

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO ESPORTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO

Prof. Dr. Fernando Luiz Cardoso (pesquisador responsável)

Prof. Msc. Jonas Godtsfriedt (pesquisador)

TESE

WEBGAMES NO MUNDO REAL COM FINS PEDAGÓGICOS: Uma intervenção pedagógica.

WEBGAMES IN THE REAL WORLD WITH PEDAGOGICAL PURPOSES: A pedagogical intervention.

JONAS GODTSFRIEDT

LINHA DE PESQUISA: Comportamento motor

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: Estudos Biocomportamentais do Movimento Humano

Florianópolis

Outubro, 2021

Jonas Godtsfriedt

WEBGAMES NO MUNDO REAL COM FINS PEDAGÓGICOS: Uma intervenção pedagógica.

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade do Estado de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Doutor em Ciências do Movimento Humano.

Área de Concentração: Estudos Biocomportamentais do Movimento Humano

Linha de Pesquisa: Comportamento Motor

Orientador: Prof. Dr. Fernando Luiz Cardoso

FLORIANÓPOLIS (SC)
2021

**Ficha catalográfica elaborada pelo programa de geração automática da
Biblioteca Setorial do CEFID/UEDESC,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

Godtsfriedt, Jonas

Webgames no mundo real com fins pedagógicos : uma
intervenção pedagógica / Jonas Godtsfriedt. -- 2021.
118 p.

Orientador: Fernando Luiz Cardoso

Tese (doutorado) -- Universidade do Estado de Santa Catarina,
Centro de Ciências da Saúde e do Esporte, Programa de
Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, Florianópolis,
2021.

1. Educação Física. 2. Lúdico. 3. Jogos virtuais. 4. Webgames.
5. Intervenção pedagógica. I. Luiz Cardoso, Fernando. II.
Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências da
Saúde e do Esporte, Programa de Pós-Graduação em Ciências do
Movimento Humano. III. Título.

JONAS GODTSFRIEDT

WEBGAMES NO MUNDO REAL COM FINS PEDAGÓGICOS: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA.

Tese apresentada ao Curso de Doutorado de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, do Centro de Ciências da Saúde e do Esporte, da Universidade do Estado de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Ciências do Movimento Humano.

Banca examinadora

Orientador: _____
Prof. Dr. Fernando Luiz Cardoso
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Membro: _____
Profa. Dra. Gelcemar Oliveira Farias
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Membro : _____
Prof. Dr. Edison Roberto de Souza
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Membro: _____
Prof. Dr. Samuel Macêdo Guimarães
Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC

Membro: _____
Prof. Dr. Luciano Kercher Greis
Prefeitura Municipal de Florianópolis – PMF

Membro: _____
Profa. Dra. Enira Teresinha Braghirolli Damin
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Suplente: _____
Profa. Dra. Helma Pio Mororó José
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

Florianópolis, SC
22/10/2021

AGRADECIMENTOS

Agradeço os professores envolvidos na pesquisa da escola José Amaro Cordeiro, a direção da escola, a secretaria de educação do município de Florianópolis, e também o apoio financeiro do Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina UNIEDU / Pós-Graduação (Chamada pública nº 1423/SED/2019), pelo auxílio financeiro concedido sob a forma de bolsa de estudos, que me permitiu desenvolver as atividades acadêmicas.



RESUMO

O jogo representa um elemento da cultura que antecede a própria (cultura), constituindo-se como uma realidade autônoma. Neste sentido, foi proposto por meio desta tese que os webgames precisam ser estudados por desenhos de pesquisa que não apenas os que os descrevem, mas também, os que o interpretem e os testem em termos de validade e confiabilidade, avaliando o funcionamento dos jogos digitais no mundo real como instrumento pedagógico útil. O objetivo geral da pesquisa foi identificar as singularidades presentes na experiência de crianças com os webgames, com intuito de avaliar a influência dos mesmos nas mudanças de comportamentos previamente planejadas no mundo real como instrumento pedagógico. Este estudo tem como tese que os webgames adaptados à realidade escolar e incorporados como mais um recurso pedagógico aumentam a participação nas atividades propostas, como também, podem contribuir com as mudanças de comportamentos desejadas dessas crianças por proporcionar maior motivação docente e maior motivação intrínseca discente. O desenho metodológico interventivo pedagógico quase experimental da pesquisa focou-se em dois paradigmas articulados, o interpretativo e o explicativo, o primeiro qualitativo buscou focar a experiência dos sujeitos com os webgames, observando-os, ouvindo-os e interpretando-os e, o segundo quantitativo mensurou as possíveis mudanças de comportamento em termos de participação e motivação a partir do uso de recursos digitais articulados os métodos tradicionais de educação física. As técnicas qualitativas, nesta tese, abordaram questões-problemas que estão imersas num universo complexo de signos, sentidos, significados, motivações, aspirações, crenças, valores, comportamentos e atitudes pautadas por níveis de relações que desencadeiam diferentes processos e fenômenos. Já as técnicas quantitativas nesse projeto foram utilizadas como forma de mensurar e avaliar mudanças de comportamentais em relação à exposição pedagógica planejada aos jogos digitais em ambiente escolar. O estudo foi realizado numa escola municipal de Florianópolis, em Santa Catarina onde utilizou-se os seguintes instrumentos de medida: 1. Questionário para Identificar a Motivação das crianças nas aulas de Educação Física antes e após a vivência dos protocolos de aula com e sem o auxílio de webgames; 2. Entrevista Semiestruturada Coletiva para traçar o perfil lúdico das crianças participantes; 3. Observação Participante registrada em Diário de Campo redigido pelo pesquisador durante todos os encontros e; 4. Filmagem de todas as aulas de Educação Física dos dois Grupos participantes: Experimental e Controle. As singularidades identificadas na experiência de crianças com os webgames foram avaliadas pelos instrumentos 1 e 2, enquanto as mudanças de participação e motivação foram avaliadas pelos instrumentos 1, 3 e 4. Ao final da pesquisa foi possível encontrar os seguintes resultados: no Artigo 1, evidenciou-se que o jogo digital pode ser adaptado e experimentado, por meio dos webgames, ou seja, é possível transportar e vivenciar a experiência de um jogo digital em uma prática tradicional de educação física escolar, oferecendo toda a dinamicidade e entretenimento que o jogo digital oferece junto a uma aula física; no estudo piloto (Artigo 2), indicou-se uma boa aceitação e disposição das crianças em relação as vivências experimentadas junto aos webgames, durante as aulas de educação física escolar; já o artigo 3 explicitou que a intervenção com estudantes do ensino fundamental utilizando jogos digitais e webgames nas aulas de educação física escolar demonstrou-se importante e viável numa escola pública de Florianópolis, além disso, observou-se que os professores se mostraram organizados e motivados com a nova prática pedagógica, e a escola colaborou de forma significativa para a implementação da intervenção; por fim no artigo 4 examinou-se o efeito de uma intervenção com webgames na motivação intrínseca de crianças de uma escola pública de Florianópolis, Santa Catarina, e os principais achados demonstram que a intervenção realizada com webgames durante as aulas de educação física escolar após vivência prévia de jogos digitais no computador, infelizmente não aumentou a motivação intrínseca dos estudantes como se hipotetizava. Desta maneira, propõe-se a defesa parcial da tese, pois constatou-se a viabilidade dessa intervenção integrada entre webgames e atividades físicas e motoras dentro de uma aula de educação física com uma grande participação entusiasmada dos discentes e docentes através de técnicas qualitativas, no entanto, a testagem de um possível aumento dos escores de motivação intrínseca quando comparado ao grupo controle usando técnicas quantitativas, não foi comprovada. A comparação dos escores de motivação entre os dois grupos não apresentou diferença significativa. Assim defende-se a exequibilidade dos webgames adaptados às aulas tradicionais de educação escolar como uma

prática pedagógica viável no atual contexto escolar, que incita novas alternativas para o movimentar-se das crianças estudadas, porém não se pode constatar um aumento significativo da variável motivação intrínseca no grupo experimental. A efetividade de uma intervenção pedagógica pode gerar grande motivação e entusiasmo em uma instituição de ensino observada e percebida por abordagens qualitativas, no entanto, mudanças mais específicas sobre variáveis determinadas sugere-se abordagens mais quantitativas que podem melhor mensurar e aferir mudanças significativas de comportamento controlando a subjetividade do pesquisador. Novos estudos de intervenção pedagógica dessa natureza que preservem o ambiente pedagógico escolar são sugeridos em diferentes ambientes culturais e com crianças de outras faixas etárias.

Palavras-chave: Educação Física, lúdico, jogos virtuais, webgames, intervenção pedagógica.

ABSTRACT

The game represents an element of culture that precedes the culture itself (culture), constituting an autonomous reality. In this sense, it was proposed through this thesis that webgames need to be studied by research designs that not only describe them, but also those that interpret and test them in terms of validity and reliability, evaluating the functioning of digital games in the real world as a useful pedagogical tool. The general objective of the research was to identify the singularities present in the experience of children with webgames, in order to assess their influence on previously planned behavioral changes in the real world as a pedagogical tool. This study's thesis is that webgames adapted to the school reality and incorporated as one more pedagogical resource increase participation in the proposed activities, as well as contribute to the desired behavioral changes of these children by providing greater teacher motivation and greater intrinsic student motivation. The research's quasi-experimental pedagogical interventional methodological design focused on two articulated paradigms, the interpretive and the explanatory, the first qualitative sought to focus on the subjects' experience with webgames, observing them, listening to them and interpreting them, and the second quantitative measured the possible changes in behavior in terms of participation and motivation from the use of digital resources articulated with traditional methods of physical education. Qualitative techniques, in this thesis, addressed issues-problems that are immersed in a complex universe of signs, senses, meanings, motivations, aspirations, beliefs, values, behaviors and attitudes guided by levels of relationships that trigger different processes and phenomena. Quantitative techniques in this project were used as a way to measure and assess behavioral changes in relation to planned pedagogical exposure to digital games in a school environment. The study was carried out in a municipal school in Florianópolis, Santa Catarina, where the following measurement instruments were used: 1. Questionnaire to Identify the Motivation of children in Physical Education classes before and after the experience of class protocols with and without the webgame assistance; 2. Collective Semi-structured Interview to outline the playful profile of the participating children; 3. Participant observation recorded in a Field Diary written by the researcher during all meetings and; 4. Filming of all Physical Education classes of the two participating groups: Experimental and Control. The singularities identified in the experience of children with webgames were assessed by instruments 1 and 2, while changes in participation and motivation were assessed by instruments 1, 3 and 4. At the end of the research, it was possible to find the following results: in Article 1, it was evident that the digital game can be adapted and experienced through webgames, that is, it is possible to transport and experience the experience of a digital game in a traditional school physical education practice, offering all the dynamism and entertainment that the game digital offers along with a physical class; in the pilot study (Article 2), there was a good acceptance and willingness of children in relation to the experiences experienced with webgames, during school physical education classes; Article 3 explained that the intervention with elementary school students using digital games and webgames in physical education classes in schools proved to be important and viable in a public school in Florianópolis, in addition, it was observed that teachers were organized and motivated with the new pedagogical practice, and the school contributed significantly to the implementation of the intervention; finally, in article 4, the effect of an intervention with webgames on the intrinsic motivation of children in a public school in Florianópolis, Santa Catarina, was examined, and the main findings demonstrate that the intervention performed with webgames during physical education classes after experience experience of digital games on the computer, unfortunately, did not increase the students' intrinsic motivation as hypothesized. In this way, the partial defense of the thesis is proposed, as it was found the feasibility of this integrated intervention between webgames and physical and motor activities within a physical education class with a great enthusiastic participation of students and teachers through qualitative techniques, in the However, testing for a possible increase in intrinsic motivation scores when compared to the control group using quantitative techniques has not been proven. The comparison of motivation scores between the two groups did not show any significant difference. Thus, the feasibility of webgames adapted to traditional school education classes is defended as a viable pedagogical practice in the current school context, which encourages new alternatives for the movement of the studied children, but a significant increase in the intrinsic motivation variable cannot be seen. in the experimental group. The effectiveness of a pedagogical intervention can generate

great motivation and enthusiasm in an educational institution observed and perceived by qualitative approaches, however, more specific changes on certain variables suggest more quantitative approaches that can better measure and measure significant changes in behavior by controlling the subjectivity of the researcher. New pedagogical intervention studies of this nature that preserve the school pedagogical environment are suggested in different cultural environments and with children of other age groups.

Keywords: Physical Education, playful, virtual games, webgames, pedagogical intervention.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 Artigo 2 – Quadro 1. Conteúdos abordados na intervenção. Florianópolis, SC, Brasil.	46
QUADRO 2 Artigo 3 – Quadro 1. Conteúdo da intervenção com jogos digitais e webgames. Florianópolis, SC, Brasil	56
QUADRO 3 Artigo 4 – Quadro 1. Conteúdo da intervenção na intervenção. Florianópolis, SC, Brasil.....	70

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 Artigo 2 - Tabela 1. Caracterização dos alunos. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.	42
TABELA 2 Artigo 4 - Tabela 1. Caracterização da amostra. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.....	74
TABELA 3 Artigo 4 - Tabela 2. Motivação intrínseca dos estudantes de ambos os grupos nos momentos pré e pós-intervenção. Florianópolis, Santa Catarina.	75

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
1.1 DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA E TESE	16
1.2 OBJETIVOS	16
1.2.2 Objetivo Geral.....	16
1.2.2 Objetivos Específicos.....	17
1.3 ESTRUTURAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO TRABALHO FINAL	17
2 MÉTODO	17
2.1 Característica da Pesquisa.....	17
2.2 Desenho da Pesquisa.....	18
2.3 Sujeitos da Pesquisa.....	19
2.4 Procedimentos da Pesquisa.....	19
2.5 Instrumentos da Pesquisa.....	21
2.6 Procedimentos de Coleta dos Dados e Intervenção	22
3 RESULTADOS.....	26
3.1 ARTIGO 1: Jogos, Jogos Digitais e Webgames: Um Recorte Teórico.....	26
3.2 ARTIGO 2: Webgames na escola: um estudo piloto.....	38
3.3 ARTIGO 3: Jogos digitais e webgames na educação física escolar: empiricismo pedagógico.....	52
3.4 ARTIGO 4: Efeito de uma intervenção com jogos digitais e Webgames na motivação intrínseca em escolares.....	66
4 CONCLUSÃO	78
REFERÊNCIAS.....	81
APÊNDICES.....	86
Apêndice 1: Termo de consentimento livre e esclarecido (responsáveis)	86
Apêndice 2: Termo de consentimento livre e esclarecido (professor).....	88
Apêndice 3: Consentimento para fotografias, vídeos e gravações	90
ANEXOS	91
ANEXO A – INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DE MOTIVAÇÃO.....	92
ANEXO B – INSTRUMENTOS DE PESQUISA.....	93
ANEXO C – JOGOS DIGITAIS E WEBGAMES.....	95
ANEXO D – PROTOCOLO DE INTERVENÇÃO - WEBGAMES.....	106

1 INTRODUÇÃO

1.1 DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA E TESE

Para Huizinga (2008), o jogo representa um elemento da cultura que antecede a própria (cultura), constituindo-se como uma realidade autônoma. Ainda que o jogo seja influenciado pelas teias de significados específicas a cada espaço-tempo histórico, sua existência transcende à própria ideia de vida civilizada.

