistas à exata fala dos entrevistados. Aos professores foi oferecida a oportunidade de ler as transcrições e alterá-las se fosse o caso. As visitas para observação dos trabalhos pedagógicos foram feitas diariamente na Escola.

### **3.4 Análise dos dados**

Para a análise dos dados escolheu-se a pesquisa qualitativa, a qual prioriza a fala dos participantes de uma entrevista semiestruturada, a frequência verificada pela fala do tema ou assunto interesse da pesquisa. A identificação dos professores será definida por números em ordem crescente e por letras de acordo com as disciplinas ministrada e por categorias, na intenção de não haver constrangimentos nas respostas dadas e analisadas pela pesquisadora.

Considerando os objetivos propostos nesta pesquisa, para as entrevistas semiestruturadas foram apresentadas em duas categorias de análises e as subcategorias correspondentes de respostas aos professores de Educação Física conforme mencionado nos procedimentos metodológicos e no quadro de perguntas e respostas. Essas categorias são relativas às palavras-chave, por exemplo, palavras que nos remetem ao entendimento de habilidades, autonomia, sentido e significado, motivação, dentre outras sugeridas na temática da pesquisa.

Para os professores de outras disciplinas foram apresentadas duas categorias sobre utilização das tecnologias de informação e comunicação (TICS) em suas ações pedagógicas, nas disciplinas em que atuam, abrangendo as subcategorias de respostas – contribuição ao processo de aprendizagem, recurso viável, recurso inovador, interdisciplinaridade.

Para os alunos do 8º. ano dos anos finais, a entrevista constou também de duas categorias, abrangendo as 4 subcategorias de respostas- (pergunta geradora. experimentar, aprendizagem significativa, liberdade de criar seus próprios jogos e expectativa de êxito, mediação na dinâmica do jogo). Os alunos vivenciaram a realidade virtual por meio da aplicação dos jogos tradicionais, construção dos jogos, pintura de desenhos temáticos, vídeo, interação virtual com os jogos online pelo celular, link enviado nos grupos de Whatsapp.

Conforme a temática abordada, os alunos tiveram acesso aos conteúdos através das aulas híbridas e trabalhos solicitados em cadernos, cartazes, vídeo e de forma virtual, interagindo através do grupo de WhatsApp das turmas, trazendo as histórias dos jogos e brincadeiras que têm mais afinidade e daquelas que não conheciam, a expressividade de movimentos corporais dos Jogos Tradicionais (Bardin,2011)

A estruturação das categorias analisadas segundo Bardin, foi ponderada pela convergência e divergência entre elas e o contexto do fenômeno indicado pelas respostas da entrevista semiestruturada, buscando a interpretação significativa do discurso apresentado pelo sujeito.

Os resultados da pesquisa são apresentados a partir da análise de conteúdo tanto do diário de campo das aulas quanto das entrevistas com os alunos e com os professores, referentes aos trabalhos desenvolvidos neste estudo. Segundo Bardin (2011) a análise de conteúdo é

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 2011, p. 44).

Esta técnica é composta por três fases: 1. A pré-análise; 2. A exploração do material; 3. O tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação. A primeira se constitui na sistematização dos documentos de análise (transcrições das entrevistas e diário de campo das aulas) a partir de uma leitura flutuante para estabelecer os índices, os indicadores e os recortes de texto, objetivando identificar as possíveis categorias (Bardin, 2011).

A exploração do material é a fase mais longa, na qual os documentos devem ser lidos repetidas vezes colocando em prática as decisões da primeira fase. As categorias finais foram estabelecidas de acordo com os temas (semânticas) presentes nos documentos a partir das seguintes regras: exclusão mútua, homogeneidade, pertinência, objetividade e fidelidade, e produtividade (Bardin ,2011).

Assim, foram definidas duas grandes categorias referente ao uso dos jogos digitais nas aulas de Educação Física: contribuições/possibilidades, dificuldades e motivação. Dentro destas

foram criadas subcategorias que permitiram uma compreensão maior dos resultados desta pesquisa.

A última fase consistiu no tratamento dos resultados a fim de que fossem significativos e válidos para as inferências e interpretações da pesquisadora, conforme será visualizado a seguir (Bardin, 2011).

#### **4. RESULTADOS ALCANÇADOS**

De acordo com a primeira análise do projeto-piloto especificado no caminho percorrido da pesquisa, objetivou-se reestruturar os jogos e brincadeiras tradicionais, contribuindo diretamente para o fortalecimento da identidade cultural, na recuperação de suas memórias históricas, na valorização, costumes e crenças por meio de mecanismos vinculados aos jogos digitais.

Diante do exposto, neste capítulo apresentaremos os resultados, visto que a organização das análises dos dados será apresentada aqui considerando os objetivos propostos na pesquisa, com as respostas das perguntas das entrevistas semiestruturadas aos professores de Ed. Física nos anos finais, conforme mencionado nos procedimentos metodológicos, e as duas (2) respostas aos alunos do 8º. ano dos anos finais, aplicadas aos participantes. Foi observado nas análises das entrevistas conteúdos descritores da BNCC e contextualizadas pela leitura exploratória dos autores referenciados ao longo da pesquisa bibliográfica.

A identificação dos professores de Educação Física foi definida por número em ordem crescente e os professores das demais disciplinas por letra de acordo com as disciplinas ministradas e as categorias e subcategorias das respostas, na intenção de não haver constrangimento nas respostas dadas e analisadas pela pesquisadora, dessa forma apresentamos aqui o resultado parcial coletado até a presente data.

Utilizamos algumas imagens dos trabalhos solicitados pelos professores junto à pesquisadora sobre o tema proposto, para serem evidenciadas as atividades previstas no planejamento semestral e que foram executadas, correlacionadas com o trabalho temático aplicado de forma interdisciplinar.

**Figura 4** – Jogo online Descobrimento do Brasil



Fonte: Imagem da Internet

Figura 5 – Jogo online – Papagaio do Brasil



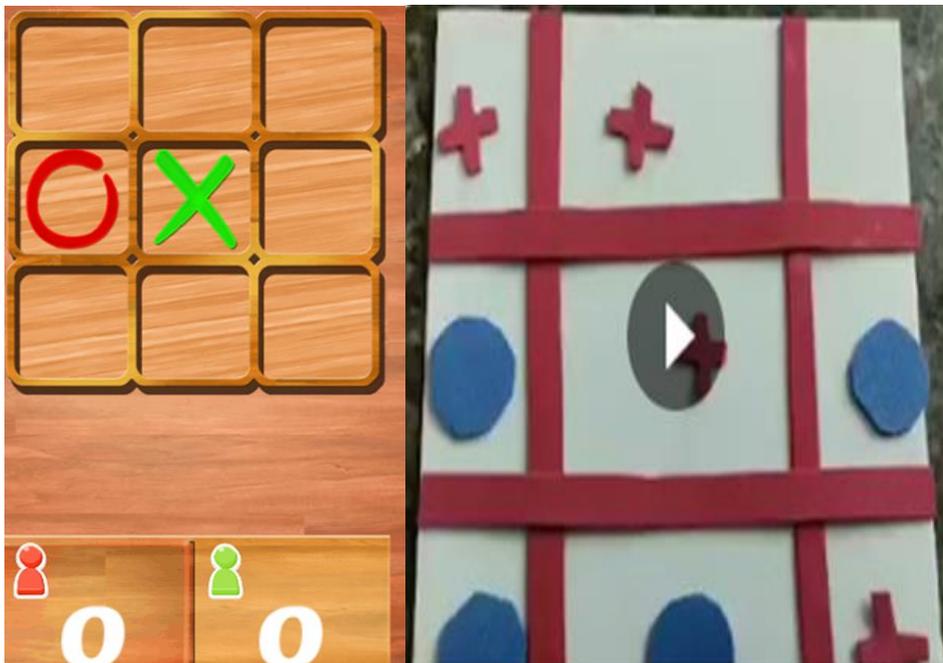
Fonte: Imagem da Internet

**Figura 6 - Jogo Quebra Cabeça do Brasil**



Fonte: Arquivo Pessoal

**Figura 7 - Jogo da velha na aula interativa**



Fonte: Arquivo pessoal

**Figura 8** – Alunas de voleibol e jogo de peteca feito pelos alunos



**Fonte:** Arquivo pessoal

Figura 9 – Jogo desenvolvido pelos alunos



Fonte: foto arquivo pessoal

Analisando os jogos digitais nesta primeira fase do projeto piloto, percebeu-se a motivação e progressão de fases para manter o aluno disposto a aprendizagem.

Para Gee (2003) os videogames educacionais devem conter as mesmas dificuldades em manter os alunos dispostos na aprendizagem, o autor defende que as escolas, os ambientes de trabalho, as famílias e os pesquisadores acadêmicos têm muito a compreender sobre como desenvolver a aprendizagem a partir de um bom jogo de computador e de videogame, ou seja, fator considerado pelo autor como o mais importante é o relacionado a motivação.

Os jogos digitais neste estudo foram utilizados a partir da observação dos seguintes aspectos: 1. O conteúdo predominante do jogo: conceitos, procedimentos e atitudes. 2. Os tipos de habilidades que predominam no uso do jogo (habilidades de organização, tomada de decisões, a resolução de problemas, etc.). 3. Os tipos de valores e de contravalores que são revelados pelo jogo. 4. O conteúdo curricular para que o jogo pode ser conectado: matemática, ciências sociais, linguagem, etc. 5. O uso de TIC. É importante saber se este tipo de trabalho faz parte de uma estrutura linear ou é hiper-textual. Além disso, deve-se saber se precisa ou não do uso de outros recursos tecnológicos para avançar no jogo, etc (Gros, 2007, p. 3).

Gros (2007) acredita que não é preciso ter um jogo destinado especificamente para a educação, mas sim utilizar videogames que possibilitem a extração dos conteúdos educacionais pelos alunos por meio da intervenção do professor. Assim, o professor deve mergulhar no ambiente dos jogos e promover a criticidade dos alunos, pois os jogos digitais são uma ótima ferramenta a ser utilizada no ambiente escolar pelo fato de ser um objeto muito presente na cultura dos alunos.

Desta forma, um jogo educacional é uma ferramenta dinâmica que promove desafios pessoais e estimula a atenção aumentando o comprometimento dos jogadores em tarefas úteis, levando os alunos à aprendizagem escolar de forma atraente favorecendo a aquisição de conhecimentos e habilidades educacionais.

Na análise das aulas foi possível verificarmos que os jogos digitais tiveram um papel central nas aulas ministradas. Sobre os recursos utilizados para o ensino dos conteúdos, possibilitando a interação e a visualização dos jogos de maneira ampliada pelos alunos. No entanto, Kenski (2010) apresenta um dos objetivos na inserção das tecnologias da informação é o de proporcionar aos alunos a aprendizagem e a ressignificação dos conhecimentos presentes em seu conteúdo. E aponta que atualmente devido ao uso frequente não há mais necessidade do adjetivo “novas”, preferindo o termo TIC. Assim, de modo geral as TIC compreendem: a televisão, o rádio, a internet, os jornais, o computador, os celulares, as revistas, o jogo digital, CD-ROM, DVD, os satélites, os aparelhos multimídias, os androides (virtuais e reais), as “casas ou automóveis inteligentes” (Belloni, 2005, p. 21), entre outros.

Além de promover a criticidade em relação às TIC, compreendendo seus benefícios, limites e malefícios e permitir uma proximidade com as mesmas para os alunos que não tem acesso.

#### **4.1 Categorias da Análise**

Apresentamos a seguir os instrumentos utilizados para busca dos resultados. Partimos da organização das categorias colocadas nos quadros com o intuito de evidenciar os resultados e alcançar a análise satisfatória.

Quanto à principal categoria de análise, elegemos a motivação por meio da diversão. Neste estudo consideramos a diversão como um elemento importante durante o processo de ensino-aprendizagem. “A diversão é definida por Koster como aprender em um contexto em que não há pressão, daí a importância dos games. Diversão, para ele, é o feedback que o cérebro nos fornece quando estamos absorvendo padrões para objetivos de aprendizagem” (Mattar, 2010, p. 16).

A referência de Bardin (2011) nos deu um norte para análise da pesquisa, no entanto, descartamos a análise por porcentagem devido nosso foco que é a pesquisa qualitativa, então adaptamos e nos utilizamos das palavras como categoria de significados, tanto para a pesquisa com professores quanto para os alunos, ficando mais acessível de entendimento também para os participantes da pesquisa.

Nas categorias extraídas dos discursos, 4 (quatro) foram favoráveis aos conteúdos virtuais e 4 (quatro) favoráveis os conteúdos tradicionais.

No resultado por abordagem do tema verificou-se que no item “abordagens do tema” que ainda existem o tempo e o espaço a ser percorrido pela educação para que a maior parte dos professores utilize as ferramentas pedagógicas em seus afazeres didáticos

É preciso considerar que as atuais transformações e evoluções tecnológicas nos trazem a sensação de que o ser humano se torna cada vez mais dependente das tecnologias.

Um dos fatores favoráveis é a popularização de aparelhos tecnológicos que dariam uma facilidade de acesso aos jogos eletrônicos (JE'S), tornando-os cada vez mais comuns entre os adolescentes, razão pela qual podem ser aproveitados pelos professores em suas atividades escolares

Dos procedimentos de recolhimento das informações, a técnica de pesquisa utilizada foi a entrevista com duas questões geradoras, que segundo Cervo (2002, p. 46), “[...] é conversa orientada para um objetivo definido: recolher, por meio de interrogatório do informante, dados para a pesquisa.

Para a coleta e o acesso aos jogos virtuais, os escolares, de forma online, usaram o aplicativo de celular e links enviados aos grupos de WhatsApp dos participantes da pesquisa, como também de forma presencial no notebook da pesquisadora, experimentando as práticas das aulas tradicionais de Ed. Física conjuntamente com os conteúdos utilizando os jogos virtuais.