Os jogos digitais, assumem uma pluralidade de formas e são projetados para muitas plataformas que se baseiam em recursos computacionais, como computadores pessoais, consoles, dispositivos móveis e arcades. Esses jogos podem ser projetados, tanto para serem jogados por um único jogador, quanto para pequenos grupos ou até grandes comunidades virtuais (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

A proposta de Tese é que os Webgames poderão ser investigados por modelos de pesquisa integrados que não apenas os descrevam, mas também, os testem em termos de validade e confiabilidade pedagógica, avaliando o funcionamento dos Jogos Digitais no mundo real como instrumento pedagógico do cotidiano escolar.

Os jogos digitais têm sido estudados nas Ciências do Movimento Humano a partir do paradigma proposto por Popper (2008), ou seja, um paradigma positivista (GRAF et al., 2009; GRAVES et al., 2010; O'LOUGHLIN et al., 2012), como também, a partir de outros paradigmas não positivistas (DA SILVA, 2012; DA SILVA; SILVA, 2017; SCHWARTZ et al., 2013; SCHWARTZ; TAVARES, 2012), no entanto, poucos estudos tem articulado esses dois paradigmas numa busca de uma compressão mais ampla do fenômeno: comportamento e percepção.

Neste sentido, é proposta a tese de que os Webgames poderão apresentar modelos de pesquisa que não apenas os descrevam, mas também, os interpretem e testem em termos de validade pedagógica, avaliando o funcionamento dos Jogos Digitais no mundo real como instrumento pedagógico, pois acredita-se que uma intervenção pedagógica previamente planejada possa trazer inúmeras mudanças de comportamentos aos escolares expostos, como por exemplo, é possível imaginar que os Webgames com o corpo possam ser utilizados no âmbito escolar, agregando novas e divertidas atividades para responder às expectativas das crianças, estabelecendo melhorias na conexão que os alunos apresentam possuir com os jogos eletrônicos, mas favorecendo ao acréscimo e incentivo à prática de atividade físicas por parte destas crianças (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Nesse sentido, a partir da confirmação da mudança desses comportamentos em termos de participação e motivação espera-se uma maior motivação e um melhor desempenho escolar desses participantes em diferentes dimensões, ou seja, acredita-se que os jogos virtuais transpostos para o ambiente físico, possam representar instrumento permeado por emoção, motivação e criatividade. Os alunos por meio das práticas com os Webgames, poderão estar favorecendo uma maior motivação para participar da atividade proposta para aula de Educação Física e colaborar, assim com o acréscimo do seu desenvolvimento da criatividade e do processo educativo significativo, no âmbito escolar, além de que os Webgames com o corpo, se apresentam como uma nova possibilidade de alcançar e acessar as crianças durante o exercício da prática profissional dos professores de Educação Física no ensino fundamental.

1.2 OBJETIVOS

1.2.2 Objetivo Geral

O objetivo geral da pesquisa é identificar as singularidades presentes na experiência de crianças com os Webgames, com intuito de avaliar o funcionamento dos Jogos Digitais no mundo real como instrumento pedagógico na mudança de comportamentos que possam melhorar o processo de ensino-aprendizagem através do aumento da motivação.

1.2.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos são:

- Traçar um paralelo teórico entre alguns autores, como Descartes, Popper, Kuhn e Kunz que auxiliaram no desenvolvimento da ciência (à ciência do movimento humano) e aplicar suas teorias ao entendimento e avanço dos desenhos de estudos dos jogos, jogos digitais e webgames;
- Analisar a proposta pedagógica de alguns webgames, no ambiente escolar por meio de um estudo piloto;
- Criar um protocolo pedagógico para a execução dos webgames nas aulas tradicionais de educação física escolar, precedida de vivência prática de jogos digitais (no ambiente computacional da escola) que estão vinculados ao conteúdo do protocolo;
- Aplicar e testar esse protocolo que utiliza os webgames nas aulas de educação física escolar para avaliar o aumento da motivação intrínseca dos escolares.

1.3 ESTRUTURAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO TRABALHO FINAL

Em consonância com as exigências do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade do Estado de Santa Catarina que estabelece as instruções e procedimentos normativos para a elaboração e defesa de teses, esta tese foi elaborada e redigida no formato alternativo. Assim, a tese foi estruturada nos seguintes tópicos: Introdução, Objetivos, Métodos, Resultados, Conclusão e Anexos. Nos resultados, estão apresentados os seguintes artigos:

Artigo 1. Jogos, Jogos Digitais e Webgames: Um Recorte Teórico.

Artigo 2. Webgames na escola: um estudo piloto.

Artigo 3. Jogos digitais e webgames na educação física escolar: “empiricismo pedagógico”.

Artigo 4. Efeito de uma intervenção pedagógica com jogos digitais e Webgames na motivação intrínseca em escolares.

2 MÉTODO

2.1 Característica da Pesquisa

Para o desenho metodológico da pesquisa, buscou-se focar a experiência dos sujeitos com os webgames, observando-os, ouvindo-os e interpretando-os, bem como, avaliando mudanças de comportamentos no processo de aprendizagem em uma série de sessões de educação física escolar. Observou-se e ouviu-se as crianças durante a vivência de jogos digitais no mundo real ao longo de uma série de aulas práticas de educação física planejadas e articuladas com e sem o uso de webgames (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). No entanto,

apenas a percepção subjetiva dos jogadores não seria o suficiente para avaliar as mudanças de comportamentos previamente planejadas numa intervenção pedagógica, assim um outro desenho de pesquisa se fez necessário e complementar. Para avaliar e comprovar mudanças de comportamento a partir de um estímulo pedagógico previamente planejado foi controlado os comportamentos prévios e posteriores dos alunos em uma aula de educação física tradicional em relação a uma aula articulada com o uso de webgames.

Para dar sustentação a esta tese, foi utilizado um desenho de pesquisa quase experimental que articula procedimentos e estratégias das pesquisas qualitativas e quantitativas, adequando-as às limitações e necessidades específicas desta investigação para contribuir para o campo desse conhecimento.

A dimensão qualitativa dessa pesquisa, segundo Minayo (1998), se dispõe a abordar questões-problemas que estão imersas num universo complexo de signos, sentidos, significados, motivações, aspirações, crenças, valores, comportamentos e atitudes pautadas por níveis de relações que desencadeiam diferentes processos e fenômenos. Já a dimensão quantitativa, de acordo com Gil (2002), nesse projeto foi utilizada como forma de mensurar, avaliar e comparar as mudanças de comportamentais em relação a exposição planejada aos jogos digitais em ambiente escolar.

Realizou-se o estudo em uma escola da rede de Ensino do município de Florianópolis, capital do estado de Santa Catarina que foi selecionada de forma intencional por demonstrar interesse no projeto e possuir as estruturas necessárias ao ambiente da pesquisa: espaço físico, profissionais adequados e alunos regularmente matriculados na faixa etária determinada.

2.2 Desenho da Pesquisa

O modelo de pesquisa proposto por esta pesquisa de doutoramento, tratou-se de um modelo de pesquisa interventivo quase experimental que tentou intervir, descrever, comparar e interpretar ao mesmo tempo a relação das crianças participantes com os jogos propostos, ao mesmo tempo que tentou mensurar possíveis mudanças de comportamento no ato de apreender por uma maior motivação intrínseca. Esse desenho integra dois tipos de desenhos de pesquisa, o observacional e o interventivo. De acordo com Gil (2002) as pesquisas observacionais descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômenos ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. Já o desenho de pesquisa interventivo consiste essencialmente em submeter os objetos de estudo à influência de certas variáveis, em condições controladas e conhecidas pelo investigador, para observar os resultados que a variável produz no objeto (GIL, 2002).

A presente pesquisa se construiu a partir de dois passos, a saber, contato inicial com a Secretaria de Educação da rede municipal de Florianópolis, para fins de apresentação da proposta de pesquisa (estudo com os webgames) e a aprovação e autorização da prefeitura, para poder realizar o diálogo com a escola municipal José Amaro Cordeiro (JAC).

A Escola Municipal José Amaro Cordeiro (JAC), foi contatada e selecionada intencionalmente, pois atendia algumas características específicas: possuía alunos do primeiro ano do ensino fundamental (faixa etária de 06 à 07 anos de idade); disponibilizava de duas turmas do primeiro ano, e ambas sendo de responsabilidade docente de um mesmo professor de educação física escolar, e que se mostrou disposto em participar do experimento científico. Além da escola, ofertar um espaço físico adequado para a vivência dos jogos digitais (por meio de sala de informática, com computadores em funcionamento e em quantidade suficiente para atender o quantitativo de alunos de cada uma das turmas de crianças envolvidas na pesquisa).

A pesquisa em questão, contou com o aceite em participar de forma ativa, qualitativa e colaborativa (atuando no planejamento, execução e avaliação desta pesquisa), por parte dos professores desta instituição de ensino, ou seja, o professor de educação física, e professor responsável pela sala de informática da escola José Amaro Cordeiro, se prontificaram em participar e colaboraram para o bom andamento da pesquisa, auxiliando nas questões de logística, agendamento e cooperação na condução do estudo.

A estrutura física da escola se mostrou favorável para a pesquisa, apresentando estruturas pedagógicas suficientes para a execução deste estudo (sala de informática, ginásio para a prática de esportes, recursos e

materiais pedagógicos em bom estado e disponíveis). Cabe aqui também destacar a disponibilidade dos professores (de Informática e Educação Física), em adaptarem os seus planejamentos anuais aos interesses da pesquisa, de tal forma que fosse realizado o planejamento e agendamento prévio para execução do estudo na escola.

Para maior qualidade na execução do estudo, foi organizado alguns momentos de visitação a escola, para fins de reconhecimento do espaço físico (sala de informática, ginásio de esporte, observação dos materiais didáticos disponíveis, e também compreender as demais estruturas que envolviam o cotidiano da escola, além também de realizar diálogos com a direção e supervisão pedagógica da escola).

Outra atividade que se fez interessante (para fins de planejamento do estudo), e que foi realizada é o acompanhamento destes docentes (da área da informática e também da área ligada a educação física), pois a observação da rotina escolar destes professores, auxiliou na organização e planejamento das intervenções, e também no processo de conhecer como cada um efetua o processo de ministrar suas aulas, e como poderiam ser melhor aproveitadas as suas práticas didáticas, na construção deste estudo.

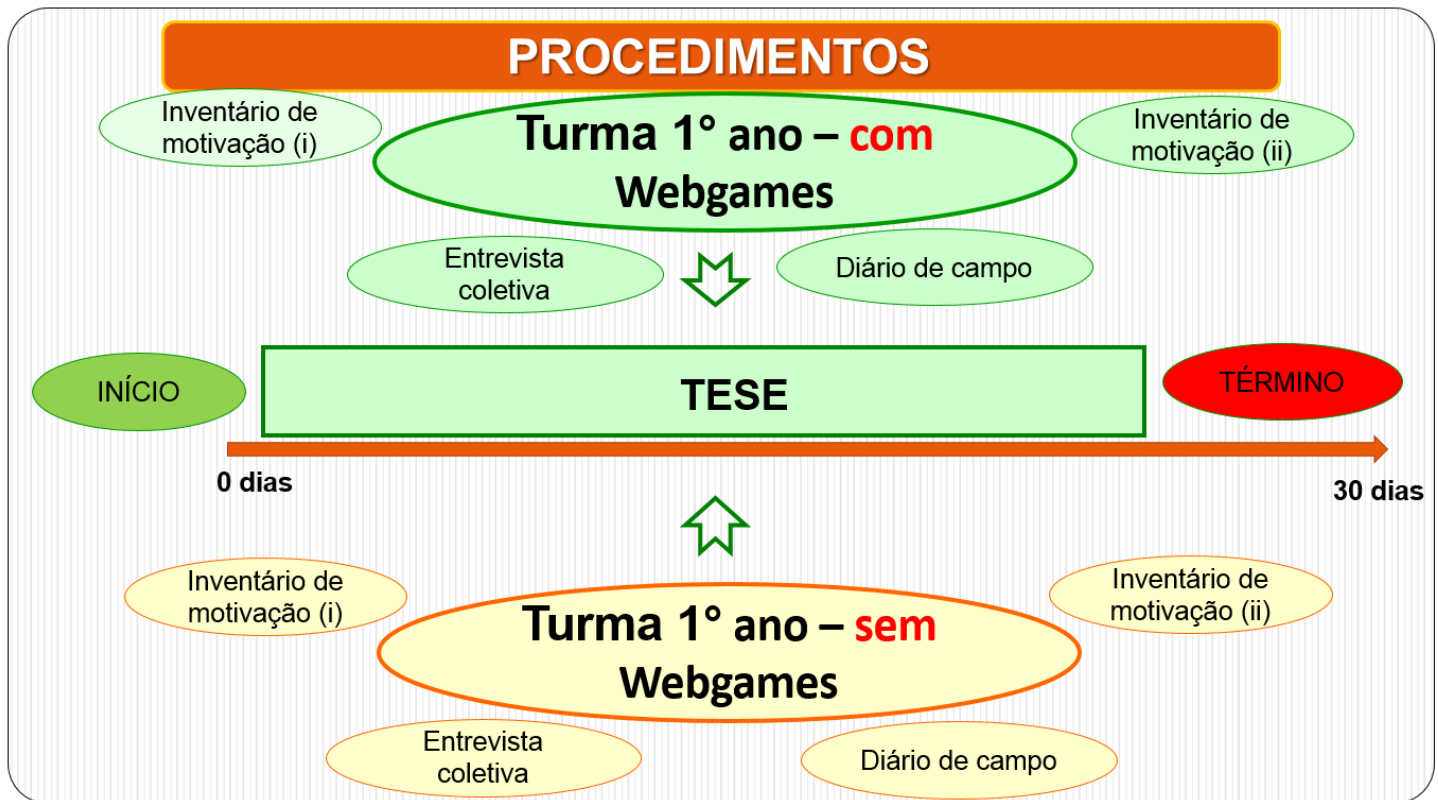
Foi apresentada a proposta dos webgames, para os professores da escola (de educação física e informática), e estes docentes participaram ativamente em conjunto com o pesquisador, na construção de um protocolo de intervenção pedagógica, para que fosse possível utilizar a proposta de vivência dos jogos digitais, por meio dos webgames, no ambiente escolar, junto aos educandos.

Com a colaboração dos docentes (informática e educação física) da escola foi possível efetuar a elaboração e execução de um desenho de intervenção pedagógica com os webgames nas aulas de educação física, e com o apoio destes dois professores, foi criado e ofertado um protocolo único com quatro (04) sessões de educação física durante quatro (04) semanas. Este protocolo foi oferecido sob duas diferentes condições: em uma das turmas apenas o protocolo (webgames) e na outra turma o mesmo protocolo somando-se uma intervenção articulada com jogos digitais.

2.3 Sujeitos da Pesquisa

O projeto visou atender as crianças do primeiro ano do ensino fundamental (faixa etária de 06 à 07 anos de idade) da escola municipal José Amaro Cordeiro, que está localizada em Florianópolis/SC. Outros participantes da pesquisa, trataram-se do professor de educação física da escola e do professor de tecnologia educacional (responsável pela sala de informática da escola), estes dois lotados nesta escola municipal, sendo responsáveis por ministrar aulas de educação física e aulas de tecnologia educacional (no ambiente de informática na escola) para algumas turmas de crianças do ensino fundamental da escola, e especificamente, estes professores foram os docentes que realizaram as aulas para as turmas (do período matutino e vespertino) do primeiro ano do ensino fundamental. Assim, com esse desenho de pesquisa utilizando-se dos próprios professores, manteve ao máximo o ambiente escolar e pedagógico original dos participantes.

2.4 Procedimentos da Pesquisa



A pesquisa de campo foi desenvolvida em quatro momentos distintos nas dependências da escola. O primeiro momento, com a aplicação de um questionário para identificar a motivação das crianças nas aulas de educação física, antes da vivência com os webgames, também nesta primeira etapa, realizou-se as entrevistas semiestruturadas para traçar o perfil lúdico das crianças, mais especificamente, em relação a suas experiências progressas com os jogos e jogos digitais.

O segundo momento da pesquisa, definiu-se de forma intencional qual turma teria apenas aulas tradicionais e qual turma teria aulas tradicionais mais aulas de informática de forma articulada com o conteúdo. Assim, passou-se a se ter nesse estudo dois grupos que tiveram tratamento pedagógico diferenciado:

- Grupo I - Controle: Crianças que receberam apenas aulas tradicionais de educação física;
- Grupo II - Experimental: Crianças que realizaram experiências com os webgames em laboratório antes de receber as aulas tradicionais de educação física de acordo com a proposta de Schwartz e Tavares (2012).

O terceiro momento da pesquisa, foi a construção de um protocolo de aulas de educação física tradicional único que foi aplicado as duas turmas: controle e experimental. Este protocolo foi construído com base nos webgames já pré-selecionados a partir de pesquisas, sugestões docentes e discentes da escola, sendo que o grupo controle o que recebeu na forma tradicional as atividades físicas em uma quadra de esportes, enquanto o grupo experimental recebeu o mesmo protocolo com o adicional de aulas com jogos digitais no laboratório de informática da escola antes das aulas de educação física na quadra.

O quarto momento caracterizou-se como a reaplicação de questionário para identificar a motivação das crianças nas aulas de educação física nos dois grupos, com e sem a vivência dos jogos digitais.

Esse estudo pedagógico durou aproximadamente um mês, ou seja, de quatro a cinco semanas, onde as duas turmas tiveram o mesmo protocolo de aula em quadra, sendo que o Grupo experimental teve como complemento a vivência integrada dos jogos digitais online e seus respectivos jogos "práticos" (webgames) antes das aulas de Educação Física. Os dez 10 Webgames estão descritos no ANEXO C - "LISTA DE FILMES E JOGOS DIGITAIS - escola JAC". O grupo experimental vivenciou o jogo digital online em sequência a vivência do Webgame (jogo adaptado na quadra/ginásio) sempre em dia de aula "faixa" (quando o professor de educação física, tinha duas aulas em sequência no dia da semana), sendo essa proposta inicialmente acordada e aceita pelo professor de educação física, da escola José Amaro Cordeiro. O doutorando (autor desta tese)

auxiliou nas atividades, tanto na sala de tecnologia educacional como na quadra esportiva, além do pesquisador/doutorando ter anotado os fatos no diário de campo, realizou-se também as entrevistas semiestruturadas coletivas e aplicou-se os questionários sobre motivação junto aos educandos.

Realizou-se estratégias específicas junto as aulas de educação física antes do início do experimento, para promover a sensibilização e familiarização dos alunos junto a figura do pesquisador/doutorando, e neste contato inicial foi possível explicar de forma compreensível aos participantes (crianças) como seria a metodologia do estudo realizado (ou seja, vivência na sala de tecnologia e em seguida experimentação do webgame na quadra esportiva).

2.5 Instrumentos da Pesquisa

Este desenho de pesquisa contou com dois tipos de instrumentos: de medidas utilizados na descrição, interpretação e averiguação do fenômeno estudado e pedagógicos utilizados no planejamento e execução das aulas no laboratório de informática e nas aulas de educação física em quadra no ginásio esportivo.

Instrumentos de medida

1. Roteiro de entrevista semiestruturada coletiva (ANEXO B), constituído de 05 (cinco) perguntas que avaliaram diferentes aspectos dos alunos e professor como suas experiências progressivas com jogos e jogos digitais, e também traçar um perfil lúdico das crianças;
2. Questionário de "Motivação das crianças em participarem das aulas de Educação Física - IMI" (ANEXO A), constituído de 06 (seis) perguntas que avaliam a motivação intrínseca dos estudantes, o Inventário de Motivação Intrínseca (IMI) utilizado foi proposto por McAuley e colaboradores (MCAULEY; DUNCAN; TAMMEN, 1989), e validado no Brasil por Fonseca e Brito (FONSECA; BRITO, 2001);
3. Diário de campo redigido pelo pesquisador durante os encontros realizados na escola, seguindo as seguintes rotinas de observação participante nas aulas de educação física escolar, onde o pesquisador realizou os registros no diário de campo, levando em consideração tanto a parte descritiva quanto a parte reflexiva, como proposto por Lüdke e André (LÜDKE; ANDRÉ, 1986) na constituição deste tipo de registro (SILVA, 2012).

Instrumentos pedagógicos

1. Roteiro com os jogos digitais e Webgames (ANEXO C) que trata-se de um roteiro com os jogos digitais que serão vivenciados na sala de tecnologia educacional, e também o seu respectivo jogo adaptado lúdico (inspirado no jogo digital – neste caso o “webgames” que será experimentado na quadra/ginásio esportivo na aula de educação física);

2. Protocolo de intervenção – webgames (ANEXO D), esse instrumento trata-se de um protocolo de intervenção com os webgames, realizado em duas turmas de escolares nas aulas de educação física escolar, estas turmas são: i) turma de alunos que vivenciaram os webgames (com vivência prévia dos jogos digitais na sala de informática da escola, antes de irem praticar os webgames na quadra esportiva da escola); e ii) turma de alunos que não vivenciaram os webgames (estes estudantes não tiveram a vivência dos jogos digitais na sala de informática da escola, antes de irem realizar as práticas do webgames na educação física escolar). Ambas as

turmas tiveram a intervenção realizada em quatro (04) encontros (aulas), e a ordem e sequência das atividades previstas para as aulas estão descritas no ANEXO D.

2.6 Procedimentos de Coleta dos Dados e Intervenção

a. Procedimentos de coleta dos instrumentos de medida

1. Roteiro de entrevista semiestruturada coletiva (ANEXO B), realizou-se as entrevistas semiestruturadas para traçar o perfil lúdico das crianças, mais especificamente, em relação a suas experiências pregressas com os jogos e jogos digitais. A entrevista semiestruturada coletiva, foi realizada com questões abertas para os alunos e professor (educação física escolar), tratando inicialmente de questões sobre o conhecimento das crianças sobre os jogos online (conversando e perguntando sobre quem conhece os jogos digitais online?) e também se as crianças gostam de vivenciar estes jogos junto a internet e computador, assim para com estas respostas efetuar-se a transcrição destas entrevistas e efetuar-se a análise do conteúdo, para traçar o perfil lúdico, das crianças, e assim poder verificar após a vivência dos jogos/webgames se as crianças se sentiram mais motivadas após a prática destes webgames, e se tiveram uma boa vivência e se consideraram boas as atividades e próximas ao que vivenciaram no computador nos jogos digitais online. A entrevista semiestruturada foi realizada de forma coletiva, com duração de 05 (cinco) minutos, dialogando com os professor (área da educação física escolar) e também junto dos educandos (crianças do primeiro ano do ensino fundamental) durante os períodos de volta à calma (momento de encerramento das aulas, onde todos ficavam sentados no círculo central da quadra esportiva dialogando sobre as práticas realizadas no encontro), e gravando (para a análise do conteúdo, por meio de transcrições destas gravações de áudio) as respostas de todos (alunos e professor) e estimulou-se a participação espontânea de todos, e ouviu-se e dialogou-se com os participantes (docentes e educandos) sobre os temas do estudo (jogos digitais online, webgames, jogos lúdicos na escola);

2. Questionário de "Motivação das crianças em participarem das aulas de Educação Física - IMI" (ANEXO A), foi realizada a aplicação de um questionário para identificar a motivação das crianças nas aulas de educação física, antes da vivência com os webgames. Também, após a intervenção, realizou-se a reaplicação de questionário para identificar a motivação das crianças nas aulas de educação física. No presente estudo, consideraram-se apenas as questões (Q), que foram agrupadas em subescalas a partir das facetas positivas do IMI: Q1. Enquanto eu realizo os jogos nas aulas de educação física, eu achava divertido (Subescala: prazer/interesse); Q2. Após praticar os jogos na aula de educação física por algum tempo eu me senti bem; e Q3: eu consigo realizar bem os jogos propostos nas aulas de educação física (Subescala: Competência percebida); Q4. Eu me esforço muito para desempenhar as brincadeiras nas aulas de educação física; e Q5. Considero importante para mim desempenhar bem os jogos nas aulas de educação física (Subescala: esforço e importância). As opções de resposta incluíram: (1) discordo totalmente; (2) discordo; (3) concordo e (4) concordo totalmente, no entanto devido ao número de opções de resposta (>3), e levando em consideração a faixa etária dos participantes, recorreu-se a metodologia de resposta *smileyometer* aconselhada para esta condição (DE LEEUW, 2011). Acrescentamos ao estudo a questão Q6 (não pertencente as subescalas, mas ao questionário): Se você tivesse tempo de realizar mais jogos hoje na aula de educação física, quantos jogos gostaria de praticar? E como opção de resposta: zero jogos; cinco jogos; 10 jogos e 15 jogos. O IMI foi aplicado em dois momentos (i – antes da vivência com os webgames; e ii – após a vivência dos webgames, realizada durante quatro encontros), e como estratégia para aplicação deste instrumento foram realizadas visitas na escola, para que em horário de aula das crianças fosse aplicado o instrumento, que teve sua aplicação feita de forma individual (apenas o entrevistador/pesquisador e o aluno), e o tempo médio de aplicação do instrumento foi de 10 minutos (para que fosse possível realizar a explicação detalhada das questões e dialogar com a criança sobre o instrumento e ir efetuando a coleta das respostas referente aos questionamentos);

3. Diário de campo redigido pelo pesquisador durante os encontros, onde os dados da observação participante foram registrados, levando-se em consideração tanto a parte descritiva quanto a parte reflexiva, citadas por Lüdke e André (1986) na constituição deste tipo de registro. As anotações realizadas no diário de campo tiveram como meta registrar a observação participante realizada neste estudo, anotando-se os dados encontrados no campo de pesquisa, durante a coleta dos dados (período de familiarização realizado junto a escola; período de intervenção realizado nos quatro encontros, e demais visitas a escola para aplicação dos instrumentos pós-intervenção), para que os dados fossem registrados imediatamente no diário de campo, para que assim não ocorresse perdas de informações relevantes para a pesquisa, e importantes e detalhadas sobre os dados observados nas aulas de educação física escolar, sendo que também ocorreu como apoio ao registro imediato, o uso do recurso de filmagens, e entrevista, para com esses recursos conseguir ampliar o registro dos dados, e ir além dos dados anotados no diário de campo.

b. Procedimentos de uso dos instrumentos pedagógicos

1. Roteiro com os jogos digitais e Webgames (ANEXO C), definiu-se de forma intencional qual turma teria apenas aulas tradicionais e qual turma teria aulas tradicionais mais aulas de informática de forma articulada com o conteúdo. Com o roteiro com os jogos digitais que foram vivenciados na sala de tecnologia educacional, e também o seu respectivo jogo adaptado lúdico (inspirado no jogo digital – neste caso o “webgames” que foi experimentado na quadra/ginásio esportivo na aula de educação física), pretendeu-se realizar a pesquisa no período de um mês, em um total de quatro a cinco semanas, pretendeu-se vivenciar cada semana dois jogos digitais online e seus respectivos jogos "práticos" (webgames), desta maneira, os dez webgames, descritos no ANEXO C foram vivenciados no intervalo de um mês. A vivência do jogo digital online e em sequência a vivência do webgame sempre ocorreu em dia de aula faixa (quando o professor de educação física, tinha duas aulas em sequência no dia da semana). Durante os encontros temáticos, o pesquisador interagiu com as crianças de diferentes formas: adentrando em seus diálogos, instigando-os a explicar o motivo de suas falas; provocando-os a explicar as razões de suas escolhas (durante a vivência dos webgames); respondendo a indagações e dúvidas feitas pelas as crianças quanto aos jogos digitais no mundo real (webgames); jogando com eles em algumas situações; e através de diálogos semiestruturados (entrevistas coletivas). Os materiais que foram utilizados estão descritos em cada jogo lúdico (webgame – descrito no ANEXO C), sendo que no item "Recursos materiais" – descreve-se os objetos utilizados em cada um dos webgames. Já os jogos online (também citados no ANEXO C) foram acessados na unidade educativa, pois a escola possui uma sala destinada a área de tecnologia, e a própria escola apontou o conhecimento destes jogos educativos online, e estes jogos digitais foram "jogados" pelos alunos, e assim as crianças conseguiram vivenciar os jogos online na sala de tecnologia, e após essa vivência, foram realizar a prática dos webgames na quadra;

2. Protocolo de intervenção – webgames (ANEXO D), foi aplicado as duas turmas: controle e experimental. Este protocolo foi construído com base nos webgames já pré-selecionados, sendo que o grupo controle o que recebeu na forma tradicional as atividades físicas em uma quadra de esportes, enquanto o grupo experimental recebeu o mesmo protocolo com o adicional de aulas com jogos digitais no laboratório de informática da escola antes das aulas de educação física na quadra. Desta maneira, a turma de alunos que vivenciaram os webgames (grupo experimental), foram os alunos realizaram a vivência com os webgames, e teve durante a aula, em um primeiro momento, a vivência com os jogos digitais (na sala de informática da escola), e no segundo momento da aula tiveram a prática com os webgames na quadra esportiva durante a parte prática da aula de educação física escolar, sendo que esta intervenção ocorreu em quatro (04) encontros (aulas), e a ordem e sequência das atividades previstas para as aulas realizadas estão descritas no ANEXO D. Já a turma de alunos que não vivenciarão os webgames (nos referimos ao grupo controle, que apenas teve a prática dos

webgames em quadra, e não teve a experiência com os jogos digitais no ambiente escolar), esta turma de crianças teve apenas um único momento de aula, ou seja, apenas vivenciaram os webgames na quadra esportiva durante a parte prática da aula de educação física escolar (sem ter previamente “jogado” anteriormente os jogos digitais na sala de informática da escola). Esta intervenção também ocorreu em quatro (04) encontros (aulas), a ordem e sequência das atividades previstas para as aulas estão descritas no ANEXO D.