Criamos um cronograma para que os alunos acessassem o ambiente virtual e pudessem responder de forma individual, de suas próprias residências, perguntas geradoras, mantendo assim o que se tinha planejado e alinhado para esta pesquisa.

Os questionários tiveram um fluxo contínuo entre os 12 alunos de um universo de 120 alunos e assim alcançar que todos tivessem respondido. Com o uso dos questionários semiestruturados, eles tiveram o livre-arbítrio para responder, como também o tempo suficiente para os participantes pensarem com a liberdade de falar da forma como praticam os jogos digitais.

Transcrevemos as falas dos participantes, reescrevendo ou copiando o que foi gravado para poder analisá-las de modo a interpretar quase na integridade, como preconizam Moreira, Simões e Porto (2000).

Buscou-se os significados das palavras encontradas com mais frequência nas respostas dos participantes. Desta maneira fundamentamos as categorias de análises dos estudos aqui apontados.

#### 4.2 Resultado da análise da categoria Motivação docente:

**Questão 1-** Você utiliza as tecnologias informatizadas como por exemplo o jogo digital em suas ações pedagógicas na disciplina em que atua na escola?

**Questão 2-** Como você se sente ao utilizar as tecnologias, a exemplo o jogo digital como recurso pedagógico nas atividades em sala de aula?

**Quadro 2** - Unidades de Significado resposta para questão 01 e 02

Sujeitos/ Unidades	Prof. Ed Física 01 Questão 01	Prof. Ed. Física 02 Questão 01	Prof. Ed. Física 01 Questão 02	Prof. Ed. Física 02 Questão 02
Já utilizei, acredito que ajuda na atenção, motivação (ou qualquer outro aspecto) dos alunos nas aulas em aprender o conteúdo dado.	X			
Não utilizei, pretendo realizar atividades com apoio dos jogos digitais, um recurso viável para utilizar como conteúdo das aulas.		X		

Sinto-me entusiasmado(a) e procuro utilizá-lo sempre que possível.			X	
Não, utilizei, e acho que ajuda um pouco, mas não motiva				X

O professor de Ed. Física 01 sente-se convicto para utilizar, enquanto o professor 02 percebe que pode melhorar suas aulas, mas ainda não teve a iniciativa para esta experiência, pois não acredita motivar o aluno por esta prática.

Trabalhar os diferentes tipos de Jogos na Escola estão relacionados com os jogos comunitários e regionais, os jogos do Brasil e do mundo, e sendo assim também podemos fazer os jogos com temáticas de matriz africana, europeia e indígenas. Desenvolver os jogos eletrônicos traz motivação, torna o lugar diferente e inovador dentro das práticas com jogos recreativos (Relato do professor (a) Ed. Física 1)

Pelo que relatou o professor de educação física 01, percebemos que ele remete a inovação também as questões das culturas ao serem ressignificadas e adaptadas às temáticas da interculturalidade (que promove as relações de comunicação entre grupos culturais que se diferem de suas práticas, sempre estimulando a interação, compreensão e o respeito entre as diferentes culturas e grupos étnicos), assunto necessário a ser abordado com alunos de 8º. anos que estão se preparando para cursar o ensino médio. Ainda em análise, a resposta do professor 1 de Educação Física, apresenta o entendimento de que os jogos eletrônicos estão de acordo com os eixos temáticos indicados como propostas de trabalho, correspondendo com o que nos orienta a BNCC – Base Nacional Comum Curricular.

Conteúdos inovadores são vistos como uma oportunidade de motivação, como diz Moran et al. (2013, p.29), “aprendemos pelo prazer, porque gostamos de um assunto, de uma mídia, de uma pessoa. O jogo, o ambiente agradável e estímulo positivo, podem facilitar a aprendizagem”. O autor reafirma o que pensamos sobre a prática dos jogos digitais e suas possibilidades quando confrontamos com as atividades tradicionais: “Achei muito bom o teu projeto de pesquisa, mas não gosto de virtual porque acho que o aluno não tem aprendido e os jogos hoje para mim não tem aprendido não”. (Relato da professora Ed, física 02)

A professora de Educação física 02: o seu relato é interessante para nossa pesquisa, pois nos confirma o grande caminho a ser percorrido para que todos que trabalham com a educação se sensibilizem para o exercício da inovação em nossa prática.

## 4.2.1 Resultado da categoria tradicional e inovador- docente de Educação Física:

**Questão 01-** Qual sua opinião sobre o uso e as estratégias de ensino dos conteúdos tradicionais e virtuais na escola?

**Questão 02-** Você já utilizou de jogos digitais em suas aulas de Educação Física?

**Quadro 3 -** Unidades de Significado resposta da questão 01 e 02

Sujeitos Unidades	Prof. Ed. Física 01 Questão 01	Prof. Ed. Física 02 Questão 01	Prof. Ed. Física 01 Questão 02	Prof. Ed. Física 02 Questão 02
Conteúdos virtuais são inovadores	X	X	X	
Conteúdos virtuais semelhantes aos tradicionais, discute a Educação Física e relaciona com as interfaces nas práticas corporais enquanto identidade cultural.	X	X	X	
Conteúdos virtuais são mais interessantes	X	--		
Conteúdos tradicionais são mais interessantes.		--		X

Ao pontuar no quadro acima a questão do uso e estratégias dos jogos digitais nos mostra que independente de usar ou não os jogos digitais, ambos os professores concordam que é importante e deve ser usado como recurso nas aulas de Educação Física. A afirmação do professor de Educação física 01 conceitua o uso dos jogos digitais:

Os jogos virtuais são inovadores, eles desenvolvem a capacidade dos alunos de recriá-lo e traz materiais para trabalhar diferentes maneiras de forma inclusiva, mas são de modo muito bom porque dentro da tecnologia podemos interagir ações inovadoras no próprio celular, o aluno interage e isso vai para a prática nas aulas de Educação Física, com isso os alunos se motivam e desenvolvem tanto na teoria como na prática pedagógica, ou seja, aprendam os conteúdos de forma significativa.(relato do professor de Educação Física 01)

Percebemos na resposta do professor de educação física 01 carregada de entusiasmo, pois já domina a tecnologia e faz da tecnologia uma motivação a mais em sua prática. No entanto, ao analisar a resposta da professora de Educação Física 02 sobre a categoria “tradicional” e “inovador”, segundo ela: “Conteúdos tradicionais são mais interessantes, e não vejo os conteúdos eletrônicos como possíveis conteúdos nas aulas de educação Física”. Entendemos que os professores têm autonomia sobre suas práticas, que no decorrer de seu trabalho os recursos tradicionais já estejam consolidados, ao contrário disto, não podemos olhar para a temática tecnológica como algo acabado ou imposto. Precisamos estudá-lo para ser adaptado a realidade do professor e aluno, ao tempo e ao conteúdo para depois ser utilizado pelo professor.

Neste sentido, precisamos encontrar estratégias de ensino para despertar o interesse das aulas, para tanto o professor precisa conhecer os objetivos do ensino dos jogos virtuais e suas possibilidades, para poder visualizá-lo como um fator motivador que serve para momentos diferentes do processo educativo, mas não os utiliza como prática em suas aulas como ferramenta de ensino. Para ela, a professora 2, os jogos eletrônicos na categoria da motivação não estimulam a aprendizagem, contudo, podem ser utilizados como um fator inovador de ensino.

#### 4.2.2 Resultado da categoria Motivação para professores dentro da Interdisciplinaridade:

**Questão 1-** Você utiliza as tecnologias informatizadas como por exemplo o jogo digital em suas ações pedagógicas na disciplina em que atua na escola?

**Quadro 4** - Unidades de Significado. Respostas dos professores das demais disciplinas

<b>Sujeitos Unidades</b>	<b>Professor de história</b>	<b>Professor de Geografia</b>	<b>Professor de Inglês</b>	<b>Professor de Matemática</b>
Já utilizei acho importante na sala de aula, é um recurso viável para utilizar como conteúdo das aulas, contribui no processo de ensino-aprendizagem e além de outros aspectos como na construção da identidade a partir da atuação do professor no ato de ensinar.	<b>X</b>			
Não utilizei, pretendo realizar atividades com apoio das ferramentas tecnológicas. Acho que é um recurso inovador, motivador para trabalhar as atividades em sala de aula.		<b>X</b>		
Já trabalhei com as tecnologias com os alunos como apoio pedagógico em sala de aula, relacionando os conteúdos com a teoria e a prática digitais, contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.			<b>X</b>	<b>X</b>

Diferente dos professores de Educação física que já tem o jogo como atividade diária de ensino, os demais professores participantes da pesquisa por não trabalharem com jogos nossa expectativa era baixa em relação à aceitação e implementação do recurso dos jogos digitais em suas atividades de ensino, no entanto, nos surpreendeu a respostas das questões de utilização dos jogos digitais. Verifiquemos em seus relatos:

Já utilizei acho importante na sala de aula, é um recurso viável para utilizar como conteúdo das aulas, contribui no processo de ensino-aprendizagem, além de outros aspectos como na construção da identidade a partir da atuação do professor no ato de ensinar (Relato do professor de História, 2022)

O professor de história nos conta que já faz uso das tecnologias e não vê obstáculo para usá-la como recurso, e ainda aponta como via de mão dupla para construção da identidade do professor e da cultura. Na sequência temos a resposta do professor de Inglês: “...também concordo com o que afirma o professor de história, visto que será favorável para o conhecimento de outra cultura, sobretudo o idioma” (relato do professor de inglês, 2022).

A resposta do professor de matemática, nos convence da importância do uso das tecnologias para as aulas de matemática, combina com o jogo digital por meio da prática binária de colocar e retirar, do certo e errado presente nas regras da matemática, agora vejamos o que ele nos relatou:

Já trabalhei com as TIC 's como recurso pedagógico em sala de aula, relacionando os conteúdos com os dos jogos digitais, a teoria e a prática, contribuindo no processo de ensino-aprendizagem. Melhora a memória; diminui o estresse. Melhora o raciocínio lógico.

Verificamos nas respostas dos professores de história, inglês e de matemática que eles entendem como necessário a utilização das tecnologias para alcançamos avanços no conteúdo da disciplina que leciona, e conseqüentemente da educação, e eles apreciam o trabalho com as ferramentas digitais, e estão cientes do quanto contribuem no processo de ensino e aprendizagem de forma interdisciplinar.

No relato do professor de Geografia quanto ao uso da tecnologia já está com pretensões de usá-las em suas aulas, no entanto, ainda não se apropriou deste fazer, mas no quesito aceitação ele reconhece que as tecnologias implementam resultados positivos para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Entendemos a educação física escolar como uma disciplina que integra o aluno na cultura corporal do movimento, e há possibilidades de trabalhar conteúdos de forma interdisciplinar sobre os quais se desenvolveu jogos e brincadeiras nas áreas de conhecimentos que ela abrange, além disso buscou-se adotar conteúdo das áreas mais diversas como as humanas entre outras, sem esquecer do ser humano historicamente criado e culturalmente desenvolvido de uma maneira integral, capacitando-o para usufruir dos jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (Prado, 2015).

Diante desta visão, a educação física valoriza o homem que se movimenta, englobam-se todas as suas formas de manifestação, desde as desportivas até o mundo de movimentos que vão além do esporte, e que são encontrados em inúmeros conteúdos que compõem esta disciplina. É muito importante defender uma prática pedagógica que considere a diversidade de conteúdos da cultura corporal na educação física escolar.

A Importância que os jogos, tanto tradicionais como virtuais tem de melhorar a memória, velocidade, concentração do cérebro, ajudando-nos em nossos desenvolvimentos, pois evocam uma identidade advinda da experiência voltada aos jogos e brincadeiras, que possuem a ênfase na motivação e conhecimento e assim possam se compreender como ser humano em sua totalidade.

#### 4.2.3 Resultado categorias Tradicional e inovador para professores das demais disciplinas:

**Questão 2-** Como você se sente utilizando as tecnologias a exemplo do jogo digital como recurso pedagógico nas atividades em sala de aula?

**Quadro 5** - Unidades de Significado. Resposta dos professores das demais disciplinas

<b>Sujeitos/ Unidades</b>	<b>Professor de história</b>	<b>Professor de Geografia</b>	<b>Professo de Inglês</b>	<b>Professor de matemática</b>
Conteúdos virtuais são inovadores, utilizados para ensinar outros conteúdos de forma interdisciplinar.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
Conteúdos tradicionais auxiliam mais no desenvolvimento da aprendizagem		<b>X</b>		<b>X</b>
Conteúdos virtuais semelhantes aos tradicionais, utilizaria para ensinar outros conteúdos como apoio pedagógico e desenvolver atividades de forma interdisciplinar em prol do ensino e aprendizagem.	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
Conteúdos virtuais são mais interessantes	<b>X</b>		<b>X</b>	
Conteúdos tradicionais são mais interessantes.		<b>X</b>		

Neste quadro de respostas quanto ao uso das tecnologias para professores das demais disciplinas avaliamos para tomar como base da análise se o professor usou a tecnologia, seja desde um jogo ao fazer o uso do celular para dinamizar as suas aulas. Os entrevistados estão na faixa etária entre 43 a 58 anos. Dentre qual, querem saber se eles usaram as TIC 's, pois buscamos saber também sua dificuldade em não utilizar, seja por falta de conhecimento científico ou por não se vê com o perfil inovador. Para isso, destacamos o relato da professora de Inglês: “Não utilizei, ainda, pois pretendo me planejar para realizar atividades com apoio das ferramentas tecnológicas. Acho que é um recurso inovador, motivador para trabalhar as atividades em sala de aula”.