Análises dos dados

a. Análise dos instrumentos de medida

1. Roteiro de entrevista semiestruturada coletiva (ANEXO B), constituído de 05 (cinco) perguntas que avaliaram diferentes aspectos dos alunos e professor como suas experiências progressa com jogos e jogos digitais, e também traçar um perfil lúdico das crianças. As entrevistas coletivas, deste estudo piloto, foram gravadas em áudio, por meio de auxílio de um aparelho de telefonia celular e transcritas. O método de análise de conteúdo foi a estratégia que orientou de forma geral a análise dos dados coletados nos momentos da pesquisa. Para Lüdke e André (LÜDKE; ANDRÉ, 1986), a análise de conteúdo pode ser caracterizada como uma técnica onde a pesquisa consegue fazer inferências consideradas válidas e replicáveis dos dados para o seu contexto. Para Bardin (LAURENCE; BARDIN, 1977), a análise de conteúdo pode ser associada a um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos, a descrição do conteúdo das mensagens. Os dados oriundos das entrevistas foram tratados por meio da análise de conteúdo de Bardin (1977), que é um recurso à análise categorial, ou seja, delimitação de unidade de codificação, assumida pelo analista que, a partir da totalidade de um texto e em nome de um ideal de objetividade e racionalidade, verifica, com base em critérios de classificação, a frequência ou ausência de itens de sentido. Foi empregado um software: o “R”. O programa para análise de dados qualitativos será o RQDA. O programa é um pacote do programa “R”, que é útil para análise de dados qualitativos (Qualitative Data Analysis), este programa “R” foi formulado pela Universidad de la República e Universidad Autónoma de Barcelona, e trata-se de um software livre, que organiza dados de pesquisa qualitativa em formato de texto. O programa é uma ferramenta muito útil na sistematização de categorias para a pesquisa, além de possuir modalidades que ajudam a visualizar e cruzar códigos e casos nos arquivos selecionados. O programa “R” foi utilizado para buscar a frequência das palavras nos discursos das crianças.
2. Questionário de "Motivação das crianças em participarem das aulas de Educação Física - IMI" (ANEXO A); a organização das informações advindas dos questionários passou pela análise dos dados tratados segundo a estatística descritiva, por meio do programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Os dados provenientes da parte quantitativa da pesquisa desse projeto foram utilizados como forma de mensurar e avaliar mudanças de comportamentais em relação a exposição planejada aos jogos digitais em ambiente escolar. Para tal alcance interpretativo nos dados quantitativos, pretende-se adotar que as estatísticas descritivas sejam calculadas com média intervalo de confinança de IC95% para variáveis contínuas e proporção para as do tipo categórica. Para comparação intra e intergrupos das variáveis aplicou-se método de Equações de Estimções Generalizadas (GEE). A diferença nas magnitudes foi calculada a partir do tamanho do efeito (ES). Um ES de até 0,49 foi considerado como pequeno, de 0,50 até 0,79 como moderado e de 0,80 ou mais como alto. O nível de significância adotado foi de 5%.

3. Diário de campo redigido pelo pesquisador durante os encontros, onde os dados da observação participante foram registrados, levando-se em consideração tanto a parte descritiva quanto a parte reflexiva, citadas por Lüdke e André (1986) na constituição deste tipo de registro. A observação participante, teve como proposta neste estudo, anotar os dados encontrados no campo de pesquisa durante a coleta dos dados, assim, os dados foram registrados imediatamente no diário de campo, para que não ocorresse perdas de informações relevantes, importantes e detalhadas sobre os dados observados, todavia, quando não possível, efetuar o registro imediato, utilizou-se o uso do recurso de filmagens e entrevistas (QUEIROZ, 2007). Com essa possibilidade de ampliar o registro dos dados (com gravações de áudio e filmagens), pode-se ir além dos dados anotados no diário de campo. Este recurso de imagens gravadas e áudios (que surge para complementar ao que foi anotado no diário de campo), foi também utilizado junto com o diário de campo em cada encontro dos webgames na quadra esportiva, para verificar de forma detalhada como foi o comportamento e participação dos alunos nas vivências dos webgames, e assim tanto os questionários, entrevistas coletivas e diário de campo foram úteis para análise da eficácia desta ferramenta pedagógica dos webgames como uma possibilidade de motivar de forma positiva as aulas de educação física escolar.

Limitações do estudo

Algumas limitações podem ter influenciado a interpretação dos resultados do estudo e precisam ser consideradas. Tais como: i - assumir as limitações metodológicas de um estudo quase experimental de intervenção pedagógica que precisou respeitar as influências ecológicas do local de pesquisa (escola); ii - a não randomização dos participantes; iii - o não cegamento nos procedimentos de coleta e intervenção; e iv - o tempo de intervenção, que pode ter sido insuficiente para encontrar mais informações sobre as percepções dos participantes em relação aos jogos digitais aliados aos webgames.

3 RESULTADOS

3.1 ARTIGO 1: Jogos, Jogos Digitais e Webgames: Um Recorte Teórico

Artigo para futura submissão em periódico

Resumo

Ao estudarmos jogos e jogos digitais que envolvam movimento corporal humano e ludicidade, observou-se que a convergência destas práticas pode ser notada na proposta de Schwartz e Tavares (2012) à respeito dos Webgames para as aulas de Educação Física. Este artigo teve como objetivo refletir sobre a possibilidade de inclusão dos Webgames na Educação Física escolar discutindo a relação de apelo das crianças a esse meio digital. Esse artigo teórico-metodológico realizou uma conversa epistemológica a partir do pensamento de autores clássicos que abordavam o conceito de produção do conhecimento e ciência, incitando o debate sobre o jogo e os jogos digitais no âmbito da Educação Física a partir dos recursos tecnológicos que podem ser pensados e utilizados na escola. Intencionamos evidenciar que os Webgames, nasceram com a perspectiva de ampliar as possibilidades de atividades a serem vivenciadas de maneira lúdica, respeitando as expectativas de diferentes faixas etárias, subsidiando profissionais de Educação Física, para atuarem de modo mais criativo no seu planejamento e atuação profissional. Entendemos que a base da proposta dos Webgames é centrada na utilização dos estímulos provenientes dos jogos digitais, devidamente transpostos para serem vivenciados com o corpo nas aulas tradicionais. Os Webgames podem se configurar como um recurso pedagógico, no qual o professor é capaz de trazer esse encanto “digital” para os jogos experimentados nas aulas de Educação Física estimulando uma participação mais prazerosa de seus alunos.

Palavras-chaves: Jogos, Jogos de vídeo, Educação física, Webgames.

Abstract

When studying digital games and games that involve human body movement and playfulness, it was observed that the convergence of these practices can be noticed in the proposal by Schwartz and Tavares (2012) regarding Webgames for Physical Education classes. This article aimed to reflect on the possibility of including Webgames in Physical Education at school, discussing the appeal of children to this digital medium. This theoretical-methodological article conducted an epistemological conversation based on the thought of classical authors who addressed the concept of knowledge production and science, inciting the debate on digital games and games in the context of Physical Education from the technological resources that can be designed and used in school. We intend to show that Webgames were born with the perspective of expanding the possibilities of activities to be experienced in a playful way, respecting the expectations of different age groups, subsidizing Physical Education professionals to act more creatively in their planning and professional performance. We understand that the basis of the proposal of Webgames is centered on the use of stimuli from digital games, properly transposed to be experienced with the body in traditional classes. Webgames can be configured as a pedagogical resource, in which the teacher is able to bring this “digital” charm to the games experienced in Physical Education classes, stimulating a more pleasant participation of their students.

Keywords: Games, Videogames, Physical Education, Webgames.

Introdução

O jogo é algo que está ligado as necessidades humanas, e até mesmo em outros animais pode-se encontrar momentos que remetem a ludicidade ou ao que chamamos jogos. Dentro destes princípios sobre a utilização dos jogos Huizinga (HUIZINGA, 2008), acredita que o jogo representa um elemento da cultura que antecede a própria (cultura), constituindo-se como uma realidade autônoma. Ainda que o jogo seja influenciado pelas teias de significados específicas a cada espaço-tempo histórico, sua existência transcende à própria ideia de vida civilizada conectando-se a nossa natureza. Por meio do processo de avanço científico e tecnológicos nos estudos dos jogos, tem-se como resultados a criação dos “jogos digitais”. Os jogos digitais, assumem uma pluralidade de formas e são projetados para muitas plataformas que se baseiam em recursos computacionais, como computadores pessoais, consoles, dispositivos móveis e arcades. Esses jogos podem ser projetados, tanto para serem jogados por um único jogador, quanto para pequenos grupos ou até grandes comunidades virtuais (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

Entre esse universo de jogos digitais, podemos citar os jogos eletrônicos de movimento, que são os exergames, que se transformaram em jogos de videogames ativos, que necessitam do movimento corporal para sua experimentação, com opções que simulam práticas esportivas, elevando as exigências físicas e cognitivas. Os exergames são jogos que combinam o videogame com atividade física, permitindo a interação corporal, seja na situação individual ou com outros jogadores (GRAVES et al., 2010). Nessa perspectiva, vemos a necessidade de investigar uma opção para se ampliar esse olhar em relação aos jogos, e que converse com os jogos digitais e exergames da atualidade.

Para tanto, focamos na discussão sobre jogos e jogos digitais que envolvam atividade física, movimento humano e que se realize de forma lúdica e prazerosa. Tal fato pode ser visto, na veiculação da proposta dos Webgames (SCHWARTZ; TAVARES, 2012) associados as aulas de Educação Física escolar. Esta proposta dos Webgames promovem um retorno ao jogo digital tradicional, em sua essência sedentário. Porém, após jogar o jogo digital, é proposto uma interação, com um jogo realizado a partir de uma atividade lúdica, que promove a quebra do sedentarismo. Estas atividades são inspiradas em temas e realidades bem conhecidas pelas crianças, pois foram vivenciadas e experimentadas nos jogos digitais. A proposta considera o apreço das crianças pelo meio digital e traz esse encanto para os jogos, brincadeiras e atividades físicas que podem ser experimentadas nas aulas de Educação Física (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Ao abordarmos essa proposta dos Webgames, faz-se relevante realizar um breve olhar ao passado, que trate desde as características dos jogos online, dos vídeo games, até as propostas de jogos de movimento (Exergames), até chegar-se a ideia dos Webgames, e como pode ser tratada essa proposta, dos Webgames, para o âmbito escolar (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). Notamos que essa revolução (dos jogos online, vídeo game e jogos de movimento), observada nos jogos e jogos digitais, tem trazido benefícios para diversos setores, novas maneiras de aplicação e uso dos videogames, que podem favorecer outras formas e estratégias para vencer o sedentarismo, como é o caso da proposta dos WEBGAMES COM O CORPO.

A proposta, dos Webgames, nasceu com a perspectiva de ampliar as possibilidades de atividades a serem vivenciadas de maneira lúdica, respeitando as expectativas e os interesses de diferentes faixas etárias, subsidiando profissionais de diferentes campos, para atuarem de modo mais criativo e atrativo (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). As estratégias envolvendo os Webgames, foram desenvolvidas pelo grupo que integra o Laboratório de Estudos do Lazer (LEL) da Unesp de Rio Claro (SP), e vêm sendo difundidas em periódicos e eventos científicos, objetivando incentivar sua utilização em diferentes contextos, como por exemplo, esta pesquisa e produção deste artigo.

Nosso foco está nos Webgames, acreditando especialmente na sua aplicação no ambiente escolar, propondo que eles possam ser inseridos como mais um recurso pedagógico para o professor, na realidade da Educação Física escolar.

Envolto por tais questões, este artigo, propõe a discussão supracitada, e almeja demonstrar análises desenvolvidas a partir da pesquisa que teve como objetivo refletir sobre a possibilidade de inclusão dos Webgames na Educação Física escolar discutindo a relação de apelo das crianças a esse meio digital.

Então temos como objetivo traçar um paralelo entre alguns teóricos, como Descartes, Popper, Kuhn e Kunz que auxiliaram no desenvolvimento da ciência (à ciência do movimento humano) e aplicar suas teorias ao entendimento e avanço dos jogos, jogos digitais e webgames. Alguns questionamentos guiam o foco do estudo: Quais transformações e deslocamentos os jogos e jogos digitais tiveram, a partir de sua possível inserção na Educação Física? Quais implicações pode-se propor ao efetuar um resgate histórico de certos autores como: Descartes, Popper, Kuhn e Kunz, para prospectar uma explanação referente ao caminho efetuado pelo jogo até os jogos digitais? Qual a relação é possível encontrar, a partir da inserção de estudos e reflexões sobre os jogos, jogos digitais online, até as propostas de jogos de movimento (exergames), e até chegar à ideia dos Webgames? E como pode ser tratada essa proposta dos Webgames para o âmbito escolar?

Torna-se importante destacar que a mobilização para esta pesquisa se originou durante o período de estudos de doutoramento e escrita da tese de um dos pesquisadores envolvidos neste artigo, que buscava a maior compreensão da proposta dos Webgames, e interpretar que essa ferramenta pedagógica se demonstra centrada na utilização dos estímulos provenientes dos jogos digitais, transpostos para serem experimentados com o corpo, nas aulas de Educação Física escolar, incentivando-se um acréscimo no uso de recursos de ludicidade nas aulas dos professores de Educação Física. Desde então, temos nos debruçado sobre esta temática dos Webgames na Educação Física escolar e suas possíveis repercussões epistemológicas nos conteúdos da escola.

Caminhos Metodológicos

A partir das questões já expostas, afirmamos que o objetivo principal desta pesquisa, é analisar e refletir por meio de uma discussão teórica e epistemológica sobre a possibilidade de inclusão dos Webgames na Educação Física escolar.

Desta forma destacamos ao observar os pensamentos dos autores Descartes, Popper, Kuhn e Kunz analisados nesta pesquisa, que os enunciados existentes nestes pensadores podem ser analisados por meio de traços paralelos entre suas respectivas teorias e diálogos com as ideias sobre jogos, jogos digitais até se chegar aos Webgames.

Nesta perspectiva a pesquisa se desenhou a partir de análises dos seguintes documentos:

- a) *“História da ciência: da Antiguidade ao Renascimento científico”*, ao focar em Descartes, pois neste texto o autor Descartes trata com atenção o tema “razão”, e também abordar a dualidade existente no ser humano (corpo e mente), além de abordar a ideia do “método científico”, algo que se tornaria fundamental para o futuro avanço da ciência;
- b) *“Ciência: conjecturas e refutações”*, ao debruçar-se sobre o pensamento de Popper, devido a sua abordagem relacionada ao “falsificacionismo”, também por Popper no texto discorrer sobre a negação do pseudo-empírico, negação da ciência só por observações, além de dialogar sobre o método de tentativas (conjecturas e refutações);
- c) *“A estrutura das revoluções científicas”*, quando se notou que nas ideias de Kuhn o termo “paradigma” relaciona-se a ciência normal, e ainda cabe ressaltar que o “paradigma científico” é o paradigma epistemológico proposto pelo autor Kuhn;
- d) *“O brincar e o se-movimentar nas aulas de Educação Física Infantil: realidades e possibilidades”*, ao abordar a teoria do se-movimentar proposta por Kunz, é possível notar que no texto de Kunz é demonstrada a importância do brincar e “se-movimentar” da criança, além de valorizar o brincar (livre e espontâneo) das crianças;
- e) *“Webgames com o corpo: Vivenciando jogos virtuais no mundo real”*, ao dedicar atenção a compreensão e conhecimento da ferramenta didática denominada Webgames.

Como modo de organizar e mostrar as discussões provenientes desta análise, além das questões já demonstradas, traremos dois momentos distintos, mas convergentes, para expor as análises deste raciocínio. Para iniciar iremos retomar em sequência como se comportam as interpretações teóricas e paralelos epistemológicos ao iniciar o resgate histórico-filosófico com os autores: Descartes; Popper; Kuhn; e Kunz, e

explicitar as leituras compreensivas sobre os possíveis caminhos adotados pelos jogos e jogos digitais. Num segundo momento, avançamos para uma discussão sobre a compreensão de como pode ser tratada essa proposta pedagógica dos Webgames, para o âmbito escolar, evidenciando as recentes deliberações que colocam em pauta a possibilidade de realização de reflexões sobre os jogos, jogos digitais, o caminho até os jogos de movimento (exergames), e até alcançar os Webgames na escola. Finalizamos com uma abordagem que discorre sobre a relevância dessa estratégia dos Webgames, que trata dos jogos virtuais transpostos para o ambiente físico e que pode representar um instrumento permeado por emoção, motivação e criatividade (SCHWARTZ et al., 2013).

Paralelos epistemológicos entre Descartes, Popper, Kuhn and Kunz, com os jogos e jogos digitais

O advento da Ciência Moderna surgiria como resultante da constatação de erros e equívocos do passado na interpretação dos fenômenos e na explicação do Mundo natural. O artigo vai abordar o tratamento que Descartes trazia ao propor a relação entre corpo e alma, ideia esta que remonta ao tempo desde Platão e a Grécia antiga, todavia Descartes foi o primeiro filósofo a descrever em detalhes essa relação naquele contexto de transição (BENSON et al., 2016). Destacando também aqui nessa pesquisa a importância, sobre a temática dos jogos, e suas questões de fundo ontológico: o que são os jogos? Quais são suas principais características? Na busca de respostas para essas e outras indagações, têm surgido e se popularizado alguns nomes e obras que atualmente podem ser considerados clássicos nos trabalhos produzidos sobre o tema jogos. Um dos principais representantes desse grupo é o historiador húngaro Johann Huizinga, cuja obra magna, “Homo Ludens” aborda de forma ampla a temática proposta ao tema jogos (CRUZ JUNIOR, 2016).

Em sua obra Descartes elaborou um plano para duvidar e desprezar de tudo (ceticismo, negação de tudo) que lhe tinha sido ensinado, objetivando a reconstrução do arcabouço científico de acordo com as suas regras e proposta filosóficas. Como meta de repensar todo o conhecimento humano Descartes se propõe a uma missão, que seria a de refutar o ceticismo e a de restaurar a credibilidade da Ciência (ROSA, 2010). Desse modo, o mesmo jogo anteriormente citado por Huizinga (HUIZINGA, 2008)), que possui representação de elementos que antecedem a própria cultura, pode ser questionado e refutado, como sugere Descartes, e por meio deste processo, um dos resultados que se pode observar oriundos desta evolução na área de estudo dos jogos podem ser os “jogos digitais”. Os jogos digitais, assumem uma pluralidade de formas e são projetados para muitas plataformas, entre estas temos a plataforma digital onde se encontra a internet. Esses jogos digitais podem ser projetados, tanto para serem jogados de forma individual, quanto para grupos pequenos ou até comunidades virtuais (SALEN; ZIMMERMAN, 2012). Entre esse universo de jogos digitais, podemos citar os jogos eletrônicos de movimento, que são conhecidos como exergames, que trata sobre os jogos de videogames ativos, que necessitam do movimento do corpo para se concretizarem, ou seja, para que o jogo acontece (GRAVES et al., 2010). Os exergames, ainda por se tratarem de uma temática recente de estudos, passam por um processo de apreensão de evidências indubitáveis que serão extraídas da observação de dados por meio dos sentidos, assim, os exergames vivenciam recentemente a análise por uma operação intelectual fundamental, como propõe Descartes, a dedução, e apresentam respostas positivas que incluem desde maior gasto energético, a melhorias das capacidades físicas, cognitivas e da qualidade de vida (MAILLOT; PERROT; HARTLEY, 2012; PADALA et al., 2012; WITTELSBERGER et al., 2013)), além de consistir em uma forma alternativa lúdica e prazerosa de exercício. O cenário tecnológico atual oportuniza recursos com uma multiplicidade de significados, dentre os quais se destacam os jogos digitais, entre eles os exergames, que podem incluir em suas propostas aspectos de lazer e entretenimento, motores e educativos.

Compreende-se, conforme o exposto anteriormente, que esse avanço do jogo, até os jogos digitais, e o paralelo traçado através do pensamento de Descartes sobre o avanço que o jogo teve ao longo do tempo, passando para os jogos digitais, e entre eles os jogos digitais de movimento (exergames), temos também outro pensador que podemos utilizar para uma nova percepção reflexiva sobre essa temática de jogos e jogos digitais. Nesta perspectiva, estamos nos referindo a Popper (POPPER, 2008), autor que em seu livro “Ciência: conjecturas e refutações”, propõe-se uma questão norteadora para o rumo da ciência, esta seria: “Quando pode uma teoria ser classificada como científica?” e também é feito o questionamento sobre o mundo epistemológico,

em que se objetiva esclarecer outra pergunta, que trataria de: “Existe um critério para classificar uma teoria como científica?”. Outras questões que podem aparecer em estudos epistemológicos abordam dúvidas sobre “Quando é verdadeira uma teoria?” ou mesmo de “Quando é aceitável uma teoria?”. Pode-se dizer, que o critério que define o status científico de uma teoria é sua capacidade de ser refutada ou testada, esse é o princípio do falsificacionismo proposto por Popper (POPPER, 2008).

Para os problemas relacionados as demarcações científicas, Popper (POPPER, 2008) propõe que o critério de refutabilidade é a solução para o problema da demarcação científica, ou seja, afirma que, para serem classificadas como científicas, as assertivas devem ser capazes de entrar em conflito com observações possíveis ou concebíveis. Na teoria proposta por Popper temos que as teorias científicas não são uma composição de observações, mas sim de invenções, conjecturas apresentadas, para serem eliminadas no caso de não se ajustarem às observações, as quais raramente podem ser acidentais, sendo coligidas, de modo geral, com o propósito definido de testar uma teoria procurando, se possível, refutá-la (POPPER, 2008). Os jogos e jogos digitais, também podem ser analisados de acordo com essa proposta teórica do falsificacionismo, visto que os jogos são testados, recebem diversas conjecturas, e assumem determinadas características designadas por cientistas, como por exemplo um jogo digital outrora tido como uma prática sedentária, e com o tempo decorrido e inovações dos jogos digitais, passou para possibilidades de jogos digitais com movimentos humanos, quebrando a inércia dos corpos. Ainda tal pensamento proposto por este autor (POPPER, 2008), pode ser encontrado ao perceber-se o avanço científico nos estudos sobre os jogos e jogos digitais, por exemplo, os jogos digitais e Webgames, que chegam até ambientes onde os jogos digitais podem ser utilizados para fins educacionais na escola, e atuar de forma simbiótica com as aulas de Educação Física.

Para dar mais suporte a toda essa análise epistemológica, em que nos encontramos debruçados nos estudos sobre jogos e jogos digitais, é feita a busca nos conteúdos do autor Kuhn, onde pretendemos por meio do paradigma epistemológico proposto por Kuhn, também compreender como é notado esse avanço científico e modo de ser observar a ciência e seus progressos nessa área ligada aos jogos e jogos digitais. Se a história fosse vista como um repositório para algo mais do que anedotas ou cronologias, poderia produzir uma transformação decisiva na imagem de ciência (KUHN, 2006). Para o autor Kuhn (KUHN, 2006), a ciência normal, é uma atividade na qual a maioria dos cientistas emprega inevitavelmente quase todo seu tempo, é baseada no pressuposto de que a comunidade científica sabe como é o mundo. O termo paradigma utilizado por Kuhn, é estreitamente relacionado com a ciência normal. O paradigma epistemológico proposto por Kuhn (KUHN, 2006), tem que o paradigma científico pode orientar as pesquisas de um certo grupo, em que por sua vez esse mesmo grupo irá se debruçar em um campo de estudos, que por sua vez irá ser tornar uma ciência. Para Kuhn (KUHN, 2006), os problemas teóricos da ciência normal, pertencem aproximadamente à mesma classe que os problemas teóricos da experimentação e da observação. O objetivo da ciência normal seria justificar e dedicar-se a esses problemas epistemológicos, motivados em aumentar o alcance e precisão com os quais o paradigma científico pode ser aplicado (KUHN, 2006).

Para Kuhn o termo “revolução”, trata-se quando ocorre uma “quebra” de paradigmas, para ilustrar essa ruptura científica, podemos traçar um modo comparativo, nesta linha pensamento, na qual os jogos e jogos digitais, constantemente sofrem revoluções, ou seja, são alvos de modificações. A possibilidade de se perceber uma quebra de paradigma, seria em uma situação onde inicialmente exista um pensamento positivista e tecnicista relacionado aos jogos digitais, por exemplo, e onde temos que este jogo digital possa ser utilizado na escola, só com a meta de passar um conteúdo educativo para a criança, e assim, teríamos um avanço nesta proposta pedagógica, quando pode-se imaginar uma ferramenta educativa que tenha tanto esse viés positivista, como também esse teor crítico-reflexivo, aproximando-se de uma visão qualitativa, onde pode-se ter uma experiência com jogos digitais, que façam tanto o objetivo educacional programado inicialmente, de repasse de saberes, mas também traga a possibilidade de reflexão, ação, e movimento corporal da criança. Para tal instrumento pedagógico, como é o caso dos Webgames, espera-se que seja possível de realizar em uma atmosfera lúdica e prazerosa, de uma aula de Educação Física escolar, dois momentos distintos, o primeiro a prática de jogos digitais, em um ambiente digital da escola a priori, e a posteriori, propor para as crianças práticas inovadoras e criativas em uma quadra esportiva, com jogos e brincadeiras, inspiradas nos jogos digitais,

vivenciados no mesmo ambiente escolar. Nessa situação teríamos uma revolução, como propõe a teoria de Kuhn.

Não obstante, acreditamos que o professor Kunz, da área de concentração em estudos relacionados a teoria e prática pedagógica em Educação Física escolar, pode contribuir de forma epistemológica com esse debate entre a evolução dos jogos e jogos digitais, associados a área educacional, para iniciar-se esse aprofundamento filosófico, propomos o resgate do termo “Brincar e Se-movimentar”, criado nos escritos do professor Elenor Kunz, em conjunto com seus orientandos, possui o intuito de mostrar a criança em seu “ser-estar-no-mundo” e a sua imprescindível necessidade de viver plenamente o presente (SURDI; DE MELO; KUNZ, 2016). A necessidade de uma teoria para o Movimento Humano que supere o tradicional conceito de deslocamento no tempo e espaço de um corpo ou partes deste e que, tenha no centro de interesse o sujeito, a criança que se-movimenta, já foi diversas vezes abordada e tratada pelo autor Kunz, que propõe a teoria do “se-movimentar”. Para ser criativo no seu “Se-Movimentar” a criança não precisa necessariamente inventar coisas novas no brincar, mas justamente, constituir sentidos no que realiza, e ao fazer isso, conseqüentemente, ocorrerá sempre uma recriação das brincadeiras (COSTA et al., 2015). A criança, quando brinca, se-movimenta e quando se-movimenta brinca, sempre a sua maneira. Um se-movimentar puro e interno que é trazido à tona pelo sujeito que engloba toda a totalidade da ação, que é sentido pela criança corporalmente. O se-movimentar relaciona-se de forma conectada com fatores intencionais intrínsecos e a percepção de objetos e fenômenos do mundo (COSTA et al., 2015).

De acordo com Castro e Kunz (DE CASTRO; KUNZ, 2015), a compreensão da criança que brinca a partir do se-movimentar é de fundamental importância quando estamos interessados, justamente, nesse ser humano que se movimenta, ou seja, na criança. É pela experiência corporal sensível que a criança é compositora de sua prática e movimento, sendo essa criatividade não apenas a ação de inventar coisas novas, mas a capacidade de atribuir sentidos e significados pelo se-movimentar, portanto a criança quem elabora os sentidos e os significados da brincadeira ativa, e não nós professores. Aos educadores cabe o papel de configurar espaços de abertura para esses momentos (DE CASTRO; KUNZ, 2015). Espaços esses de se-movimentar e brincar ativo da criança, podem ser notados em uma aula de Educação Física escolar, onde o professor permita-se utilizar o jogo e o jogo digital, por meio das práticas dos Webgames, onde a criança irá se-movimentar, terá autonomia e exercerá a criatividade, podendo em certas ocasiões construir a prática da aula junto com o professor, e vivenciar essa prática lúdica e dinâmica, com jogos e jogos digitais, através dessa possibilidade pedagógica que se apresenta no formato dos Webgames. O brincar e o se-movimentar podem ser considerados um caminho que proporciona um processo autêntico e totalizador, no qual a criança se doa por inteiro na ação. O homem é um ser indivisível que brinca, sente e que se move, este deve ser o pensamento que deve ser associado ao cotidiano das crianças (SURDI; DE MELO; KUNZ, 2016). Acredito que ao relacionar a proposta do autor Kunz com os jogos e jogos digitais, pode-se ser feita uma relação também com os Webgames, que possuem potencial para oportunizar um brincar livre espontâneo para as crianças nas aulas de Educação Física.

Proposta pedagógica dos Webgames na escola

A ludicidade como um fenômeno antropológico do homem, presente no ato do jogo e sua prática do jogar, é notável e visível ao se realizar a aplicação do método cartesiano, observando-se a natureza e cultura do ser humano. E ainda, essa forma cartesiana de organizar o pensamento, proporciona uma visão racionalista do comportamento humano, onde em certo momento poderia se propor estudos, e pesquisas sobre os exergames, que são os jogos eletrônicos de movimento, todavia, é possível, ampliar o horizonte sobre a perspectiva dos jogos de movimento (exergames), sabendo-se que estes jogos, não são apenas uma alternativa lúdica e prazerosa de exercícios físicos, mas sim, podem também serem utilizados como instrumento pedagógico no ambiente escolar. Uma opção, para se ampliar esse olhar, e perspectivas em relação aos jogos, e que vem ao encontro dos exergames, são os Webgames.