Entendemos que para os professores de história, inglês e matemática a aceitação e o uso dos jogos computacionais educativos já são uma realidade em seu trabalho com seus alunos, conseguem desenvolver atividades que fazem os alunos participar e se interessar pela tecnologia, pois já dominam o fazer pelo lógico e estratégico, estimulando a cognição da interpretação da matemática, e possibilita trabalhar com o raciocínio dedutivo e indutivo. Enquanto o professor de geografia sabe que os jogos digitais, ou o uso das TIC 's desenvolvem a intuição por estímulo do jogo de simulação, e que estimula a criatividade, mas ainda não faz uso dela.

### 4.3 Motivação e engajamento do discente

**Questão 1-** Você gostou das aulas de Educação Física com uso dos jogos digitais?

**Quadro 6** - Unidades de Significado – Respostas dos alunos do 8º.ano

Sujeitos Unidades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Experimentar os jogos digitais nas aulas de Educação Física, por meio de aplicativos e site gratuitos e vivências corporais adaptadas e a elaboração dos jogos e vídeos explicativos, contribuindo na aprendizagem de forma significativa.	X		X			X				X		X
Liberdade para criar próprio jogo, tarefa ajustada ao nível de habilidade de cada aluno (a), aumentando a expectativa de êxito naquela atividade.	X	X	X		X	X	X	X			X	X
Significações próprias que ocorrem e se desenvolvem por meio da relação entre o jogador-ambiente, jogador-tarefa e jogador-jogador, neste sentido as aprendizagens se dão em forma de processos que incluem: aquele que aprende (jogador), aquele que ensina (mediador) e, mais, a relação entre essas pessoas (dinâmica do jogo).	X			X					X			

Neste quadro vemos os relatos dos alunos em relação ao uso da tecnologia nas aulas de Educação Física. Entender por meio da resposta a sua opinião quanto ao uso de ferramentas tecnológicas nas aulas, se isto pode levá-lo a melhor aprendizagem a satisfação e se desta maneira lhes dá motivação para a aprendizagem por meio das propostas de atividades com uso da tecnologia.

Veremos então a resposta da aluna 01:

Achei ótimo. As aulas de Educação Física trazem motivação por meio de jogos digitais, também abre caminhos para o professor desenvolver aulas mais interessantes e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade na sala de aula. Por exemplo, eu aprendi a desenvolver um jogo interessante que me fez ser mais criativa e me trouxe raciocínio lógico de compreensão. Criei um Jogo de fases e obstáculos, o Farmville, porém dei um nome a ele de Fazenda na Vila, esse jogo necessita de 4 ou 2 jogadores para competirem, o que consta no jogo um dado um marcador para indicar onde em que fase estamos, e frases criativas para iniciar.

No início do jogo precisa se jogar o dado para cima e conferir os números e verificar quantas casas precisamos avançar conforme o número que o dado indicar, lembrando que devemos seguir as instruções que se pede no jogo, por exemplo instruções para seguir o jogo, avançar o número de casa e pedir ajuda.

Veremos agora o relato da aluna 02 a respeito dos jogos nas aulas de Educação Física: “A Importância que os jogos, tanto tradicionais como virtuais tem de melhorar a memória, velocidade, concentração do cérebro, ajudando-nos em nossos desenvolvimentos”.

A aluna participante da pesquisa diz que tanto o modo tradicional, quanto o virtual contribui para a aprendizagem, no entanto, nos revela que independente do meio para alcançar o encontro da aprendizagem seja no Google Meet, o fazer pode ser uma atividade tradicional como ler um texto ou responder questões objetivas.

A resposta do aluno 03 nos fala:

Achei ótimo construir meu jogo de Beyblade é um pião que se joga para o chão. A regra é que se o adversário bater o Beyblade do outro e for jogado fora da arena, o adversário ganha um ponto. Se o Beyblade for destruído ganha dois pontos. Também apresenta vários modos de jogar: 1 ataque, 2 defesas, 3 resistências e 4 equilíbrios. Para mim o Beyblade é muito legal é um modo de se divertir, posso jogar com muitas pessoas, que soltam os piões ao mesmo tempo em uma "arena" e colocar vários pontos para atacar. O objetivo é derrubar os piões dos adversários, e vencer a Beyblade que sobrar sozinha girando ou parada no local da disputa.

Percebemos a satisfação da aluna ao dizer que construiu um brinquedo, isto foi contagiante e significativo, pois o intuito da prática de ensino com o uso da tecnologia é despertar o aluno para sua habilidade de construção e com isso aumentando sua estima pelo

prazer de fazê-lo. Vale lembrar que o brinquedo “Beyblade” foi inspirado em um pião, aqueles objetos que giravam sem parar. Esse brinquedo veio como uma modernização do antigo brinquedo, sendo piões específicos para batalhas. Trata-se de um desenho animado... fundamento importante que são desenhos animados que fazem parte da representação lúdica deles, por isso faz sentido para eles.

Os relatos dos alunos 04 e 05 do 6º. ano estão coerentes com a capacidade de motricidade que os jogos digitais podem alcançar, veremos a seguir: “Foi ótimo, utilizei aplicativo gratuito para construir meu jogo de palavras, escrevi as palavras na cartolina, depois recortei as palavras, e bati as fotos para construir o vídeo. A aluna 05 em seu posicionamento quanto a pergunta sobre Jogos digitais na Educação Física:

Ótimo. Por que dá conhecimento sobre os jogos digitais e depois praticar na aula de Educação Física, dar energia e motivação, é muito inovador. Na entrevista vou falar um pouco dos jogos online, achei ótimo, joguei todos os jogos online compartilhados no grupo de WhatsApp da turma pela professora de Ed. Física, eu achei os jogos muito bom pois ajudaram a melhorar a memória e nos ensina a pensar mais rápido e foram todos divertidos.

A aluno 06 enfatiza em sua fala a importância da criação e da cultura dos jogos: “Achei ótimo, os jogos virtuais motivam criar seu próprio jogo, e o jogo e as brincadeiras tradicionais são culturais que desenvolvem o crescimento”. Enquanto a aluna 07 nos relata: “Bom, praticar educação física é bom jogar bola, e o jogo digital é para conectar com mais pessoas. Construir meu arco e flecha, arco e flecha é arma de índio que serve para flechar peixe e caçar, eu jogo no aplicativo gratuito no meu celular” (Freire, 1988; Pereira, 2019).

Neste sentido, a aluna 08 destacou a brincadeira com a peteca como mais interessante:

Eu achei muito bom a peteca pior que a peteca foi uma das brincadeiras praticadas pelos povos indígenas e gostei muito de aprender da peteca. Quando desenhei a peteca eu gostei, porque os povos indígenas gostaram de jogar peteca e eu também gostei. Achei ótimo, desenvolver o corpo, praticar os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física, pesquisar a peteca, e depois fazer o meu desenho da peteca. Os jogos online ficamos junto a tela do celular e tradicional é o desenvolvimento do corpo e é bem melhor ficar correndo para movimentar o corpo (Relatos da aluna 08)

A aluna 09 em sua defesa nos revela que independente de usar ou não os jogos digitais, os jogos tradicionais, nos mantém ligados à nossa cultura. E assim ela nos revela:

Ótimo. Porque acho motivador porque está sempre inovando coisas novas que nos ajudam a aprender mais sobre os conteúdos com os jogos digitais. E os jogos tradicionais são nossas raízes nunca serão esquecidos, fazem parte das nossas culturas. Consigo jogar um jogo virtual baseado em um jogo tradicional que tem ensinamentos e aprendizado com práticas corporais desenvolvendo todos os sentidos. Eu fiz um jogo de labirinto, sua principal função é desenvolver habilidades como coordenação motora

e raciocínio lógico. Entrevista. Os Jogos virtuais achei ótimo, porque ele traz conhecimento inovador e os jogos tradicionais agora tiveram a fase de jogos virtuais, mas tanto as tradicionais e virtuais sempre irão trazer novos conhecimentos.

Diante dos relatos das respostas quanto ao uso do jogo digital verificamos que entre o entendimento de ambas, a aluna 10 e aluna 11, há uma coerência de opinião quanto o uso dos jogos digitais, no entanto a aluno 11 enfatiza a importância da prática do aprender o básico, para se desenvolver a habilidade corpórea para determinado tipo esporte e ela aponta o exemplo para o voleibol. E ela assim nos fala: “Ótimo. Foi muito bom aprender o jogo digital, aprendi muitas coisas. Todos foram muito bons” (Relatos da aluna 10)

Destaca em sua fala na resposta quanto ao tradicional e inovador, pois para a aluna 11:

Ótimo. O conteúdo tradicional é muito importante para mim porque ajuda no desenvolvimento do aluno, e também traz muitas experiências, pode ajudar no dia a dia e compreender melhor os jogos. Por exemplo no voleibol precisa ter experiências para saber jogar, sacar a bola para seu time. No futebol também precisa de experiências para dominar bola e chutar no gol. Esse conteúdo é muito importante para os alunos que gostam de praticar educação física.

Percebemos na resposta dos alunos 11 e 12, o jogar tem uma intenção que é a garantir a experiência e o divertimento, para ela neste sentido a prática dos jogos nos leva a interação com a cultura indígena:

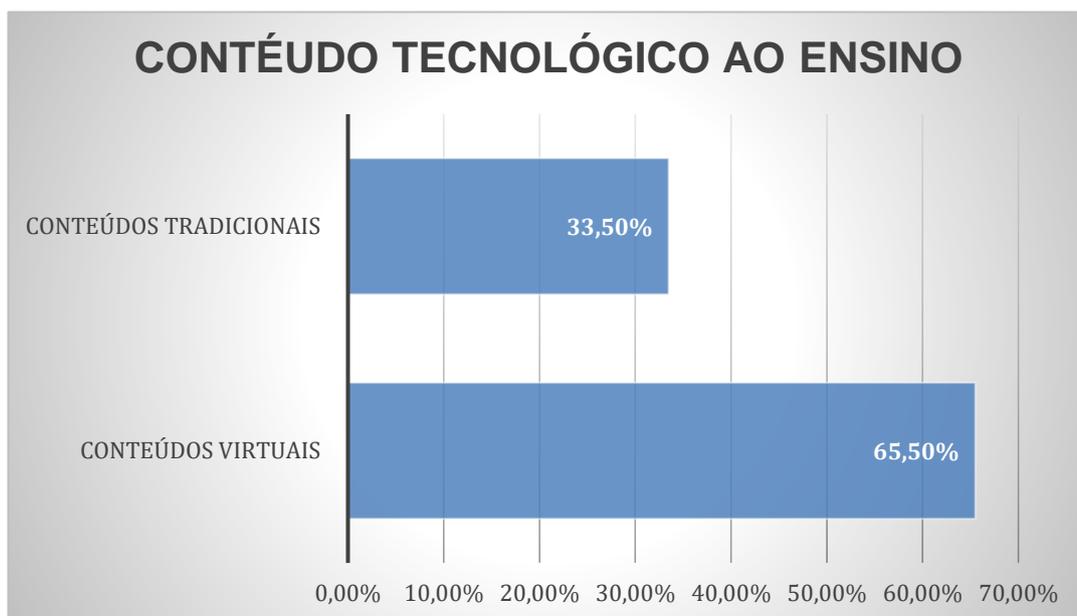
Achei ótimo. Porque o jogo desenvolve o crescimento e ao mesmo tempo aprendemos é divertido de se jogar. Os jogos são tanto bons de brincar como de aprender muitas coisas que nós não sabemos ainda, porque em um estado se chama de uma forma e aqui se chama de outra. Eu gostei de experimentar os jogos digitais nos links que a senhora enviava todos são legais, a gente aprende muitas coisas. São tipo de jogos e brincadeiras que veio de antigamente desde os povos indígenas de lá que veio a peteca.

No subitem 4.3 descrevemos os relatos dos alunos sobre a categoria motivação e engajamento, e por meio de análise das falas expostas no quadro 3, Categoria Tradicional e Inovador referente a resposta dos alunos, pudemos observar que a maior frequência de resposta dos alunos foi a escolha da opção 2, onde a liberdade para criar o próprio jogo foi o de maior evidência. No entanto, os alunos que escolheram a opção 3, significações próprias, apenas 1 aluno demonstrou interesse em experimentar os jogos nas aulas de Ed. Física por meio de aplicativos e sites gratuitos, e vivências corporais adaptadas.

O quadro 3 nos mostra certo equilíbrio de opiniões entre os alunos a respeito do uso tradicional e tecnológico no ensino, quando a maioria foi favorável à liberdade para criar seu próprio jogo digital nas aulas de Ed. Física. Todavia, uma parcela importante dos entrevistados concorda com a relação Educação Física e Jogos Digitais é de possíveis parcerias.

Assim, os achados deste estudo vão ao encontro do estudo realizado por Freitas (2014), em que foram entrevistados escolares também do Ensino Fundamental II, que mostra uma porcentagem de 65,5% para os conteúdos virtuais e contra 33,5% para os conteúdos tradicionais na ocasião foram entrevistadas 70 pessoas que se disponibilizaram em participaram do estudo.

**Gráfico 1** – dos entrevistados sobre conteúdo tecnológico ao Ensino



**Fonte:** Autora

Neste sentido, os escritos dos autores Ausubel, Novak e Hanesian (1980, p. 335) mostram que a motivação é um dos fatores que potencializam a aprendizagem, pois o “desejo de saber e compreender, de dominar conhecimentos, de formular e resolver problemas”, o que confirma os achados da nossa pesquisa. Assim sendo, estes fatores são intrínsecos ao desejo de aprender do aluno sendo o tipo de motivação mais importante para que ocorra a aprendizagem significativa e por outro lado cabe ao professor a tarefa de organizar o ensino de modo mais significativo possível.