A base da proposta dos Webgames é centrada na utilização dos estímulos provenientes dos jogos eletrônicos on-line (jogos digitais), devidamente transpostos para serem vivenciados com o corpo (nas aulas de Educação Física escolar), de modo presencial, fomentando o espírito lúdico (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Uma das inquietações que justificaram a ideia de se adaptar os jogos digitais para serem vivenciados com o corpo girou em torno da percepção de que, mesmo com as interfaces que fizeram o movimento contrário, partindo do presencial para o virtual, permitindo a presença corporal durante o jogo, a movimentação sugerida era limitada, tendo em vista que o jogador não poderia se distanciar muito do equipamento (vídeo game), ficando dependente deste para a execução do movimento. Outra questão foi a de que a utilização dos equipamentos eletrônicos e da internet vão ao encontro das expectativas atuais de todas as faixas etárias, representando um forte apelo motivacional para vencer o sedentarismo (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Os autores Costa e Betti (COSTA; BETTI, 2006) também procuraram estudar a validade de experiências corporais com base, no filme Harry Potter, que mostrava o jogo Quadribol, sendo este jogo devidamente adaptado para ser jogado em quadra esportiva. Os resultados do estudo evidenciaram que essas experiências corporais podem ser de grande valia e aproveitamento, em especial no contexto pedagógico e escolar. Com base nessa iniciativa, o grupo de pesquisa do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL), procurou buscar outros estímulos do ambiente virtual, tomando por base os jogos digitais disponibilizados on-line que pudessem ser adaptados com o corpo (para as aulas de Educação Física), dando início à proposta dos Webgames (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Os profissionais de Educação Física que deverão selecionar os jogos e adaptá-los – conforme os objetivos em vista da respectiva aula de Educação Física – até jogadores, crianças da escola, todos se envolvem em uma atmosfera de estímulo à criatividade e à imaginação, levando o comportamento lúdico a todas as instâncias de vivências. Assim, torna-se relevante que essa estratégia (Webgames), seja difundida para ser utilizada nos diversos contextos da vida social (em especial, de acordo com esta pesquisa, no ambiente da escola), incentivando os profissionais de diferentes áreas, entre elas a área do professor de Educação Física, a repensarem suas práticas docentes ousarem criativamente, buscando apreender a proposta dos Webgames. Isso permitirá atender às expectativas contemporâneas, referentes a imprimir maior qualidade na relação humano-tecnologia (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). Ainda, nessa perspectiva, alguns jogos virtuais do contexto das crianças podem ser adaptados ao ambiente físico para promover o processo ensino-aprendizagem. Além disso, os professores de Educação Física, devem trabalhar temáticas diferenciadas, procurando inserir em seu conteúdo programático atividades que trabalhem a iniciação esportiva, atitudes, valores, cooperação, entre inúmeros outros aspectos, apropriando-se do meio tecnológico como um aliado às suas aulas (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Para Lévy (LÉVY, 1996), não se deve considerar o contexto virtual como substituto do ambiente real, mas, sim, como uma possibilidade de inovação que amplia as alternativas do movimentar-se fisicamente (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). Nessa mesma perspectiva, Neto (NETO, 2005) expõe que as atividades a serem apropriadas do ambiente virtual representam uma ferramenta adicional de apoio para atingir os objetivos propostos. Dessa forma, torna-se necessário enfatizar que, ao utilizar os elementos virtuais, jogos digitais, não se pretende torná-los exclusividade nas aulas, mas oportunizar novas propostas de diversificação de atividades para auxiliar o professor de Educação Física a atingir os conteúdos programados (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). De acordo com Leite (LEITE, 2008), os recursos tecnológicos devem ser abordados no contexto escolar, não apenas para tornar a aula mais interessante e chamar a atenção dos alunos. Esses recursos devem ser inseridos no intuito de possibilitar uma análise crítica de sua utilização no cotidiano dos alunos e no mundo atual, colaborar para a transformação social e para a renovação do processo educativo, de modo a possibilitar a construção participativa e crítica do conhecimento e, ainda, contribuir para a formação de cidadãos permeada por valores socialmente positivos. Nesse sentido, é fundamental que o professor de Educação Física, esteja preparado para trabalhar a tecnologia de forma diversificada e criativa (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Para a realização das atividades do contexto do lazer é necessário que o ser humano tenha acesso ao aprendizado de maneira ampla desde a infância, e, ao se focalizar o processo de formação dos alunos do ensino fundamental escolar é imprescindível desenvolver diferentes estímulos (entre eles utilizar os Webgames) (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). O professor de Educação Física, deve, também, contemplar os com sua prática docente os seis temas transversais, a saber: ética, saúde, meio ambiente, orientação sexual, pluralidade cultural, trabalho e consumo (BRASIL, 1998), procurando despertar o espírito crítico e criativo, ou seja, a educação para o lazer, como propõe Marcellino (MARCELLINO, 2002); desta maneira, o professor de

Educação Física pode utilizar como ferramenta pedagógica, adicional a sua prática profissional, os Webgames, para assim poder atingir esses temas transversais que são propostos para o ambiente escolar (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). A utilização prática dos Webgames no ensino fundamental nas escolas, por parte dos professores de Educação Física, trata-se de uma oportunidade de incentivar os alunos a refletirem sobre o ambiente virtual dos jogos digitais e sua influência no cotidiano, criando um clima favorável à reflexão e, até mesmo, à criação, trabalhando valores e conhecimentos diversificados, promovendo uma educação significativa, contribuindo, portanto, na educação dessas crianças para o lazer (MARCELLINO, 1998, 2002) e educação (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Considerações finais

A partir das análises e apontamentos feitos nesse texto, intencionamos evidenciar e ilustrar que o jogo digital, e toda a sua cientificidade e seu desenvolvimento, pode ser experimentado, por meio dos Webgames, ou seja, é possível vivenciar a prática de um jogo digital (online, que esteja disponível na internet e de livre acesso para as crianças, no próprio ambiente escolar), e ao ser utilizado, esse jogo digital, em um sistema computacional (nos computadores de uma escola, para ilustrar essa proposta dos Webgames), é viável oferecer toda a dinamicidade e entretenimento que o jogo digital oferece, e propor toda essa experiência com o jogo, para as crianças na própria escola. E não se limitando em apenas a “jogar” o jogo digital, sentado em frente a um computador, é possível transcender essa barreira da inatividade física em geral levantada pelo jogo digital, e propor uma dinamicidade e movimento humano, incitar o movimentar-se da criança, trazendo propostas de jogos lúdicos e atividades físicas, que se alimentem de temáticas e estruturas similares as que as crianças observam na tela do computador do jogo, e que é possível ser vivenciada na quadra esportiva, correndo, se movimentando e transformando ainda mais o ambiente escolar, em uma vivência de educação significativa e que se aproxime ao seu cotidiano, ou seja, para a criança que é imersa em jogos, jogos digitais, e meios eletrônicos, é possível trazer essa experiência da realidade virtual para as aulas práticas da educação física.

Como apresentamos ao longo do texto, entendemos, desta forma, que tem-se como notar o impacto epistemológico, observado na teoria do “se-movimentar”, proposta por Elenor Kunz, e a realidade dos jogos digitais, pois o primeiro, ou seja, o se-movimentar, propõe um movimento livre, dinâmico, a brincadeira, a ludicidade do jogo, e liberdade do imaginário da criança, e que ela possa trazer essas boas práticas para a sua vida, já o segundo, no caso os jogos digitais, ficam associados, a plataformas, consoles, videogames, e computadores, e conectam-se a pensamentos de rigidez e imobilidade física, todavia o jogo digital, associado aos Webgames só tem a se beneficiar positivamente, onde é visto um impacto positivo do se-movimentar nos jogos digitais, quando observados juntos com as práticas sugeridas pelos Webgames. Assim, os jogos lúdicos inspirados nos jogos digitais, que são os Webgames, conversam com muita afinidade com as teorias e práticas sugeridas pela teoria do “se-movimentar” de Kunz, onde em ambas situações o lúdico e o movimento humano, recebem a devida atenção e consideração que lhe são pertinentes.

Nesse sentido, entendemos que os Webgames podem ser transpostos para o ambiente físico, e representam uma possibilidade pedagógica e instrumento repleto de ludicidade e criatividade, como foi observado por Schwartz et al. (SCHWARTZ et al., 2013). Os pesquisadores (SCHWARTZ et al., 2013) destacam o fato de os envolvidos nos jogos, em geral no ambiente escolar, as crianças, podem contribuir no processo de adaptação do jogo, ou seja, na construção do Webgame, e assim, favorecer a um momento de maior motivação para participar da atividade física na aula de Educação Física e colaborar para o desenvolvimento da criatividade e do processo educativo, corroborando com as proposições listadas por Marcellino (MARCELLINO, 1998); além de apontar os Webgames como uma nova maneira de atingir as crianças durante o exercício da prática profissional dos professores de Educação Física escolar (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

Na proposta dos Webgames, torna-se relevante saber que essa estratégia trata dos jogos digitais transpostos para o ambiente físico, em geral nas quadras escolares, durante as aulas de Educação Física, e representam um instrumento permeado por emoção, motivação e criatividade, conforme apontam Schwartz et al. (SCHWARTZ et al., 2013). Por fim, ao trazer as reflexões sobre os Webgames, podemos considerar que essa

prática dos Webgames deva ser difundida e estudada para ser utilizada no âmbito escolar por meios das aulas de Educação Física.

Referências

- BENSON, N. et al. **O livro da Psicologia**. [s.l.] Globo Editora, 2016.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares ciências naturais**. Brasília: Mec/SEF, v.4, 1998.
- COSTA, A. R. et al. “BRINCAR E SE-MOVIMENTAR” DA CRIANÇA: A IMPRESCINDÍVEL NECESSIDADE HUMANA EM EXTINÇÃO? **Corpoconsciência**, v. 19, n. 3, p. 45–52, 2015.
- COSTA, A. Q. DA; BETTI, M. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte TI - Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**, v. 27, n. 2, p. 165- 78 ST- Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa, 2006.
- CRUZ JUNIOR, G. **Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do “mau-exemplo” nos videogames**. Thesis (doctorate)—Repositório Institucional da UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2016.
- DE CASTRO, F. B.; KUNZ, E. O controle da subjetividade e das experiências corporais sensíveis: implicações para o brincar e se-movimentar da criança. **Motrivivência**, v. 27, n. 45, p. 44–57, 2015.
- GRAVES, L. E. F. et al. The effect of active video gaming on children’s physical activity, behavior preferences and body composition. **Pediatric exercise science**, v. 22, n. 4, p. 535–546, 2010.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o homem como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KUHN, T. S. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Editora Perspectivas, 2006.
- LEITE, L. S. **Mídia e a perspectiva da tecnologia educacional no processo pedagógico contemporâneo**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2008. v. 2
- LÉVY, P. **O que é virtual?** 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1996.
- MAILLOT, P.; PERROT, A.; HARTLEY, A. Effects of interactive physical-activity video-game training on physical and cognitive function in older adults. **Psychology and aging**, v. 27, n. 3, 2012.
- MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 12. ed. [s.l.] Papirus Editora, 1998.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer-uma introdução**. 5ª edição ed. Campinas: Autores Associados, 2002.
- NETO, A. F. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. **EF Deportes: revista digital**, n. 88, 2005.
- PADALA et al. Wii-fit for improving gait and balance in an assisted living facility: a pilot study. **Journal of aging research**, v. 2012, 2012.
- POPPER, K. R. **Conjecturas e refutações**. Brasília: Ed. Da Universidade de Brasília, 2008.
- ROSA, C. A. DE P. **História da ciência: da Antiguidade ao Renascimento científico**. 2. ed. Brasília: Fundação Alexandre de Gusmão, 2010.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Editora Blucher, 2012. v. 3
- SCHWARTZ, G. M. et al. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 16, n. 3, p. 1–26, 2013.
- SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. 1. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2012.
- SURDI, A. C.; DE MELO, J. P.; KUNZ, E. O brincar e o se-movimentar nas aulas de Educação Física Infantil: realidades e possibilidades. **Movimento**, v. 22, n. 2, p. 459–470, 2016.
- WITTELSBERGER et al. The influence of Nintendo-Wii® bowling upon residents of retirement homes. **Zeitschrift fur Gerontologie und Geriatrie**, v. 46, n. 5, p. 425–430, 2013.

3.2 ARTIGO 2: Webgames na escola: um estudo piloto

Artigo aceito em periódico: Godtsfriedt, J.; Cardoso, F. L. WEBGAMES IN THE SCHOOL: A PILOT STUDY. JOURNAL OF PHYSICAL EDUCATION (ONLINE), 2021.

Resumo

A proposta dos Webgames promove um retorno ao jogo digital “antigo”, usualmente associado a características relacionadas ao sedentarismo. Porém, após se “jogar” o jogo digital no computador, é proposto para a criança, um jogo lúdico, que envolva práticas com movimento humano e atrativas, e assim, irá promover a quebra do sedentarismo. O objetivo deste trabalho foi analisar a aplicação da proposta pedagógica dos Webgames, na escola, associada a observação participante. Metodologia: foram investigadas 25 crianças estudantes do ensino fundamental, de uma turma do primeiro ano de uma escola na cidade de Florianópolis/SC, Brasil. O grupo de crianças participou de 02 encontros, de 01 hora e trinta minutos de duração cada. Durante as sessões as falas das crianças foram registradas em diário de campo. Resultados: Um aspecto recorrente nesta vivência ofertada as crianças, foi perceber o coleguismo e cooperação existente entre os alunos. Em uma das falas de um dos alunos, durante os Webgames, emergiu uma associação da prática lúdica vivenciada na quadra, com a realidade observada no mundo imaginário dos jogos digitais. Conclusões: com o estudo, notou-se uma boa aceitação das crianças em relação as práticas dos Webgames, durante as aulas de Educação Física escolar.

Palavras-chaves: Jogos de video, Jogos e Brinquedos, Educação física e Treinamento.

Abstract

The proposal of webgames promotes a return to the "old" digital game, usually associated with the characteristics of a sedentary lifestyle. However, after the digital game is played on the computer, a ludic game is proposed to children, involving attractive practices with human movement, which will thus break with sedentarism. The objective of this study was to analyze the application of the pedagogical proposal of webgames to schools, in association with participant observation. Methodology: 25 elementary school students were investigated; they were attending the first grade at a school in the city of Florianópolis, Santa Catarina, Brazil. The group of children joined 02 meetings lasting 01 hour and 30 minutes each. During the sessions, their speeches were recorded on a field diary. Results: A recurring aspect in this experience offered to the children was to realize the fellowship and cooperation among them. The speech of one of the students, during the webgames, evidenced an association of the ludic practice experience on the court with the reality observed in the imaginary world of digital games. Conclusions: The study revealed a good acceptance from the children towards the webgames during school Physical Education classes.

Keywords: Videogames, Games and Toys, Physical Education and Training.

Introdução

Os Webgames, nasceram com a intenção de aumentar as chances de se realizar exercícios físicos e atividades física de maneira lúdica, respeitando as expectativas e os interesses de diferentes faixas etárias (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). As orientações pedagógicas relacionadas aos Webgames, foram criadas pelo grupo que integra o Laboratório de Estudos do Lazer (LEL) da Unesp de Rio Claro (SP), e vêm sendo divulgado em periódicos e eventos científicos, objetivando promover um acréscimo em sua utilização em diferentes contextos, como por exemplo, neste artigo, de estudo piloto envolvendo a utilização dos Webgames no âmbito escolar.

A proposta dos Webgames promove uma volta ao jogo digital “antigo”, onde usualmente associa-se a características relacionadas ao sedentarismo. Porém, após se “jogar” o jogo digital no computador, é proposto para a criança, uma interação, jogo ou brincadeira, que deverá ser realizada com base em práticas com movimento humano, lúdicas e atrativas, e assim, irá promover a quebra do sedentarismo. Estas atividades e jogos lúdicos são inspiradas em temas e realidades bem conhecidas pelas crianças, pois são vivenciadas e experimentadas nos jogos digitais no computador (SCHWARTZ; TAVARES, 2012).