#### **4.3.1 Categoria Tradicional e inovadora – visão discente**

**Questão 2** - Qual das duas maneiras de ensino você estuda melhor? Da forma antiga tradicional ou da forma inovadora virtual?

A análise foi mediante o discurso dos participantes, onde pudemos recortar e interpretar os indicadores que representam, de forma padronizada. Podemos constatar o pensamento de cada um a respeito dos conteúdos virtuais e tradicionais na Educação Física.

Buscou-se sintetizar da forma mais fiel possível, tais indicadores que nos levariam a categorizar as respostas.

**Quadro 7** - Unidades de Significado das respostas dos alunos

Sujeitos Unidades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Conteúdos tradicionais são mais interessantes e estão ligados à prática cultural e auxiliam no desenvolvimento e crescimento corporal	X	X					X	X				
Conteúdos virtuais são inovadores e motivacional	X		X			X		X				
Conteúdos virtuais semelhantes aos tradicionais, necessidade de ambos, relacionados com as interfaces nas práticas corporais, e auxiliam no processo de ensino e aprendizagem.		X	X	X					X			
Conteúdos virtuais são mais interessantes como apoio pedagógico na construção do conhecimento		X				X				X	X	X

Neste quadro apresentamos as respostas dos alunos e a análise de suas respostas considerando os alunos selecionados de acordo com a construção dos jogos e brincadeiras da primeira análise do projeto-piloto, uma atividade desenvolvida antes da aplicação da pesquisa para o projeto de dissertação, e os conteúdos de sala de aula foram primeiramente os jogos tradicionais da Educação Física, e depois em outras aulas utilizamos os jogos digitais. Consideramos todas as respostas dos alunos, por isso foram transcritas em sua total integridade.

Seguem-se as análises das categorias relacionadas nos quadros 3 e 4.

Buscou-se a interpretação significativa dos discursos apresentados pelos sujeitos para relacioná-los ao objetivo deste estudo, bem como as ideias e pensamentos de alguns autores relacionados ao tema.

Duas categorias foram mais convergentes, a quarta categoria: conteúdos virtuais são mais interessantes como apoio pedagógico na construção do conhecimento.

Sobre o quarto discurso, entende-se que os conteúdos virtuais trazem novos conhecimentos à Educação Física tornando-a mais atrativa e interessante, conforme o discurso do sujeito II;

Será facilitador da aprendizagem, se os novos conteúdos forem observados desta forma certamente os professores não encontrarão dificuldade para atrair a atenção e o interesse dos

alunos, uma vez que o prazer em executar uma atividade pode ser um fator determinante para o bom aprendizado.

É o contraponto ao aprender mecanizado, ao fazer por fazer. Quando fazemos com que os alunos se engajem e se esforcem por vontade própria, estamos possibilitando que o conteúdo ensinado seja melhor assimilado e que os objetivos das atividades sejam alcançados de forma mais satisfatória.

A primeira categoria é que os conteúdos tradicionais auxiliam mais no desenvolvimento e crescimento corporal. Tal categoria evidencia os conhecimentos já tradicionais da Educação Física, que está presente no pensamento de grande parte dos alunos. Tal categoria evidencia os conhecimentos já tradicionais da Educação Física, que está presente no pensamento de grande parte dos alunos.

Apontam que têm consciência de que praticar atividades físicas é benéfico à saúde e desenvolvimento corporal. Como vemos no discurso do sujeito 8: Conteúdos tradicionais auxiliam mais no desenvolvimento e crescimento corporal.

É interessante notar que a segunda e a quarta categoria representam pontos de vistas diferenciados, um discurso em defesa dos conteúdos virtuais e o outro em defesa dos conteúdos tradicionais. Não podemos entender esse fato como uma divisão extrema, sobre a divergência dos discursos, como afirma Schwartz e Tavares (2015, p. 37):

Para que as aulas se tornem dinâmicas e atrativas aos alunos [...] o contexto escolar necessita, cada vez mais, de diversificação dos conteúdos. Uma dessas possibilidades versa sobre os jogos virtuais, os quais estão amplamente inseridos no cotidiano dos alunos, pois desde pequenos, esses já têm contato com celulares, também, computadores, jogos on-line, entre outros.

Dessa forma a aula pode se tornar inovadora e mais atrativa, sem, contudo, pensarmos nos conteúdos virtuais como substitutos dos conteúdos tradicionais, mas como uma agregação ou auxílio nas aulas, apossando-nos de algo tão corriqueiro no cotidiano dos alunos e transformando em conteúdo educacional, a fim de promover o conhecimento.

Um discurso em especial mostrou que é possível que os alunos pensem positivamente a respeito da junção de dois conteúdos tão distintos, trata-se do Sujeito 9: “por que, hoje em dia a tecnologia, está muito presente no nosso cotidiano e eu acho que seria bem legal fazer a relação entre os conteúdos tradicionais e os jogos digitais”.

A categoria dos conteúdos virtuais semelhantes aos conteúdos tradicionais foi também uma das mais citadas e está presente nos discursos. A partir dela, podemos entender que os

alunos perceberam algumas semelhanças entre os conteúdos virtuais e os conteúdos tradicionais.

Podemos inferir que os alunos mostram que os jogos virtuais esportivos obedecem às regras dos jogos físicos e que as regras poderiam ser aprendidas de uma forma diferente.

Freitas (2014) argumenta no seu discurso que a chamada Teoria de Fluxo, desenvolvida por Csikszentmihalyi, em 1975, a qual consiste em um estado mental, em que o indivíduo perde a noção do tempo e as preocupações.

O foco é o tamanho que a sensação de prazer e o desempenho são maximizados no decorrer da atividade proposta. O que vai de encontro ao discurso do sujeito 9, apesar de os conteúdos serem similares, a inovação das abordagens por meio de conteúdos virtuais torna a atividade mais interessante e inovadora.

Dessa forma, entende-se que o aprendizado também seria eficaz, tendo em vista que o aluno estaria interessado em executar as etapas propostas para a atividade, simplesmente por conta de um fator motivacional elevado pela abordagem diferenciada.

Outra categoria que está presente nos discursos são conteúdos virtuais como inovadores e motivacionais. Tal categoria demonstra uma maior preferência pelos conteúdos virtuais em detrimento aos conteúdos tradicionais.

Poderíamos sugerir que esse seria o discurso de alunos que não costumam ou não gostam de praticar os conteúdos da Ed. Física tradicional. É inegável que muitas crianças e adolescentes estão inteiramente imersas nos meios virtuais, mas sobre essa temática, Moran et al (2013, p. 33) sugerem que “os jogos digitais estão cada vez mais presentes nesta geração como atividades essenciais de aprendizagem. São jogos colaborativos, individuais, de competição de estratégia, estimulantes e com etapas e habilidades bem definidas”.

O autor reafirma que a cada ano os jogos digitais estarão mais presentes no cotidiano das pessoas, mas também observa que os jogos virtuais, também apresentam elementos colaborativos como é no caso dos jogos de RPG, individuais, como é nos jogos de ação e aventura, além da competitividade, uso de estratégias diversificadas.

Os jogos virtuais mostram-se estimulantes sem, contudo, deixar de lado algumas habilidades como atenção e raciocínio. Assim sendo, os jogos de “exergames” podem ser utilizados como um fator motivador para incentivar aqueles alunos que não possuem afinidade com os conteúdos tradicionais como no caso do sujeito 5, a praticarem as atividades físicas sem que percebam que estão se exercitando.

Os participantes da pesquisa foram os alunos que estavam cursando 8º. ano dos anos finais, vale ressaltar que a escolha desses sujeitos, deve-se ao fato de que na literatura, os adolescentes dessa faixa etária estão em maior contato com os jogos virtuais.

A primeira experiência aconteceu com a construção dos jogos para o projeto piloto, assim evidenciamos a adequação dos jogos populares virtuais e os jogos e brincadeiras tradicionais. A escolha da escola se justifica por estar em uma localização central que abrange pelo menos três bairros centrais do município, possivelmente, próximo aos ambientes de maior variedade de vivências e experiências com as tecnologias.

Assim sendo visualizamos os possíveis participantes entre os pais, alunos e professores que foram convidados para fazerem parte da pesquisa. Convocamos uma reunião que foi marcada pela pesquisadora com consentimento da coordenação pedagógica da escola que nos disponibilizou uma sala de aula para tratarmos sobre o projeto e deliberarmos assim as informações gerais para todos soubessem sobre o objeto da pesquisa, por meio da leitura e explicação, pelas assinaturas Termo de Consentimento Livre e Esclarecido disponibilizado pelo CEP.

Após uma semana, os TCLES foram recolhidos, devidamente assinados pelos responsáveis para que os alunos que obtiveram permissão pudessem participar da pesquisa. Partimos então para a escolha e construção de jogos que respeitassem os critérios de inclusão e exclusão estabelecidos na pesquisa. Os 12 alunos escolhidos para participar da pesquisa foram (04) quatro do sexo masculino e (08) oito do sexo feminino da faixa etária de 13 a 16 anos de idade.

Podemos verificar que os professores necessitam entender o processo educativo numa concepção mais ampla que se concretiza em vários lugares, nas comunidades e nas escolas, através de um conhecimento estruturado, sistematizado e acumulado no tempo com perspectivas de transformação e inovação de suas práticas. É sabido que o novo, tanto pode motivar quanto pode amedrontar, mas quem vai indicar o caminho entre a motivação e o medo é justamente o profissional responsável por trabalhar os conhecimentos e saberes com possibilidades de almejar valores de modo refletido que contribua com o desenvolvimento humano em sua totalidade. Mas, não devemos somente transmitir o conhecimento, precisamos fazer com que nossos alunos sejam seres autônomos, de iniciativa e com o pensamento aberto às novas possibilidades inovadoras e criativas. A meu ver, só podemos fazê-lo, se nós agirmos nesta perspectiva com um olhar para o novo e torná-lo um conteúdo aceitável que pode agregar muito mais conhecimentos aos nossos alunos.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que observamos e analisamos nas entrevistas, percebemos que os professores buscam desenvolver suas atividades que utilizando jogos digitais, buscando promover conhecimentos sobre o jogo digital e o contexto amazônico.

Percebemos que os docentes têm a concepção da importância da valorização dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral do aluno, como também percebemos que aqueles que não praticam estão em minoria, cabendo essa demanda para a responsabilidade dos professores de Educação Física.

Este estudo buscou alcançar os resultados confirmando os objetivos propostos: identificar, a partir das falas de professores e alunos, possíveis interações sociais e culturais, tendo como base a utilização dos jogos digitais no processo educativo da escola. Esses indicativos foram mostrados desde o plano piloto e confirmados na culminância do processo de pesquisa pela fala dos professores entrevistados.

Outro objetivo foi caracterizar a relação entre as atividades docentes e a prática dos jogos eletrônicos e jogos populares regionais, buscando evidência entre as novas tecnologias e a cultura identitária amazônica. Buscamos mostrar essa caracterização por meio das atividades dos professores com os jogos digitais.

O principal objetivo aqui proposto foi mostrar em que medida os recursos tecnológicos e os jogos computacionais potencializam o processo ensino aprendizagem nas aulas de educação física, tanto quanto na interdisciplinaridade. Isso foi confirmado no decorrer das atividades com os jogos tecnológicos, mostrando a importância do seu processo para a educação em geral.

Neste sentido, os professores de educação física em suas tarefas diárias utilizam atividades de jogo que possibilitam o uso de regras, situações de socialização, habilidades necessárias para realizar jogos digitais, como também jogos populares, pois lhes permitem estar em contato com a realidade do aluno, aspecto importante para a interação com o ambiente virtual de forma confortável, por se acomodar às práticas cotidianas dos estudantes.

A formação do professor precisa ir ao encontro das possibilidades de formação social e cultural na escola e na comunidade. Isso subentende a atualização do seu fazer pedagógico, onde se pode incluir a utilização dos jogos digitais nos anos finais do ensino fundamental II. Esta atitude pode ampliar a visão dos professores de Educação Física no processo educativo tendo o recurso dos jogos digitais como apoio pedagógico. Os recursos tecnológicos e os jogos educacionais podem potencializar o processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação

Física dado ao enriquecimento de material disponível para o ensino e estudo dos conteúdos a abordar.

Neste estudo o jogo digital foi entendido como uma ferramenta didática incorporada ao ensino dos conteúdos da cultura corporal. Para um trabalho efetivo com os jogos digitais - utilizados pelos alunos fora do ambiente escolar - nas aulas de Educação Física é necessária a transposição didática focando em todas as dimensões dos conteúdos.

Esta pesquisa contribui de maneira significativa para inserção dos jogos digitais na contemporaneidade da educação, no espaço de intervenção pedagógica, e com a realidade escolar. O conteúdo foi desenvolvido obedecendo uma sequência definida pelo planejamento, seguindo a abordagem pedagógica crítico-superadora (Saviani, 2008) que trata a prática educativa pela forma de educar pela corporeidade, assim como para construção social do indivíduo.

Outra percepção foi sobre o impacto positivo na vida dos alunos a partir das atividades realizadas com os jogos, pois aqueles que não gostavam de interagir com o jogo físico, passaram a solicitar a repetição das atividades com jogos digitais, relatando que estão praticando as brincadeiras com amigos e familiares. Desta forma interagindo socialmente, então alunos que desconsideravam no início a disciplina de Educação Física como importante passaram a pedir que se repetisse as atividades.

Entendemos que isso é uma abertura para novos estudos e sugerimos nesse sentido a realização de pesquisas mais aprofundadas sobre o afastamento de jovens de atividades físicas e sua preferência aos jogos virtuais. Isso não é automaticamente positivo, pois há crianças que adoram jogos, mas se lhes oferecer um tablet ou jogo de queimada, em geral, vão querer ficar no tablet. Isso precisa ser problematizado em novos trabalhos. Indica a abertura desse flanco de investigação necessária, pois encontrar esse tipo de indicativo é uma questão relevante neste momento.