A proposta considera o apreço das crianças pelo meio digital e traz esse encanto para os jogos, brincadeiras e atividades físicas que podem ser experimentadas nas aulas de Educação Física (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). O artigo foca nos Webgames, e em sua aplicação na escola, associando-se a utilização de técnicas observacionais, para assim, por meio da observação, reforçar a crença na capacidade de aplicação dos Webgames no ambiente escolar.

A técnica de observação é um método que gera muitas informações sobre novos objetos de estudo para o pesquisador. Em maior ou menor escala, está quase sempre presente nos processos de avaliação psicológica, especialmente quando essa avaliação é individual, embora também possa ser utilizada com grupos como nesse caso específico. A observação geralmente pode ser utilizada em ambientes escolares (que é o foco deste artigo) (HUTZ; BANDEIRA; TRENTINI, 2015).

Uma das técnicas observacionais existentes, e que pode ser encontrada em estudos com escolares de acordo com da Silva e Silva (DA SILVA; SILVA, 2017), é a “observação participante”. A observação participante se insere no conjunto das metodologias denominadas, no campo educacional, de "qualitativas" e, frequentemente de etnográficas (MARTINS; BATISTA, 1996).

A observação participante no ambiente escolar, permite realiza um "olhar" para o processo de apropriação de conhecimento dos vários segmentos que estão inseridos no ambiente escolar, o que significa analisar a existência cotidiana da escola como história acumulada; buscar, no seu presente, os elementos estatais e civis com as quais a escola se construiu. Na observação da escola pode-se averiguar o que é convergente, o que é divergente ou contraditório, nas diversas formas do existir da escola (MARTINS; BATISTA, 1996).

De acordo com Ezpeleta e Rockwell (EZPELETA; ROCKWELL, 1986), na observação participante, as relações interpessoais entre pesquisador e sujeito, ali chamadas de relações sociais, constituem as teorias; é a relação que determina o pensamento e não o contrário (MARTINS; BATISTA, 1996). O presente artigo, no formato de estudo piloto, apresenta como objetivo a aplicação da proposta pedagógica dos Webgames, no ambiente escolar, associada a observação participante.

Método

Esta pesquisa teve uma natureza qualitativa, como propõe Richardson (2007). O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade do Estado de Santa Catarina, sob o número CAAE 10430119.6.0000.0118, e pretende investigar por meio deste estudo piloto, o possível acréscimo de inserção desta ferramenta pedagógica que é o Webgame, na escola. Visto que, acreditamos que a presença dos Webgames, se faz cada vez mais necessária e relevante na Educação Física escolar. Para tal objetivo, foi realizado um estudo aplicando-se os Webgames em uma turma do primeiro ano do ensino fundamental (a turma apresentava 25 alunos, com idades entre 6 e 7 anos), em uma escola municipal da cidade de Florianópolis/SC. O

grupo de crianças participou de dois encontros de uma hora e trinta minutos de duração cada, sendo um encontro por semana.

Participaram do estudo 25 crianças (52% meninos), com idade média de 6,5 (\pm 0,51) anos, matriculadas no ensino fundamental de uma escola pública de Florianópolis, Santa Catarina (tabela 1).

Tabela 1. Caracterização dos alunos. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.

Variáveis	Total (n=25)
Sexo	
Feminino (n)%	12 (48%)
Masculino (n)%	13 (52%)
Idade (anos completos)*	6,5 (0,51)

Nota: *Dados expressos como média e desvio padrão

Fonte: Autores

A pesquisa junto a escola ocorreu durante o período de término do mês de novembro e início de dezembro, de 2018. Para executar as vivências propostas pelos Webgames, e ao mesmo tempo, conseguir coletar o maior número de dados e informações relevantes para a pesquisa, optou-se por fazer o uso de uma técnica observacional, escolheu-se a “observação participante”, de forma análoga ao estudo de da Silva e Silva (DA SILVA; SILVA, 2017). Os dados da observação participante devem ser registrados em Diário de Campo redigido pelo pesquisador durante os encontros, levando em consideração tanto a parte descritiva quanto a parte reflexiva, como proposto por Lüdke e André (LÜDKE; ANDRÉ, 1986) na constituição deste tipo de registro (SILVA, 2012).

A parte descritiva compreende o registro, o mais detalhado possível, do que se processa no campo investigado, a saber, descrições: das atividades realizadas; dos comportamentos e atitudes adotados; das situações inusitadas e de aspectos recorrentes; e das falas e diálogos dos sujeitos, preservando sempre que possíveis às expressões literais. Já a parte reflexiva trata do registro das reflexões do pesquisador sobre os dados que estão emergindo do campo acerca das experiências propostas, consideradas suas especulações, sentimentos, problemas, ideias, impressões, preconceções, dúvidas, incertezas, surpresas e decepções detectadas durante todo o processo (SILVA, 2012).

Os dados coletados, neste estudo piloto, sobre Webgames na escola, foram interpretados por meio de Análise de Conteúdo (LAURENCE; BARDIN, 1977; MINAYO, 1998). Nas discussões em cima dos dados encontrados na pesquisa, as crianças são apresentadas por codinomes fictícios, desta maneira, assegurando-lhes o anonimato (DA SILVA; SILVA, 2017). The procedures and methods adopted in this investigation comply with the recommendations of the 1975 Declaration of Helsinki.

Resultados e Discussão

Parte descritiva do estudo piloto de Webgames

Atividades Realizadas

No início dos contatos para a realização do estudo envolvendo os *Webgames*, foi feito o contato com o professor da escola responsável pela parte de tecnologia e informática, já visando a utilização futura da sala de informática para a vivência com os jogos digitais, caracterizando a primeira parte dos Webgames, onde é a etapa que a crianças jogam os jogos digitais, e depois vão para a parte prática na aula de Educação Física.

Desta forma, a próxima etapa, seria na próxima visita a escola, realizar a abordagem junto ao professor de Educação Física escolar (responsável pelas aulas de Educação Física das turmas do primeiro ano do ensino fundamental na escola), e explicar a proposto dos Webgames. Este professor de Educação Física da escola se prontificou em colaborar com a pesquisa, efetuou algumas perguntas sobre a motivação e como iria se proceder esta pesquisa sobre os *Webgames*, e em seguida já se ofereceu para realizarmos naquele mesmo momento uma abordagem inicial, visitação as dependências da escola.

Assim, na semana próxima, após a primeira visita a escola, nas datas dos dias 26 e 29 de novembro de 2018, ocorreram as aulas de familiarização junto a turma do primeiro ano do ensino fundamental. Esta vivência foi de grande valia, pois foi a oportunidade de ser apresentado pelo professor de Educação Física para a turma de alunos, e também além de assistir a prática didática-pedagógica do professor de Educação Física da escola, foi possível, participar, auxiliar, na construção e execução das atividades programadas para estas aulas de Educação Física.

A vivência junto as crianças nas aulas de Educação Física, foi importante para poder ouvir as crianças, conversar com os alunos, e compreender um pouco a realidade destas crianças, e participar das aulas de forma dinâmica, e sempre auxiliando ativamente o professor na realização das atividades propostas em aula, assim, desta maneira, facilitando a criação de um primeiro contato e aproximação com as crianças, deixando aberta a possibilidade de se participar novamente de outras aulas de Educação Física com o professor e junto com estas crianças da escola, visto que havia sido quebrada a barreira inicial, do desconhecimento por parte dos alunos em relação ao pesquisador.

Após o período de familiarização realizado na escola, foi agendado com o professor de Educação Física da escola, o início do estudo piloto (aplicação das vivências propostas pelos *Webgames*), que se iniciou na data do dia 03 de dezembro de 2018.

DATA: 03/12/2018 - SEGUNDA-FEIRA

PRIMEIRO MOMENTO DA AULA: JOGOS DE COMPUTADOR DIGITAL

1. Título original: Glow Hockey

Tema: Jogo Digital (Hóquei na Mesa)

Fonte: <https://www.yiv.com/Glow-Hockey-Online>

2. Título original: Pacman Humano

Tema: Jogo digital (venha comer)

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Classicos/Pacman-come-come/>

3. Título original: Snake with obstacle

Tema: Jogo Digital (Jogo Cobra)

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Snake/>

SEGUNDO MOMENTO DA AULA: WEBGAMES NO QUADRO DE ESPORTES

1. FUTEBOL DA COOPERAÇÃO.

2. PACMAN HUMANO.

3. “JOGO DA COBRINHA” (SERPENTE COM OBSTÁCULOS).

A realização das atividades deste dia foi programada em duas etapas. A primeira etapa da aula de Educação Física, ocorreu na sala de informática da escola, onde os alunos vivenciaram os jogos digitais *on-line*, podendo cada aluno experimentar o jogo *on-line* em um computador, por aluno, e assim, experimentar a prática dos jogos digitais dentro do ambiente escolar. Foi planejada a vivência de três jogos digitais *on-line* para os alunos, por encontro, nesta ocasião de primeiro dia do projeto piloto (*Webgames*). Na segunda etapa os alunos saíram da sala de informática e foram direcionados até a quadra esportiva da escola, onde vivenciaram os três *Webgames*, previamente agendados para esse primeiro dia do estudo piloto.

Sobre os jogos digitais, no primeiro dia do estudo piloto, tem-se os jogos: Glow Hockey; Pacman; e Snake. Já os *Webgames*, do primeiro encontro foram: Futebol da cooperação; Pacman Humano; e Jogo da cobrinha. Estes jogos digitais e *Webgames* que foram vivenciados pelas crianças na data do dia 03 de dezembro de 2018.

Em relação, ainda sobre o primeiro dia do piloto, sobre os *Webgames*, tivemos como primeiro *Webgame* o “futebol da cooperação”, que tinha como objetivo trabalhar a iniciação esportivas, em especial os fundamentos do passe, e também a cooperação e sentimento de equipe no esporte.

O segundo Webgame foi o “Pacman Human” que tinha como proposta, estimular que as crianças, fossem pegar todos os colegas, fazendo que todos sejam transformados em fantasmas, como se fosse o jogo digital do “Pacman”, todavia adaptado para a aula de Educação Física.

Como terceiro Webgame do primeiro dia do estudo piloto teve-se o “Jogo da cobrinha”, que sugeria para as crianças, que utilizasse a imaginação, e fosse igual a uma cobra, que deve capturar todos os colegas participantes da atividade, posicionados em diferentes pontos da quadra esportiva, e depois todos juntos, em formato de corrente (de mãos dadas) passassem por diversos obstáculos propostos pelo professor de Educação Física na quadra esportiva.

Para o segundo dia do estudo piloto, escolheu-se a data do dia 10 de dezembro de 2018, em comum acordo e aprovação do professor de Educação Física da escola. Para realizar as atividades propostas para este dia foram organizadas, as vivências dos *Webgames*, em dois momentos. O primeiro momento da aula de Educação Física, ocorreu na sala de informática da escola, onde os alunos, novamente, vivenciaram três jogos digitais *on-line*, podendo cada aluno experimentar o jogo digital *on-line* em um computador, por aluno, e assim, experimentar a prática dos jogos digitais dentro do ambiente escolar, cabe ressaltar que as aulas de Educação Física ocorriam as segundas-feiras em formato de aula faixa, ou seja, duas aulas que ocorriam em sequência, fato que auxiliava na organização e prática dos jogos digitais *on-line*, por parte dos alunos. No segundo momento da aula, os alunos saíram da sala de informática e foram direcionados, de forma organizada e pausada, até a quadra esportiva da escola, onde, novamente, vivenciaram três *Webgames*.

DATE: 10/12/2018 - SEGUNDA-FEIRA

PRIMEIRO MOMENTO DA AULA: JOGOS DE COMPUTADOR DIGITAL

1. Título original: Formula Racer

Tema: Jogo Digital (Fórmula 1)

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/formula-racer/>

2. Título original: Be the Bee

Tema: Jogo Digital (Abelha)

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/be-the-bee/>

3. Título original: Harry Potter - Quadribol

Tema: Jogo Digital (Quadribol)

Fonte: <http://poki.com.br/g/quadribol-harry-potter>

SEGUNDO MOMENTO DA AULA: WEBGAMES NO QUADRO DE ESPORTES

1. BLIND RACE.

2. BURNED BEE QUEEN OR BANGLE.

3. QUADRIBOL HARRY POTTER.

Sobre os jogos digitais, neste segundo dia do estudo piloto, tem-se, novamente, três jogos digitais: Fórmula Racer; Be the Bee; Harry Potter. Agora em relação aos *Webgames*, do segundo encontro do estudo piloto, foram novamente, três *Webgames*: Corrida às cegas; Queimada abelha rainha ou zangão; e o Quadribol Harry Potter. Estes jogos digitais e *Webgames* que foram vivenciados pelas crianças na data do dia 10 de dezembro de 2018.

Em relação ao segundo dia do piloto, pode-se explicar sobre as características dos *Webgames* previamente agendados para este segundo dia de estudo, onde tivemos como primeiro *Webgame* o jogo de nome “corrida às cegas”, que tinha como objetivo terminar o percurso, montado na quadra esportiva pelo professor, em primeiro, respeitando as regras do jogo, neste jogo os alunos iniciavam vendados, e andando, com ajuda do colega sem a venda nos olhos, desta forma a atividade estímulo o trabalho em dupla e confiança entre os colegas.

O segundo Webgame foi o “Queimada abelha rainha ou zangão” que tinha como proposta, estimular a cooperação entre as crianças e uma visão estratégica aos alunos, pois este *Webgame* fazia um jogo de queimada na quadra, com a diferença que cada equipe poderia ter uma “abelha” (menina), ou “zangão” (menino), e a equipe deveria se organizar de forma tática e estratégica para proteger a abelha ou zangão, pois se estes fossem “queimados” o time perderia automaticamente a partida.

Como terceiro *Webgame* do segundo dia do estudo piloto teve-se o “Quadribol Harry Potter”, que sugeria ao professor de Educação Física, a oportunidade de trabalhar a iniciação esportiva com os alunos, e em especial os fundamentos do passe e arremesso, além também de incentivar para as crianças a cooperação e sentimento de equipe no esporte.