Acreditamos na prática dos jogos digitais para a contribuição da aprendizagem dos estudantes, principalmente em sua formação como cidadãos, frente aos desafios da diversidade cultural. Sabemos da relevância desta prática nas diversas áreas do conhecimento, por isso se faz necessário a elaboração de projetos por meio de políticas públicas que fomentem o uso das tecnologias pelos professores e estudantes em suas atividades pedagógicas.

E ao falarmos sobre a abrangência do projeto para diversas áreas do conhecimento, trago o resultado da primeira análise do projeto que foi o projeto piloto, quando desenhamos o caminho percorrido da pesquisa, acertamos os objetivos e reestruturamos, adaptando os jogos e brincadeiras tradicionais aos jogos digitais na perspectiva de se trabalhar com as tecnologias

no ambiente escolar, contribuindo diretamente para o fortalecimento da identidade cultural amazônica, quando se utiliza os jogos e brincadeiras tradicionais e o exercício para a inovação, tão necessário para o enaltecimento das memórias históricas dos povos tradicionais e a linguagem da tecnologia resultado da contemporaneidade.

Os resultados encontrados mostram professores que por sua própria conta mostram interesses e se disponibilizam a prática de ensino com o uso da tecnologia, enquanto outros discentes reconhecem ser importante para as aulas, no entanto ainda não conseguem executar em suas aulas atividades que percorrem o caminho direto para o uso da tecnologia, estão na contramão em relação ao conhecimento e quanto ao uso das inovações.

Outro resultado interessante refere-se aos discentes, que apesar de serem residentes na comunidade, estando distante da cidade, já conhecem ferramentas e alguns se utilizam da tecnologia, a exemplo o uso de celulares para trocar informações via virtual.

Admite-se a falta de motivação e iniciativa para mudanças de perfil profissional de professor tradicional para professor inovador, consequência de vários fatores como a ausência de projetos e políticas públicas permanentes, que valorizem o profissional que se atualiza em seu campo de trabalho.

Todavia, no Estado do Amazonas, não vemos uma política educacional permanente para lidar com as demandas que carecem a informatização da educação e seus operadores, professores e alunos. A falta deste conhecimento ocorre em cadeia, de forma sistemática. O professor não executa atividades diferenciadas com uso das tecnologias e se justifica pela falta de qualificação sobre o tema,

O que se espera dos profissionais atuais, é a utilização da inovação, aplicando conteúdos tradicionais com jogos digitais, assim ampliando os conteúdos das aulas de educação física e de outras disciplinas sendo oferecidas aos alunos, aplicados com respaldo pedagógico relacionando os jogos e brincadeiras tradicionais aos Jogos virtuais pelo que se exige a legislação da educação básica, que é um aprendizado de uma leitura reflexiva da prática docente.

Os docentes precisam adentrar as possibilidades dos jogos virtuais nas aulas tornando-os jogos concretos no contexto escolar. Dessa forma poderá oportunizar uma aprendizagem significativa e motivadora aos discentes, minimizando os conflitos e dúvidas quanto ao uso das novas tecnologias na educação.

As Escolas públicas pouco se têm material suficiente e necessários para desenvolver com qualidade a educação por meio dos jogos virtuais. Podemos elencar diversas dificuldades para exercício desta prática, a falta da internet, salas adequadas, laboratório, principalmente

quando se trata de educação inclusiva, pois para este a tecnologia pode ser uma forma de interagir e aprender por meio do próprio celular do aluno. Estas facilidades motivam a todos os alunos a participar e aprender os conteúdos de forma significativa.

E ainda, acreditamos que a educação física escolar precisa caminhar conjuntamente com a cultural digital, porque atualmente, após as análises de várias abordagens culturalistas com jogos e brincadeiras, parece haver consenso de grande parte da comunidade da Educação Física em utilizar os jogos digitais e assim emparelhar essa ação no termo cultura corporal do movimento.

Como resultados concluímos que o jogo presente nas brincadeiras construídas pelos alunos com regras criadas e adaptadas por eles, contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, para sua formação como cidadão, e que as aulas direcionadas para a tecnologia atraem o interesse dos alunos, evitando aulas já experimentadas e experimentando aulas inovadoras, e assim alcançar os objetivos propostos com resultados vivenciados por terem participado ativamente da construção do próprio conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ALVES L, BIANCHIN MA. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia** 2010;27(83):282-287.

ALVES, Rubem. **Pensamentos que penso quando não estou pensando**. 3º edição. Campinas-SP: Papirus, 2012.

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 3 ed. São Paulo: ARS Poética Editora, 1994.

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 11. ed. São Paulo: Papirus, 2007.

AMAZONAS. **Referencial Curricular Amazonense**. 2019. Disponível em: <<https://www.sabermais.am.gov.br/pagina/jornada-pedagogica-2020-referencial-curricular>>. Acesso: 05/01/2020.

ARRUDA, E. P. Educação remota emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. **Em Rede - Revista de Educação a Distância**, v. 7, n. 1, p. 257-275, 15 maio de 2020. Disponível em: <<https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/621>>. Acesso em: 4 jan. 2021.

AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

AZEVEDO, V. D. A. **"Press Start"**: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, Florianópolis, 2008.

AZEVEDO, V. D. A. **Jogos Eletrônicos e Educação** - Construindo um roteiro para a sua análise pedagógica. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2012.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARNES, J. A. **Redes sociais e processo político**. In. FELDMAM-BIANCO, Bela (Org.) Antropologia das sociedades contemporâneas: métodos. São Paulo: UNESP, 2010.

BARROS, João Luiz da Costa. **O Brincar e as Crianças Indígenas Sateré Mawé** –Curitiba: CRV.2022.

BARROS, R.; COSCARELLI, P.; COUTINHO, M. F. G; FONSECA, A. F. **O uso do tempo livre por adolescentes em uma comunidade metropolitana no Brasil. Adolescência Latino-americana**. [online], v. 3, n. 2, nov. 2012. Disponível em: <[http://raladolec.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S141471302002000200008&lng=es&nrm=iso](http://raladolec.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141471302002000200008&lng=es&nrm=iso)>. Acesso em: 25 fev. 2022.

BARROS, R.; COSCARELLI, P.; COUTINHO, M. F. G; FONSECA, A. F. **O uso do tempo livre por adolescentes em uma comunidade metropolitana no Brasil. Adolescência Latino-americana.** [online], v. 3, n. 2, nov. 2002. Disponível em: <[http://raladolec.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext & pid= S141471302002000200008 & lng= es\ nrm=iso](http://raladolec.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141471302002000200008&lng=es&nrm=iso)>. Acesso em: 25 fev. 2022.

BERNARDES, L.A. (Org). **Atividades e Esportes de Aventura para Profissionais de Educação Física.** São Paulo: Phorte, 2013.

BETTI, M.; ZULIANI, L. R. Educação Física Escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.1, n.1, p. 73 - 81, 2002.

BETTI, M. **Educação Física escolar: ensino e pesquisa-ação.** Ijuí: Unijuí, 1991.

BETTI, M; ZULIANI, L. R. **Educação Física e Cultura Corporal de Movimento: uma perspectiva fenomenológica e semiótica UEM**, Vol 18, no 2, 2007.

BETTI, Mauro. (Org.) **Educação Física e mídia.** São Paulo: Hucitec, 2010.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em Educação.** Portugal: Porto Editora, 1994.

BONAMINO, A.; SOUSA, S. Z. **Três gerações de avaliação da educação básica no Brasil: interfaces com o currículo da/na escola.** Educação e Pesquisa. São Paulo, 2012.

BORI, C. M. ; DIAS, T. R. S. Proposta de um procedimento para identificar funções relativas de eventos quantitativamente diferentes. **Ciência e Cultura, São Paulo**, v. 39, n.7 supl., p. 892, 1987.

BRACHT, V. A Educação Física no Ensino Fundamental. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais.** Belo Horizonte, novembro de 2010.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**, Brasília: MEC. 2018.

BRASIL. BNCC – **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília MEC/. Dezembro de 2017.

BRASIL. Constituição Federal. Art. 205. **A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade.** Brasília. 1988.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei n. 9.364 de 20 de dezembro de 1996. DOU, 23/12/1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – proposta preliminar – segunda versão.** Brasília: MEC, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Plano Nacional de Educação**. Brasília: MEC, 2014.

BRASIL. **Ministério de Educação e Cultura**. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

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

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC / SEF, 1998. 114 p.

BRITO, Talamira T. Rodrigues; CUNHA, Ana Maria de Oliveira. A docência no Instituto de Biologia da Universidade Federal de Uberlândia: percorrendo caminhos e encontrando representações. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, BA, v. 4, n. 5, p. 151-172, jul./dez. 2008.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2002, P. 78.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMILO, Rodrigo Cordeiro; BETTI, Mauro. Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a Educação Física. **Motrivivência**. n. 34, p. 122-135. Jun./2010.

CAMPOS, Humberto U. I. **As principais correntes pedagógicas e o projeto político pedagógico**. 2013.

CAMPOS, J.A.S. **Simulações e Jogos Educacionais**, 2010.

CAMPOS, M. **O que os games têm a ensinar para os alunos**. Estadão.com.br, São Paulo, 10 set. 2012. Disponível em: <[www.estadao.com.br/noticias/vidae,o-que-os-gamestem-a-ensinar-aos-alunos,928507,0.htm](http://www.estadao.com.br/noticias/vidae,o-que-os-gamestem-a-ensinar-aos-alunos,928507,0.htm)>. Acesso em: 12 nov. de 2022.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Antologia do Folclore Brasileiro**. Vol. 1. São Paulo: Global, 2017.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura**.. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A. **Metodologia Científica**. São Paulo, Prentice Hall, 2002.

COLL, C.; PALACIOS, J; MARCHESI, A. **Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000. p.77.

CORDEIRO, Salete de Fátima Noro; BONILLA, Maria Helena Silveira. Tecnologias digitais móveis: reterritorialização dos cotidianos escolares. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 56, p. 259-275, abr./jun. 2017. Editora UFPR.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Teoria do Flow: pesquisa e aplicações. **Com Ciência**, no. 161 Campinas, set. 1975.

CUCHE, D. **A noção de cultura nas Ciências Sociais**. Bauru: EDUSC, 2002. 255 p.

DAÓLIO, J. **A representação do trabalho do professor de educação física na escola: do corpo matéria-prima ao corpo cidadão**. São Paulo, 1992. 97p. Dissertação (Mestrado) - Escola de Educação Física, Universidade de São Paulo.

DAÓLIO, J. **Da Cultura do Corpo**. Editora Papyrus, 2013.

DAÓLIO, J. **Da Cultura do Corpo**. Campinas: Papyrus, 1995.

DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas (SP): Autores Associados, 2004.

DAÓLIO, J. **Educação física escolar: em busca da pluralidade**. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl. 2, p. 40-42, 1996.

DAÓLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004. 77 p.

DARIDO, S. C. SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola**. Campinas: Papyrus, 2007.

DARIDO, S. C.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola**. 7. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013. 349 p.

DARIDO, S.C.; RANGEL, I.C.A. **Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DARIDO, Suraya et al. **Práticas corporais: educação física: 6º a 9º anos: Manual do Professor**. São Paulo: Moderna, 2018.

DEMO, Pedro. **Aprendizagens e novas tecnologias**. *Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física Cristalina Goiás* 1, n. 1, p.5-75, agosto/2009.

FANTIN, M. **Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas**. *Revista Latino americana de Ciências Sociales, Niñez y Juventud*, 1, n. 13, 2015. 195- 208.

FARIA, E.R. de. **Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física**. Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia - ESEBA/UFU. 2006.

FARIA, E.R. **Jogos, brinquedos, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

FERNANDES, Guilherme M; LAIA, Evandro J. M. Para entender a gênese da comunicação humana. In: MARQUES DE MELO, José; FERNANDES, Guilherme M. (orgs.). **Pensamento Comunicacional Brasileiro: o legado das ciências humanas**. Vol 1: História e Sociedade. São Paulo: Paulus, 2012. p. 35-50.

FERREIRA, A. F. **Pluralidade cultural e educação física: elaboração de um material didático**. 2011. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro. 2011.

FERREIRA, Aline Fernanda. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo**. Rio Claro/SP, 2014.

FERREIRA, H. Simões; SAMPAIO, J.J. Coelho. Tendências e Abordagens Pedagógica da Educação Física escolar e suas interfaces com a saúde. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires - Ano18 - Nº 182 - Julho de 2013.

FERREIRA, H.S. **Apostila para concurso de professores de Educação Física SD3: Tendências da Educação Física**. Fortaleza, 2009.

FORQUIN, J. C. **Escola e Cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993. 208 p.

FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**. São Paulo: Scipione, 1988. 156p.

FREIRE, J. B. **O jogo: Entre o Riso e o Choro**. Campinas (SP): Editora Autores Associados, 2005.

FREIRE, J. B. SCAGLIA, A. J. **Educação como Prática Corporal**. São Paulo: Scipione, 2003. (Pensamento e Ação no Magistério).

FREIRE, J. **Fundamentos dos jogos**. (Online). 2002. Disponível em:<[https://incubadoradejogos.weebly.com/uploads/7/5/4/7/7547426/texto\\_prof.\\_joo\\_-\\_fundamentos\\_do\\_jogo.pdf](https://incubadoradejogos.weebly.com/uploads/7/5/4/7/7547426/texto_prof._joo_-_fundamentos_do_jogo.pdf)>. Acesso em: 15 de dez. 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários a prática educativa**. Editora: Paz e Terra. São Paulo, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, K. T. D. et al. **Preferência de escolha entre conteúdos tradicionais de educação física escolar e exergames de escolares do ensino fundamental II**. SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES, Porto Alegre, RS, v. 13, p. 272-275, 2014.

FRIEDMANN, Adriana. **A Arte de Brincar: Brincadeiras e Jogos Tradicionais**. Petrópolis, Vozes, 2010.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender- o resgate do jogo infantil**- São Paulo: Moderna, 1996.

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação**. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 2000.

GALIAN, C. V. A. Os PCN e a elaboração de propostas curriculares no Brasil. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 44, p. 648-669, 2014.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. **Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment**, v.1, n. 1, out. 2003.

GEERTZ, C. **Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GHIRALDELLI JUNIOR, P. **Educação Física Progressista**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

GONZÁLEZ, F. J. **Projeto curricular e educação física: o esporte como conteúdo escolar**. In: REZER, R. (org.) O fenômeno esportivo: ensaios crítico-reflexivos. Chapecó: Argos, 2006.

GRANDO, B. S.; XAVANTE, S. I. CAMPOS, N. S. **Jogos/brincadeiras indígenas: a memória lúdica de adultos e idosos de dezoito grupos étnicos**. In: GRANDO, B. S. Jogos e Culturas Indígenas: Possibilidades para a Educação Intercultural na Escola. Cuiabá: EdUFMT, 2010

GRINSPUN, M.P.S.Z. (org.) **Educação Tecnológica: desafios e perspectivas**. São Paulo: Cortez, 2001.

GROS, B. **The Design of Learning Environments Using Videogames in Formal Education**. In: The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, 5., 2007, Jhongli. Anais... Jhongli, Taiwan. p. 19-24

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

HUIZINGA, J. Homo ludens: **o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação permanente do professorado: novas tendências**. São Paulo: Cortez, 2009.

JACOB, Thamara Cardoso; SILVA, Lúcio Flávio da. **Do jogo eletrônico para uma experiência corporal na educação física escolar**, 2019. Disponível em: <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/13011/6852>>. Acesso em: 26 fev. de 2024.

JESUS, K. S. et al. Jogo e Educação Física Escolar em Quatro Propostas Curriculares Públicas. **Journal of Sport Pedagogy and Research**, v.1, n.8, p.40-48, 2015.

JOHNSON, S. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 216 p. ISBN 8535218823.

JÚNIOR, A. Z. **A Virtualização do Lúdico e a Formação da criança**. 1ª. ed. Curitiba: Appris, 2015. 139 p. ISBN 978-85-8192-852-4.

KENSKI, V. M. Cultura digital. In: MILL, D. (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Papyrus, 2018. p. 139-144.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 6. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010. 141 p.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1993.

KUNZ, E. **Educação Física: ensino e mudanças**. Ijuí: Unijuí, 1994.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógico do esporte**. 7ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2006. 160 p.

LEONARDO, L.; SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S. **O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos**. Motriz, Rio Claro, v.15, n.2, p.236-246, abr./jun. 2004.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do permanente na era da informática**. 2. Ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. São Paulo: Heccus, 2018.

LIMA, Rossini Tavares de. **Abecê do Folclore**. São Paulo: Ricordi, 2003.

LISBOA, Thiago Felipe Maia, SOUZA Jr, Antonio Fernandes de. **A gamificação em cena na formação continuada de professores de educação física do Natal-RN**. 2017. Disponível em:

<<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2017/7conice/paper/viewFile/9553/4720>>. Acesso em: 26 fev. de 2024.

LUCCHESI, F.; RIBEIRO, B. **Conceituação de Jogos Digitais**. Campinas, SP: Unicamp, 2009.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MATTAR, J. **Games em Educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MEDINA, João Paulo S. **A Educação Física cuida do Corpo e “Mente”**. Editora Papirus. 1986.

MEIRIEU, P. **O cotidiano da escola e da sala de aula: o fazer e o compreender**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOITA, F. M. C. S. C. **Games: contexto curricular juvenil**. 2006. 181 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Paraíba - UFP, João Pessoa, 2007.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias**. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21 ed. Campinas-SP: Papirus, 2013.

MORAN, José Manuel. **Mudanças na comunicação pessoal: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica**. São Paulo: Paulinas, 1998.

MOREIRA, A. F. B; TADEU, T. **Sociologia e teoria crítica do currículo: uma introdução**. In: MOREIRA, A. F.; TADEU, T. **Currículo, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Cortez, 2013.

MOREIRA, W.W.; SIMÕES, R.; PORTO, E. **Análise de conteúdo: técnica de elaboração e análise de unidades de significado**. R. bras. Ci e Mov. 2009; 13(4): 107-114.

MOREIRA, Wagner Wey. SIMÕES, Regina. PORTO, Eline. **Análise de conteúdo: técnica de elaboração e análise de unidades de significado**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento. Editora Universa: Brasília-DF, v.13, n.4, p.107-114. 2000.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. 2.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MORIN, E. **O cotidiano da escola e da sala de aula: o fazer e o compreender**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses**: conversa sobre a origem e a cultura brasileira. Editora: Global editora, 1999.

NÓBREGA, T. P. da (2010). **Fenomenologia da educação**. São Paulo: Livraria da Física.

NUNES, M. L. F. e RÚBIO, K. **O(s) currículo(s) da Educação Física e a identidade dos seus sujeitos**. Currículo sem fronteiras, Mangualde, Portugal, v. 8, n. 2, p. 55- 77, jul./dez. 2008.

OLIVEIRA, A. B. Apresentação. In: GRESPAN, M. R. **Educação física no ensino fundamental**: primeiro ciclo. Campinas: Papirus, 2007.

OLIVEIRA, Celina Couto de Costa, José Wilson da; MOREIRA, Mercia. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem**: produção e avaliação de software educativo. Campinas: Papirus, 2001.

PEREIRA, A. S. M.; CAMINHA, I. de O.; SILVA, M. B. S. Entre etnicidade e ludicidade: brincadeiras das crianças indígenas Tremembé de Itarema, Ceará, Brasil. **Lecturas**: Educación Física y Deportes, 24(259), 2-17, 2019.

PEREIRA, A. S. M.; GOMES, D. P.; CASTRO, S. O. **Práticas de lazer do povo indígena Tremembé**. Licere, Belo Horizonte, v.22, n.2, p. 132-159. jun/2019.

PEREIRA, Rogério Santos; SILVA Silvio Ricardo da. **Brincadeiras aos pedaços**: convivência e conflito na sociedade de rede. 2005. Disponível em: <<http://www.public.cbce.org.br/uploads/conbrace2005.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2024.

PIMENTA, Selma Garrido (org.). **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 2006, p. 15.

POZZEBON, Eliane. **Jogos Computacionais Educacionais e Inclusão da Cultura Regional**. 2013.

PRADO, B. M. B. **Educação física escolar**: um novo olhar. Passo Fundo – RS, v. 10, n. 21, jul, 2015. Disponível em: <[www.ideau.com.br/getulio/restrito/upload/revistasartigos/245\\_1.pdf](http://www.ideau.com.br/getulio/restrito/upload/revistasartigos/245_1.pdf)>. Acesso em: 12 out. 2016.

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants**. De On de Horizon - NCB University Press, Vol. 9, no dia 05 de outubro de 2001.

PRETTO, N. de L.; RICCIO, Nícia C. R. **A formação continuada de professores universitários e as tecnologias digitais**. Educar, n. 37, p. 153-169, 2008.

RAMOS, D. K. ; CRUZ, D. M. **A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais: o que podemos aprender?** In: Daniela Karine Ramos; Dulce Márcia Cruz. (Org.). Jogos digitais em contextos educacionais. Curitiba: CRV, v. 1, p. 21-45, 2018.

RIZZI, Leonor et al. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo, 1994. Educação.

RIZZO, Gilda. **O Método Natural de Alfabetização**. In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.

RODRIGUES, L. L.; BRACHT, V. **As culturas da Educação Física**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 32, n. 1, p. 93-107, 2010.

SACRISTÁN, J. G. **A função aberta da obra e seu conteúdo**. In: SACRISTÁN, J. G. Saberes e incertezas sobre o currículo. Porto Alegre: Penso, 2013b. p. 9-15.

SACRISTÁN, J. G. **O currículo: uma reflexão sobre a prática**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SACRISTÁN, J. G. **O que significa o currículo?** In: SACRISTÁN, J. G. Saberes e incertezas sobre o currículo. Porto Alegre: Penso, 2013a. p. 16-35.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M.C. apud HOCHSPRUNG, J.; CRUZ, D. M. **Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática**. In: XVI SBGAMES. Curitiba, nov., 2.ed., 2017.

SANCHES NETO, L. **A brincadeira e o jogo no contexto da educação física na escola**. In: SCARPATO, M.; CAMPOS, M. Z. (Orgs.). Educação física: como planejar as aulas na educação básica. 2ª ed. São Paulo: Avercamp, 2017. p. 115-136.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 1996.

SCHWARTZ, Gisele Maria., TAVARES, Gisele Helena. Org. **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. – 1. Ed. – São Paulo: Phorte, 2015.

SÊDA, E. Reportagem especial sobre Videogame. **Revista Carta Capital: Política, Economia e Cultura**. São Paulo, n. 677, p. 40-50, ano XVII, 21 dez. 2011.

SILVA, Aracy Lopes da e FERREIRA, Mariana Kawall Leal (Orgs.). Antropologia, História e Educação. **A questão indígena e a escola**. São Paulo: Global; FAPESP, MARI, 2001a. (Série Antropologia e Educação).

SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. **Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., Recife, 2007. Anais... Recife: CBCE, 2007.

TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, M. C. J. et al. (2004) **Jogos educacionais**, RENOTE -Novas Tecnologias na Educação, V. 2 N° 1.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1992.

VALENTE, J. A. (Org.). **Computadores e conhecimento**: repensando a educação. Campinas: Gráfica UNICAMP, 1993.

VENÂNCIO, L.; SANCHES NETO, L. **Brincadeira e Jogo**. In: DARIDO, S. C. Educação Física Escolar: compartilhando experiências. São Paulo: Phorte, 2011.

VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Org.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas-SP: Autores Associados, 2005.

VIANA, Luciana Carla Lima da Silva. **A Nau do século XXI**: O Brinquedista no “Espaço do Brincar”. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2019.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, Martins. 2007.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

## APÊNDICE



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM  
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - IFCS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA  
(PPGSCA)

### **ROTEIRO DAS ENTREVISTAS COM OS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

#### Perfil social e profissional:

Seus perfis com relação ao gênero, idade, formação, tempo na função, se é efetivo ou contrato temporário, tempo de docência total na profissão e na escola pesquisada, carga horária semanal, quantidade de unidades escolares em que atua e o componente curricular que ministra/coordena.

1 – Você utiliza as tecnologias informatizadas como jogo digital em suas ações pedagógicas na disciplina em que atua na escola?

Já utilizei, acredito que ajuda na atenção, motivação (ou qualquer outro aspecto) dos alunos nas aulas em aprender o conteúdo dado.

Não utilizei, pretendo realizar atividades com apoio dos jogos digitais um recurso viável para utilizar como conteúdo das aulas.

Sinto-me entusiasmado(a) e procuro utilizá-lo sempre que possível.

Já utilizei e acho que ajuda um pouco, mas não motiva.

2 - Qual sua opinião sobre o uso e as estratégias de ensino dos conteúdos tradicionais e virtuais na escola?

Conteúdos virtuais são inovadores

Conteúdos virtuais semelhantes aos tradicionais, discute a Educação Física e relaciona com as interfaces nas práticas corporais enquanto identidade cultural.

Conteúdos virtuais são mais interessantes

Conteúdos tradicionais são mais interessantes.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM**  
**INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - IFCS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA (PPGSCA)**

**ROTEIRO DAS ENTREVISTAS COM OS PROFESSORES DAS INTERDISCIPLINAS**

Perfil social e profissional:

Seus perfis com relação ao gênero, idade, formação, tempo na função, se é efetivo ou contrato temporário, tempo de docência total na profissão e na escola pesquisada, carga horária semanal, quantidade de unidades escolares em que atua e o componente curricular que ministra/coordena.

**1 - Você utiliza as tecnologias informatizadas como por exemplo o jogo digital em suas ações pedagógicas na disciplina em que atua na escola?**

( ) Já utilizei acho importante na sala de aula é um recurso viável para utilizar como conteúdo das aulas, contribui no processo de ensino aprendizagem e além de outros aspectos como na construção da identidade a partir da atuação do professor no ato de ensinar.

( ) Não utilizei, pretendo realizar atividades com apoio das ferramentas tecnológicas. Acho que é um recurso inovador, motivador para trabalhar as atividades em sala de aula.

( ) Já trabalhei como apoio pedagógico em sala de aula relacionando os conteúdos com a teoria e a prática contribuindo no processo de ensino aprendizagem.

**2 – Como você se sente utilizando as tecnologias a exemplo do jogo digital como recurso pedagógico nas atividades em sala de aula?**

( ) Conteúdos virtuais são inovadores, utilizados para ensinar outros conteúdos de forma interdisciplinar.

( ) Conteúdos tradicionais auxiliam mais no desenvolvimento da aprendizagem.

- Conteúdos virtuais semelhantes aos tradicionais, utilizaria para ensinar outros conteúdos como apoio pedagógico e desenvolver atividades de forma interdisciplinar em prol do ensino e aprendizagem.
- Conteúdos virtuais são mais interessantes.
- Conteúdos tradicionais são mais interessantes.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM**  
**INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - IFCS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA (PPGSCA)**

**ROTEIRO DAS ENTREVISTAS COM OS ALUNOS**

**1 – O que você mais gostou nas aulas de Educação Física com jogos digitais?**

0 Experimentar os jogos digitais nas aulas de Educação Física, por meio de aplicativos e site gratuitos e vivências corporais adaptadas e a elaboração dos jogos e vídeos explicativos, contribuindo na aprendizagem de forma significativa.

() Autonomia para criar próprio jogo, tarefa ajustada ao nível de habilidade de cada aluno (a), aumentando a expectativa de êxito naquela atividade.

() Significações próprias que ocorrem e se desenvolvem por meio da relação entre o jogador-ambiente, jogador-tarefa e jogador-jogador, neste sentido as aprendizagens se dão em forma de processos que incluem: aquele que aprende (jogador), aquele que ensina (mediador) e, mais, a relação entre essas pessoas (dinâmica do jogo).

**2 - Qual sua concepção com relação ao ensino entre os conteúdos tradicionais e virtuais na escola?**

() Conteúdos tradicionais são mais interessantes e estão ligados à prática cultural e auxiliam ao desenvolvimento e crescimento corporal.

() Conteúdos virtuais são inovadores e motivacional

() Conteúdos virtuais semelhantes aos tradicionais, relacionados com as interfaces nas práticas corporais, e auxiliam no processo de ensino e aprendizagem.

() Conteúdos virtuais são mais interessantes como apoio pedagógico na construção do conhecimento.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM**  
**INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - IFCS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA**  
**(PPGSCA)**

**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)**

Convidamos o (a) senhor (a) para participar voluntariamente do Projeto de Pesquisa “Educação Física e Jogos Digitais como Apoio Pedagógico Numa Escola Pública Municipal de Iranduba (AM, que será realizado por meio da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) – vinculado ao programa de pós graduação Sociedade e Cultura na Amazônia, Setor Sul do Campus Universitário – CEP: 69077-000 – Manaus/ AM – Fone: (92) 3305-1181, endereço: Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos, nº 3000, Coroado, pela pesquisadora Profa. Mestranda Silma de Almeida Gouvea. Para qualquer outra informação o (a) Senhor (a) poderá entrar em contato com a pesquisadora orientadora Prof<sup>a</sup>. A Dra. Artemis de Araújo Soares, pelos telefones (92) 3305-2290/ 981714448 e-mail: [artemissoares@gmail.com](mailto:artemissoares@gmail.com) na Faculdade de Educação Física e Fisioterapia na Universidade Federal do Amazonas, na Avenida General Rodrigo Otávio Jordão Ramos, nº 3000 – Setor Sul Mini campus Universitário. CEP 69077-000; e Silma de Almeida Gouvea, pelo telefone (92)984016807 e pelo e-mail [silma.gouvea@gmail.com](mailto:silma.gouvea@gmail.com) na Faculdade de Educação Física e Fisioterapia na Universidade Federal do Amazonas, na Avenida General Rodrigo Otávio Jordão Ramos, nº 3000 – Setor Sul Mini campus Universitário, CEP: 69077-000.

O objetivo geral da pesquisa: analisar de que forma professores e discentes nos anos finais do ensino fundamental 8º. ano de uma escola pública municipal de Iranduba – AM, concebem a prática dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem em suas aulas. Tendo como objetivos específicos: Identificar, a partir das falas dos participantes, possíveis interações sociais e culturais, tendo como base a utilização dos jogos digitais no processo educativo da escola; construir um paralelo entre os jogos digitais e os jogos populares, pelo viés da cultura identitária amazônica; analisar em que medida os recursos tecnológicos dos jogos educacionais computacionais, potencializam o processo de ensino aprendizagem nas aulas de Ed. Física.

Esta pesquisa será realizada de forma presencial, com observação e por meio de entrevista, rodas de conversas, anotações em cadernetas e registro de imagem com a autorização dos participantes. Os dados coletados não serão expostos com nomes reais.

**Riscos da pesquisa:** De acordo com a Resolução CNS 466/12, item V, toda pesquisa com seres humanos envolve riscos em tipos e gradações variadas. Ressalta-se o item II.22 da mesma resolução que define como “Risco da pesquisa – possibilidade de danos a dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual do ser humano, em qualquer pesquisa e dela decorrente”, em nossa pesquisa você poderá se sentir constrangido com as perguntas realizadas, com receio de que outras pessoas poderão ter acesso aos seus dados, e também caso tenha insegurança sobre o que responder durante o preenchimento do questionário. Contudo, os pesquisadores procurarão deixar os participantes seguros, ou seja, enfatizar que se trata de uma pesquisa que apesar da identificação do seu nome no questionário, será mantido o anonimato na hora de tratamento dos dados, e os questionários receberão após o término da coleta de dados uma identificação com uma letra aleatória seguida de um número de ordem, bem como os dados serão somente tratados pelos pesquisadores envolvidos na pesquisa. Os dados obtidos a partir dos participantes da pesquisa não poderão ser usados para outros fins além dos previstos no protocolo e/ou no consentimento livre e esclarecido. E ainda para minimizar esta insegurança os pesquisadores afirmarão aos participantes que nas respostas da pesquisa não existem “certo ou errado”, o participante só deverá responder e mais nada, e esse preenchimento do questionário acontecerá de maneira presencial, onde os participantes terão acesso ao questionário semiestruturado em horário combinados de forma a não prejudicar em seus horários de trabalho ou estudos.

O risco biológico do Sars/cov-2 (covid 19), será minimizado com a utilização de máscara por todos os envolvidos nas entrevistas, além de utilização de álcool 70% para a higienização pessoal nos encontros organizados para as entrevistas. Este projeto seguirá todas as recomendações dos órgãos sanitários de saúde – Organização Mundial de Saúde (OMS), Ministério da saúde (MS), e o plano de biossegurança da Secretaria Municipal de Educação de Iranduba /AM – SEMEI, Decreto Municipal Nº 057/2020. Em casos de suspeitas ou infecção viral pela covid-19, ou outras síndromes gripais, faz-se necessário o cumprimento do isolamento social e afastamento das atividades de pesquisa pelo período mínimo determinado pelas autoridades de saúde. Após o pleno restabelecimento o retorno às atividades dar-se-á mantendo os protocolos legais vigentes.

É garantida a liberdade da retirada de consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo, sem qualquer prejuízo, punição ou atitude preconceituosa. O participante não terá que pagar e também não receberá nenhum pagamento por participar da pesquisa.

***Benefícios da Pesquisa:*** Pretendemos enfim com este estudo, compreender: Em que medida os jogos digitais assim como os jogos tradicionais valorizam as formas de movimento e de presença corpórea, levando-nos buscar propostas pedagógicas nos jogos e brincadeiras como formação do ensino-aprendizagem no contexto escolar? Se nos jogos são utilizados de forma diversa, principalmente voltada para a ludicidade, a movimentação corporal, os jogos virtuais também vêm sendo utilizados como artefatos de formação do ensino-aprendizagem. Diante da pesquisa poderá identificar quais as características e as relações entre as atividades docentes com os jogos tradicionais regionais enquanto arte, cultura e a identidade regional amazônica, e os jogos virtuais como recursos de ensino, compreendemos que somente o uso dos jogos digitais não deve ser o único caminho, sendo necessária a inclusão e variações das estratégias (tecnológicas e tradicionais), a capacitação do professor para utilizá-las da melhor maneira durante o processo de ensino-aprendizagem, além de outros aspectos.

A partir das reflexões os jogos digitais podem se constituir em uma estratégia pedagógica, pois estão muito presentes na vida dos alunos e proporcionam situações e conhecimentos que favorecem a aprendizagem. Por meio destes, é possível que o aluno aprenda brincando, construindo conceitos, atitudes e valores. E além das interações sociais e culturais nos contextos da escola e comunidades, e podendo assim contribuir com indicação de ações a serem direcionadas aos mesmos, dessa forma, entende-se a necessidade de apresentar os resultados da pesquisa aos participantes para dinamizar e possibilitar os conteúdos didáticos em sua plenitude corpórea por meio de jogos educacionais computacionais ou não como um meio de construção do conhecimento, especialmente os ligados a Educação Física. Também poderá ser possível realizar publicações para conhecimento da comunidade escolar e científica enquanto devolutiva para sociedade.

É garantido que as informações obtidas serão analisadas em conjunto com outros, não sendo divulgada a identificação de nenhum dos participantes, e dessa fora, o mesmo poderá entrar em contato com o Comitê de ética e Pesquisa – CEP – da UFAM, que é um colegiado interdisciplinar e independente, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, tem como função defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro dos padrões

éticos. O CEP funciona na Escola de Enfermagem de Manaus – Sala 07 Rua Teresina, 495 – Adrianópolis, CEP: 69057-070 – Manaus/Am – Fone: (92) 33051181 – Ramal 2004 – E-mail [cep@ufam.edu.br](mailto:cep@ufam.edu.br), horário de funcionamento: segunda, terça e quinta: pela manhã das 09:00 – 11:30h e a tarde das 14:00 às 16h00, na Quarta somente pela manhã das 09:00 às 11:30. Nas sextas feira não há atendimento externo.

O presente termo foi elaborado em duas vias, e rubricadas em todas as páginas, cada participante receberá uma de acordo com item IV.3.f, IV.5.d, Resolução 466/12, a outra via ficará na posse dos pesquisadores.

#### CONSENTIMENTO PÓS – INFORMAÇÃO

Fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não vou ganhar nenhum dinheiro e posso sair quando eu quiser. Estou recebendo uma via deste documento assinada, e a outra via ficará com o pesquisador.

Após a sua assinatura o senhor(a) concorda ou não em participar da pesquisa em termos deste TCLE.

Li e concordo em participar da pesquisa.

\_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Assinatura do Participante

\_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Assinatura da Pesquisadora



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM**  
**INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - IFCS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA**  
**AMAZÔNIA (PPGSCA)**

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO  
(Conselho Nacional de Saúde, Resolução nº 196/96)

Seu(sua) filho(a) está sendo convidado(a) para participar da pesquisa intitulada: **EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS DIGITAIS COMO APOIO PEDAGÓGICO NUMA ESCOLA MUNICIPAL DE IRANDUBA -AM**, que tem como objetivo: Analisar como os professores e discentes dos anos finais do ensino fundamental 8º ano numa escola pública municipal de Iranduba – AM, concebem a prática dos jogos digitais no processo de Ensino e aprendizagem. A justificativa deste estudo é analisar se esses jogos eletrônicos auxiliarão na dimensão conceitual do conteúdo, nas aulas de Educação Física de seu filho (a).

Não haverá riscos, prejuízo ou lesões de qualquer natureza relacionada a sua participação. Além disso, suas respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o seu nome em qualquer fase do estudo. Quando for necessário exemplificar determinada situação, sua privacidade será assegurada uma vez que seu nome será substituído de forma aleatória. Os dados coletados serão utilizados apenas nesta pesquisa e os resultados divulgados em eventos e/ou revistas científicas.

O risco biológico do Sars/cov-2 (covid 19), será minimizado com a utilização de máscara por todos os envolvidos nas entrevistas, além de utilização de álcool 70% para a higienização pessoal nos encontros organizados para as entrevistas. Este projeto seguirá todas as recomendações dos órgãos sanitários de saúde – Organização Mundial de Saúde (OMS), Ministério da saúde (MS), e o plano de biossegurança da Secretaria Municipal de Educação de Iranduba /AM – SEMEI, Decreto Municipal Nº 057/2020. Em casos de suspeitas ou infecção viral pela covid-19, ou outras síndromes gripais, faz-se necessário o cumprimento do isolamento social e afastamento das atividades de pesquisa pelo período mínimo determinado pelas autoridades de saúde. Após o pleno restabelecimento o retorno às atividades dar-se-á mantendo os protocolos legais vigentes.

A participação de seu(sua) filho(a) é voluntária, isto é, a qualquer momento ele(a) pode recusar-se a responder qualquer pergunta ou desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o professor/pesquisador ou com a escola. A participação nesta pesquisa consistirá em responder as perguntas a serem realizadas sob a forma de um questionário.

O(a) sr(a) não terá nenhum custo ou quaisquer compensações financeiras. O benefício relacionado à participação de seu(sua) filho(a) será de aumentar o conhecimento científico para a área de Educação Física. Se o sr(a) estiver suficientemente esclarecido(a) sobre a participação de seu (sua) filho(a) nesta pesquisa, convido a assinar este Termo elaborado em duas vias, sendo que uma via ficará com o sr(a) e a outra com o pesquisador, podendo tirar as suas dúvidas sobre o projeto e sua participação a qualquer momento.

Nome do aluno participante:

\_\_\_\_\_

R.G. \_\_\_\_\_, Sexo \_\_\_\_\_, Data de Nascimento \_\_/\_\_/\_\_\_\_\_, Telefone: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Assinatura do responsável

\_\_\_\_\_

nome do responsável

Manaus – AM \_\_\_\_/\_\_\_\_/2023

Pesquisador (a) Responsável: Silma de Almeida Gouvea

Cargo/função: professora de Educação Física da Escola Érvila Souza de Assis – Iranduba - AM

Pós Graduada - Sociedade e Cultura na Amazônia - PPGSCA – UFAM

Endereço: AV. Auton Furtado S/N – Cidade Nova – Iranduba – Amazonas

Dados para Contato: fone (92) 984016807ou (92) 986149258 - e-mail: [silma.gouvea@gmail.com](mailto:silma.gouvea@gmail.com)

Orientador (a): Prof<sup>a</sup>. Dra. Artemis de Araújo Soares

Instituição: Faculdade de Educação Física e Fisioterapia na Universidade Federal do Amazonas

End: Av. Gal. Rodrigo Otávio Jordão Ramos,3000/ Coroado / Setor Sul Minicampos

Universitário, CEP 69.077 - 000 Manaus - AM

Dados para Contato: fone (092) 3305-1181– (92) 981714448 e-mail: [artemissoares@gmail.com](mailto:artemissoares@gmail.com)

\_\_\_\_\_

Silma de Almeida Gouvea

Pesquisadora Responsável

\_\_\_\_\_

Artemis de Araújo Soares

Orientadora



UNIVERSIDADE FEDERAL DO  
AMAZONAS - UFAM



### COMPROVANTE DE ENVIO DO PROJETO

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** Educação Física e jogos digitais como apoio pedagógico numa escola Pública municipal de Iranduba - AM

**Pesquisador:** Silma de Almeida Gouvea

**Versão:** 1

**CAAE:** 64636722.1.0000.5020

**Instituição Proponente:** PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA

#### DADOS DO COMPROVANTE

**Número do Comprovante:** 122087/2022

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

Informamos que o projeto Educação Física e jogos digitais como apoio pedagógico numa escola Pública municipal de Iranduba - AM que tem como pesquisador responsável Silma de Almeida Gouvea, foi recebido para análise ética no CEP Universidade Federal do Amazonas - UFAM em 31/10/2022 às 00:57.

**Endereço:** Rua Teresina, 4950

**Bairro:** Adrianópolis

**CEP:** 69.057-070

**UF:** AM

**Município:** MANAUS

**Telefone:** (92)3305-1181

**E-mail:** cep.ufam@gmail.com

Continuação do Parecer: 6.126.998

6. Riscos: ADEQUADO
7. Benefícios ADEQUADO
8. Instrumentos de pesquisa ANEXADO AO PROJETO
9. Cronograma ADEQUADO
10. Orçamento ADEQUADO
11. Termo de anuência - ADEQUADO

**Recomendações:**

vide Pendências e Lista de Inadequações

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Não foram encontrado óbices éticos. Diante do exposto somos de parecer favorável que o projeto seja APROVADO, pois a pesquisadora cumpriu as determinações da Res. 466/2012. É o parecer

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Solicitamos atentar para os critérios de exclusão que não são o contrário da inclusão.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_2025605.pdf	19/12/2022 23:59:10		Aceito
Outros	FOLHA_ROSTO.pdf	19/12/2022 23:52:41	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
Outros	Projeto_APOS_PARECER.pdf	19/12/2022 23:50:57	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
Outros	CARTA_ANUENCIA_ASSINADA.pdf	19/12/2022 23:38:33	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
Outros	CARTA_RESPOSTA.pdf	19/12/2022 23:33:45	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
Folha de Rosto	FOTO_SILMA.pdf	30/09/2022 17:59:03	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
Outros	Instrumento_Entrevista.pdf	30/09/2022 13:03:49	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
Outros	TCL_PROFESSOR.pdf	30/09/2022 12:58:29	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TA_Aluno.pdf	30/09/2022 12:49:45	Silma de Almeida Gouvea	Aceito

Endereço: Rua Teresina, 4950  
 Bairro: Adrianópolis CEP: 69.057-070  
 UF: AM Município: MANAUS  
 Telefone: (02)3305-1181 E-mail: cep.ufam@gmail.com

Página 07 de 08

Continuação do Parecer: 6.126.998

Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_silma.pdf	30/09/2022 12:33:55	Silma de Almeida Gouvea	Aceito
---	-------------------	------------------------	-------------------------	--------

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

MANAUS, 19 de Junho de 2023

Assinado por:  
 Eliana Maria Pereira da Fonseca  
 (Coordenador(a))

## **ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS ALUNOS**

**Resposta da Aluna 01:**

“A importância que os jogos, tanto tradicionais como virtuais tem de melhorar a memória, a velocidade, a concentração do cérebro, ajudando-nos em nosso desenvolvimento”

**Resposta da Aluna 02:**

“Os Jogos virtuais, achei ótimo, porque ele traz conhecimento inovador e os jogos tradicionais agora tiveram a fase de jogos virtuais, mas tanto as tradicionais e virtuais sempre irão trazer novos conhecimentos”.

**Resposta da aluna 03: tradicional:**

Conteúdos virtuais são inovadores e motivacional  
Conteúdos virtuais semelhantes aos tradicionais, relacionados com as interfaces nas práticas corporais, e auxiliam no processo de ensino e aprendizagem

**Resposta da aluna 04:**

“Por que assim, a gente sempre tem muitos conteúdos assim, como nas aulas mostrados com jogos digitais aí, queria que inovar muito os outros. Experimentar outros tipos de... como eu posso dizer...De jogos assim na nossa aula de educação física”.

**Resposta da aluna 05:**

“Bom, por que eu gosto de jogar, gosto de jogar jogo de videogame, a gente exercita mais o corpo, fazendo os movimentos”

**Resposta da aluna 06:**

“Eu não respondi por que não gosto de me exercitar”

**Resposta da aluna 07-**

“ Porque nos ajuda mais a desenvolver, o nosso corpo e também nos ajuda a... ^E, deixar o celular de lado e prestar atenção mais no esportes por que vai nos ajudar mais que os celulares

**Resposta da aluna 08:**

“Os jogos online ficamos junto a tela do celular e tradicional é o desenvolvimento do corpo e é bem melhor ficar correndo para movimentar o corpo”.

**Resposta do aluno 09:**

“Ótimo. Por que acho motivador porque está sempre inovando coisas novas que nos ajudam a aprender mais sobre os conteúdos com os jogos digitais. E os jogos tradicionais são nossas raízes nunca serão esquecidos, fazem parte das nossas culturas. Consigo jogar um jogo virtual baseado em um jogo tradicional que tem ensinamentos e aprendizado com práticas corporais desenvolvendo todos os sentidos.

**Resposta da aluna 10:**

“Os conteúdos virtuais são mais interessantes como apoio pedagógico na construção do conhecimento

**Resposta da aluna 11:**

“O conteúdo tradicional é muito importante para mim porque ajuda no desenvolvimento do aluno e também traz muitas experiências, pode ajudar no dia a dia e compreender melhor os jogos. Por exemplo no voleibol precisa ter experiências para saber jogar, sacar a bola para seu time. No futebol também precisa de experiências para dominar bola e chutar no gol. Esse conteúdo é muito importante para os alunos que gostam de praticar educação física....

**Resposta da aluna 12:**

“Aprendi que os jogos virtuais são mais interessantes e divertidos, tem mais aprendizagem, conseguir aprender e jogar alguns e outros não. Sou favorável aos dois porque no tradicional aprendi sobre o corpo físico, como uma mentalidade dos estudos da educação física sobre as brincadeiras que não sabia, e outras que já sabia como jogos e brincadeiras de rua.



ESTADO DO AMAZONAS  
Secretaria Municipal de Educação de Iranduba – SEMEI  
ESCOLA MUNICIPAL PROF. ÉRVILA SOUZA DE ASSIS  
ATO DE CRIAÇÃO: DECRETO – LEI Nº 025/97 DE 01/09/1997 – INEP: 13063588

### TERMO DE ANUÊNCIA



Declaramos para os devidos fins que estamos de acordo com a execução do projeto de pesquisa a ser realizado pela Profª. pesquisadora **Silma de Almeida Gouvea**, intitulado "Educação Física e Jogos Digitais como Apoio Pedagógico Numa Escola Pública Municipal de Iranduba – AM", sob a coordenação e a responsabilidade do (a) Profª. Dra. **Artemis de Araújo Soares** do Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazonia - PPGSCA da Universidade Federal do AMAZONAS, o qual terá o apoio desta Instituição.

Manaus – AM; 10 de Agosto de 2022

**Francisca Regina Carvalho Parede**  
Gestora Escolar  
Port. N° 609/2021 – GP/PMI

AV. Auton Furtado S/N – Cidade Nova – Iranduba – Amazonas

## FICHA DE PLANEJAMENTO

ESCOLA MUNICIPAL: Profª Érvila Souza de Assis				
ANO ESCOLAR: 6º ao 9º ano		TURMA: A e B		TURNO: Vespertino
Ano: 2022				
PROFESSOR (A):				
SEMESTRE: 1º		PERÍODO: 10/02 a 27/07/2022		
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física				
EIXO TEMÁTICA: A Pluralidade na Expressão Humana				
PRÁTICA DE LINGUAGEM/ E OU UNIDADES TEMÁTICAS	COMPETÊNCIA	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETO DE CONHECIMENTO
<b>Brincadeiras e Jogos</b>	(EF12EF01). <ul style="list-style-type: none"> <li>Estabelecer a importância da avaliação – física para o desenvolvimento das habilidades motoras.</li> <li>Sintetizar a importância do desenvolvimento das qualidades físicas, de coordenação, força dos membros superiores e inferiores.</li> <li>Aperfeiçoar as qualidades físicas para melhor</li> </ul>	(EF 67, EF 03 AM) <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparar o índice de massa corpórea de acordo com peso, altura e idade.</li> <li>Saber calcular o I.M.C</li> <li>Preparar o corpo para desenvolvimento das capacidades físicas.</li> <li>Detectar os processos de crescimento através das atividades físicas.</li> <li>Desenvolver as qualidades físicas através das brincadeiras diversas.</li> </ul>	Exame biométrico. - Peso - Altura e envergadura. - Antropometria - Medidas E avaliação - Anamnese Hábitos de vida saudável I e Higiene Corporal.	Jogos de realidade virtual: Exergames (EXG), Just dance, FIFA, Minecraft, Stop, pokemon go, dentre outros. A esportivização do virtual (Trazer os jogos eletrônicos para a prática, como exemplo o pokemon go). A tecnologia e o sedentarismo (Demonstrar para o aluno a diferença de alguns jogos que levam ao sedentarismo e jogos que utilizam o movimento, como just dance). Queimada, mini-voleibol, mini-handebol, mini-futsal, mini-basquete,

	<p>performance nas resistências e percepção sinestésica do movimento.</p> <p>CEF 01, CF03, CF05(CEEF 10EF)</p> <p>Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras e jogos, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p> <p>(CCF07EB) Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.</p>	<p>(EF67EF01) Experimentar e fruir, nos contextos escolar e diário, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.</p> <p>(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.</p> <p>(EF67EF03AM) Experimentar e fruir os Jogos como integrantes do repertório cultural de movimento, estudando e vivenciando diversas formas de jogos.</p> <p>(EF67EF04AM) Experimentar e fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos eletrônicos, Jogos Esportivos (Coletivos e Individuais)</li> <li>• Jogos do contexto comunitário e regional</li> </ul>	<p>dentre outros.</p> <p>Origem Conceitos, Regras, Vivências, Reflexões e Transformações.</p> <p>Há, aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF69LP06), (EF67LP11) e (EF67LP12), da Língua Portuguesa, no que se refere à experimentação, observação, produção e crítica de jogos eletrônicos.</p>
--	--	---	---	--

### SUGESTÕES PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aula Expositiva    Aula Prática    Jogos Interativos    Aula Dialógica    vídeos    Confecção de Cartazes    Debate  
x

Música    Dramatização    Pesquisa    Produção de Texto    Outros: \_\_\_\_\_

### SUGESTÕES AVALIAÇÕES

Avaliação Formal    Trabalho Individual    Participação nas atividades escolares    Fotos

outros: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura Gestor(a)

\_\_\_\_\_  
Assinatura Pedagogo(a)

\_\_\_\_\_  
Assinatura Professora (a)

**ESCOLA MUNICIPAL PROF<sup>a</sup> ÉRVILA SOUZA DE ASSIS**

Professor (a): SILMA DE ALMEIDA GOUVEA

Nível de Ensino: Fundamental anos finais Ano/Série: 8º Turma: “A” e “B” Turno: MATUTINO

QT. OCP: \_\_\_\_\_

QT. OCM: \_\_\_\_\_

BIMESTRE: 4º

**PLANO DE CURSO – Ano 2023**

**COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA**

EIXO/ PRÁTICA DE LEITURA/ UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO – (OC) (CONTEÚDO)	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
- Brincadeiras e jogos	<p>EF12EF02). Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos</p> <p>(EF67EF01) Experimentar e fruir, nos contextos escolar e diário, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jogos e brincadeiras tradicionais.</li> <li>○ Jogos Pré – Desportivos</li> <li>○ Jogos eletrônicos e computadorizados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Interação com o aluno por meio das aulas teóricas e práticas no grupo de watzap</li> <li>○ Entrega e recebimento dos cadernos dos textos pedagógicos</li> <li>○ Fichamento</li> <li>○ Folder</li> <li>○ Atividades e exercício impressos;</li> <li>○ Avaliação integrada de disciplinas;</li> <li>○ Entrega e recebimento de materiais pedagógicos impressos e online google Drive</li> <li>○ Formas de áudios</li> <li>○ Visuais.</li> <li>○ Jogos virtuais</li> <li>○ Aula projetada com</li> <li>○ Recursos tecnológicos</li> <li>○ Confecções de jogos</li> <li>○ Apresentação dos trabalhos com jogos</li> </ul>

	<p>significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários</p> <p>(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>○ Roda de conversa</li><li>○ Práticas corporais</li></ul>
<p><b>LEGENDA:</b> OCP = Objetos de Conhecimentos Previstos (Preenchido pelo Professor) OCM = Objetos de Conhecimentos Ministrados (Preenchido pelo Pedagogo com base no Diário de Classe)</p> <p><b>REFERÊNCIA:</b> AMAZONAS. <b>Referencial Curricular Amazonense, 2019.</b> Disponível em: <a href="https://www.sabermais.am.gov.br/pagina/jornada-pedagogica-2020-referencial-curricular">https://www.sabermais.am.gov.br/pagina/jornada-pedagogica-2020-referencial-curricular</a> Acesso: 05/01/2020</p> <p>BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC, Brasília: MEC. 2018.</p>			

Iranduba, 29/09/2023

\_\_\_\_\_  
PROFESSOR (A)

\_\_\_\_\_  
PEDAGOGO (A)

\_\_\_\_\_  
GESTOR (A)