Os jogos digitais e webgames do estudo piloto na escola municipal de Florianópolis seguem a descrição apresentada no Quadro 1:

Dia	Jogo digital	Webgame na quadra	Desenvolvimento dos jogos
1	ⁱ Glow Hockey*	ⁱⁱ Futebol da cooperação*	<p>ⁱEfetuar uma partida de hóquei de mesa contra o computador.</p> <p>ⁱⁱAs crianças dispostas em duas fileiras posicionadas respectivamente em cima das linhas laterais do voleibol (marcadas no chão da quadra). Em função do distanciamento os alunos podem fazer os passes com os pés (passando a bola de futebol para o colega) e em seguida efetuar o chute na bola em direção ao gol.</p>
	ⁱⁱⁱ Pacman*	^{iv} Pacman humano*	<p>ⁱⁱⁱO jogador controla o Pacman (cabeça redonda com uma boca que se abre e fecha), que percorre um labirinto objetivando comer pastilhas (bolinhas) sem ser alçado pelo fantasma.</p> <p>^{iv}O aluno que imita o Pacman, deve caminhar somente sobre as linhas, pegando os demais colegas (semelhante a brincadeira “pega-pega”), que estarão executando movimentos de alongamento comandados pelo professor de educação física, enquanto também caminham sobre as linhas e fogem do Pacman.</p>
	^v Snake*	^{vi} Jogo da cobrinha*	<p>^vO jogador controla uma cobrinha por meio das teclas direcionais do teclado, objetivando capturar pontos localizados na tela que por sua vez são incrementados ao comprimento da cobra, o que torna o jogo mais difícil, já que as únicas regras são que a cabeça da cobra não pode entrar em colisão com o restante do seu corpo e nem com a parede.</p> <p>^{vi}Semelhante a brincadeira “pega-pega”, uma das crianças é eleita para ser o “pegador”, que ao encostar-se em um dos seus colegas, ambos ficam unidos, de mãos dadas, formando uma grande corrente (que irá crescer com o decorrer da brincadeira, formando ao final uma enorme “cobrinha”). Após esta etapa, esta “cobrinha” deve completar um circuito com desafios e obstáculos.</p>

2	vii Formula Racer *	viii Corrida as cegas *	vii Executado numa pista de corrida, o jogador deve mostrar ser o piloto mais competente por meio dos comandos de aceleração para ultrapassar todos os adversários e chegar na primeira posição. viii As crianças divididas em duplas (uma das crianças vendadas), percorrem um trajeto organizado na quadra. As crianças são estimuladas a fazer movimentos com os braços (simulando um volante), e a emitir sons como de um carro acelerando.
	ix Be the bee **	x Queimada “Abelha Rainha ou Zangão” **	ix No contexto de um labirinto, o jogador deve conduzir a abelha até a colmeia, tomando cuidado com os obstáculos pelo trajeto. x As crianças divididas em dois times deve que escolher um jogador para ser a abelha-rainha ou zangão que serão protegidos pelos respectivos times. Para ganhar o jogo, é preciso “queimar” todos do time adversário, mas se a “Abelha rainha ou Zangão” for queimado (a) antes, a brincadeira finaliza e a equipe que conseguiu atingi-lo(a) vence.
	xi Quadribol Harry Potter *	xii Quadribol do Harry Potter *	xi Comandado pelo bruxinho Harry Potter, o jogador deve voar na sua vassoura e desviar-se dos tiros de bolas arremessados pelo jogador adversário, enviando a bola para um dos três círculos do campo. xii As crianças são divididas em dois grupos (atacantes vs defensores). Os atacantes dispostos no meio da quadra devem efetuar passes com as mãos objetivando lançar a bola dentro de arcos (bambolês) ou lançar a bola de forma rasteira em direção ao gol. Por outro lado, os defensores posicionados nas linhas laterais da quadra devem lançar bolas em direção aos atacantes para “queimá-lo”. Caso os defensores tenham êxito, o atacante deve voltar ao início da atividade (meio da quadra), desfalcando o grupo de atacantes.

Quadro 1. Conteúdos abordados na intervenção. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.

Nota: *Jogos propostos por Schwartz e Tavares (SCHWARTZ; TAVARES, 2012); **Jogo proposto pelos autores; Lista dos jogos digitais: I – jogo digital disponível em: <https://www.yiv.com/Glow-Hockey-Online>; III – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Classicos/Pacman-come-come/>; V – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Snake/>; VII – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/formula-racer/>; IX – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/be-the-bee/>; XI – jogo digital disponível em: <http://poki.com.br/g/quadribol-harry-potter/>; XIII – jogo digital disponível em: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=128>; XV – jogo digital disponível em: <http://portal.ludoeducativo.com.br/pt/play/contra-a-dengue-2>; XVII – jogo digital disponível em: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=124>; XIX – jogo digital disponível em: <http://www.freeonlinegames.com/game/mini-pool>

Fonte: elaborado pelos autores

Comportamentos e Atitudes Observadas

O modo de se comportar das crianças foi à primeira vista interessante, onde inicialmente durante o primeiro dia do estudo piloto (*Webgames*), os alunos entraram no laboratório de informática, e se mostraram bem adaptados e seguros ao utilizarem o computador.

No primeiro jogo digital vivenciado pelas crianças, o jogo digital Glow Hockey, os alunos, estavam ainda chegando na escola, e muito eufóricos, com toda a novidade, de chegar na aula de Educação Física, e ser permitido sentar na frente do computador para jogar os jogos digitais.

Para a prática do segundo jogo digital (Packman), ainda neste primeiro dia do estudo piloto, os alunos se comportaram de forma pacata, salva algumas exceções que demonstraram um pouco de impaciência, seja no processo de troca de jogo ou mesmo, em situação, de dificuldade de efetuar o acesso ao segundo jogo, o Packman.

O terceiro jogo digital ali vivenciado pelos alunos, foi o jogo digital da cobrinha/snake, o qual também mostrou um bom comportamento dos alunos, que ainda se mantiveram bem motivados, e instigados pela oportunidade de vivenciar os jogos digitais, durante a aula de Educação Física.

Tendo terminada a primeira aula (os primeiros 45 minutos de aula), do total de duas aulas (uma hora e trinta minutos de aula, ou seja, duas aulas de 45 minutos, visto que era um dia de aula faixa) disponíveis, neste primeiro dia do estudo piloto, os alunos foram conduzidos para a quadra esportiva da escola, para vivenciarem os Webgames na quadra esportiva.

O processo de transição do laboratório de informática para a quadra esportiva, foi bem tranquilo, sem nenhum excesso, ou comportamento diferente. Ao chegarem na quadra esportiva, o professor de Educação Física, iniciou as práticas com os *Webgames*, o primeiro jogo digital adaptado ao mundo real (*Webgame*), foi o “FUTEBOL DA COOPERAÇÃO”. A turma de alunos, do primeiro ano do ensino fundamental, se mostrou bem atenta e participativa, e compreenderam com facilidade a dinâmica do jogo proposto em quadra, e logo já estavam efetuando os passes com a bola de futebol, de forma cooperativa, como pedia a atividade.

O segundo *Webgame* proposto foi o jogo “PACKMAN HUMANO”. Este jogo despertou muita animação nas crianças, que demonstravam que estavam felizes, por participar da prática lúdica, e citavam de forma recorrente, que estavam imitando o personagem do jogo digital *on-line*, vivenciado a poucos minutos no laboratório de informática, e que naquele momento estavam experimentando a chance de encenarem o personagem durante a brincadeira lúdica na quadra esportiva.

A terceira prática lúdica, vivenciada pelas crianças foi o “SNAKE COM OBSTÁCULO”. Os alunos se comportaram nesta atividade, que exigia compreensão e respeito com o colega, em virtude que os alunos iriam completar um circuito de obstáculos propostos pelo professor de Educação Física, e a cada trecho de obstáculo vencido a “cobra” aumentava de tamanho, formando uma grande coluna pelos alunos, que se conectavam por meio das mãos dadas.

Na continuidade do estudo piloto, ao tratarmos sobre o segundo dia de estudo piloto, temos novamente, mais três jogos digitais diferentes, e em sequência, outros novos três *Webgames*. Desta forma os jogos digitais *on-line* vivenciados junto ao computador por parte das crianças foram os seguintes jogos digitais: Fórmula Racer F1, Be the bee, e Quadribol Harry Potter. E os seus respectivos *Webgames*, foram os jogos: Corrida às cegas, Queimada “abelha rainha ou zangão”, e Quadribol Harry Potter.

O primeiro jogo digital, do segundo dia de estudo piloto, foi o jogo digital *on-line* de nome: Fórmula Racer, que tratava de corrida de carros de Fórmula 1 (F1), e despertou muita atenção e movimentação por parte dos alunos, em especial nos meninos, que ficavam tentando acelerar o máximo que o jogo permitia. Quando analisamos, o jogo inspirado neste jogo digital (Fórmula Racer), somos associados ao *Webgame* “CORRIDAS ÀS CEGAS”, este jogo lúdico, despertou muita a solidariedade e companheirismo por parte das crianças, pois a atividade envolvia confiança em ser guiado, e deixar-se guiar, ou seja, cada aluno experimentou a oportunidade de momentaneamente ficar sem o sentido da visão, e ter que percorrer um circuito de corrida, como se fossem um carro de fórmula 1,

Durante a prática do jogo digital de número dois, ainda dentro do segundo dia de estudo piloto, as crianças vivenciaram o jogo “Be the bee”, os alunos controlavam durante o jogo digital uma abelha, e tinham que fazer ela chegar até a colmeia. Agora, ao tratar sobre o *Webgame* inspirado no jogo da abelha, temos o jogo lúdico de nome: “QUEIMADA ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”, este jogo foi bem aceito pelas crianças, que estavam a poucos dias aprendendo nas aulas de Educação Física o jogo da “Queimada”, e essa nova versão do jogo, com o implemento da “abelha” (menina) ou “zangão” (menino), chamou a atenção das crianças, que se demonstram bem empolgadas com o jogo.

O último jogo digital proposto no segundo dia de estudo piloto, tratava do jogo digital *on-line* de nome: Quadribol Harry Potter. Esse jogo digital foi bem aceito pelas crianças, que se mantiveram entretidas bastante com o personagem dos filmes. O jogo exigiu muita atenção das crianças ao ter que controlar o personagem que ficava voando em cima de uma vassoura, e ainda tinha que arremessar objetos e desviar de outros objetos que tentavam derrubá-lo. Ao analisarmos o *Webgame* proposto a partir deste jogo digital, temos o jogo de nome: “QUADRIBOL DO HARRY POTTER”. O jogo foi bem aceito e assimilado pelas crianças, e as instruções realizadas pelo professor de Educação Física, só contribuiu para uma boa prática por parte das crianças.

Situações Inusitadas e de Aspectos Recorrentes na Observação

Algumas situações inusitadas percebidas durante o estudo piloto, trata-se, que em certos momentos durante as práticas dos jogos digitais no laboratório da escola, algumas poucas crianças, permaneciam desmotivadas, com a novidade e proposta ali apresentadas para elas (crianças), de poder jogar um jogo digital, durante a aula de Educação Física. Todavia, o inusitado que estas mesmas crianças que no primeiro dia de estudo piloto, se mantiveram alguns momentos dispersas e sem muito interesse pela vivência ali ocorrida, já no segundo dia de estudo piloto, foram os alunos que vieram mais motivados e ficavam perguntando quais seriam os jogos digitais a serem jogados no dia.

Um aspecto recorrente nesta vivência ofertada as crianças, que foi a experiência com os *Webgames*, foi perceber o coleguismo existente entre as crianças desta turma do primeiro ano do ensino fundamental, pois tanto nas etapas dentro do laboratório de informática, como em momentos na quadra esportiva, era possível ver que os alunos que despontavam, em compreender o jogo digital, ou mesmo o *Webgame*, eram as mesmas crianças que se prontificam em ajudar os demais colegas.

Falas e Diálogos dos Sujeitos

A observação participante, tem como proposta comum o hábito de se anotar os dados encontrados no campo de pesquisa, ou seja, durante a coleta dos dados, desta forma, os dados devem ser registrados imediatamente no diário de campo, para que assim não ocorra perdas de informações relevantes, importantes e detalhadas sobre os dados observados. Entretanto, caso não seja possível, efetuar o registro imediato, sugere-se o uso do recurso de filmagens, fotos ou entrevista (QUEIROZ et al., 2007).

Com essa possibilidade de ampliar o registro dos dados, ou seja, ir além dos dados anotados no diário de campo, foi também efetuado alguns registros visuais e de áudio neste estudo piloto, utilizando-se de filmagens, fotos, e também entrevistas coletivas (onde participaram os alunos e também o professor de Educação Física da escola).

Sobre as entrevistas coletivas realizadas neste estudo piloto sobre os *Webgames*, cabe aqui registrar que na entrevista semiestruturada, não costuma se ter uma rigidez na ordem das questões tanto para o pesquisador (doutorando) quanto para o pesquisado (crianças da turma do primeiro ano do ensino fundamental). O pesquisador pode seguir suas falas a partir do roteiro elaborado previamente, mas as perguntas podem ser tornar flexíveis de acordo com as demandas percebidas pelas respostas das crianças (dos pesquisados). De acordo com Lüdke e André (LÜDKE; ANDRÉ, 1986), ao se pronunciarem sobre o fato de que o entrevistado, pode solicitar revisão, e analisar suas respostas, e adotar uma postura interrogativa, enquanto estiver sendo investigado, nos permite referir que tal instrumento, a entrevista semiestruturada, seja suscetível a correções, esclarecimentos, e adaptações, fato que a tornam sobremaneira eficaz na obtenção de informações desejadas no campo da pesquisa científica.

As entrevistas coletivas, deste estudo piloto, foram gravadas em áudio, por meio de auxílio de um aparelho de telefonia celular e transcritas. O método de análise de conteúdo foi a estratégia que orientou de forma geral a análise dos dados coletados nos momentos da pesquisa. Para Lüdke e André (LÜDKE; ANDRÉ, 1986), a análise de conteúdo pode ser caracterizada como uma técnica onde a pesquisa consegue fazer inferências consideradas válidas e replicáveis dos dados para o seu contexto.

Para Bardin (LAURENCE; BARDIN, 1977), a análise de conteúdo pode ser associada a um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos, a descrição do conteúdo das mensagens.

Podemos citar um exemplo de fala ocorrido durante a aula de Educação Física, que mostra um relato interessante, notado durante o primeiro dia do estudo piloto dos *Webgames*, onde um dos alunos, associou a prática lúdica vivenciada na quadra (*Webgames*), com a realidade observada no mundo imaginário dos jogos digitais, foi uma observação percebida por um dos alunos, esse relato pode ser notado no trecho que segue, e pode ser exemplificado na fala do aluno Isaac durante o jogo encerramento da aula:

[...] é... a gente pode jogar SONIC, porque a gente tá treinando corrida agora, e gente pode treinar SONIC [...]

Outra fala gravada (durante a entrevista coletiva, deste estudo piloto), que merece destaque, seria o trecho no término do segundo dia do estudo piloto, onde o professor de Educação Física, realiza um diálogo com os alunos, e tenta recordar, e efetuar uma revisão com os alunos, no encerramento da aula, e faz o exercício de revisão dos jogos vivenciados no ginásio esportivo, onde o professor realiza o fechamento da aula:

[...] o terceiro jogo... foi melhor ainda...foi o Harry Potter...vocês jogaram o Quadribol...o Quadribol é o jogo do Harry Potter, do filme, a gente tentou fazer igual, as equipes jogaram muito bem, trocaram passes e arremessaram, foi nota dez, foi muito bom tá, conforme a gente vai jogando mais a gente vai aprendendo mais, vai jogando melhor, o passe foi bom e o arremesso foi bom tá legal, tudo bem [...]

Algumas reflexões do estudo piloto de Webgames

Especulações e Sentimentos

Uma especulação que surgiu durante a realização do estudo piloto, trata-se sobre o potencial de ensino e dinamismo para as aulas de Educação Física que esta ferramenta pedagógica apresentou ser, o pesquisador percebeu e ficou preocupado, que é necessário atuar com cuidado e preocupação, em explicar para os professores de Educação Física, que essa proposta pedagógica, oriunda dos *Webgames*, não deverá ser considerada como substituta do ambiente real e tradicional existente nas escolas, mas, sim, como uma chance e possibilidade de inovação, aproveitando-se da tecnologia e mecanismos eletrônicos que possuem tanto apelo e afinidade com as crianças.

Após vivenciar o estudo piloto, os sentimentos que afloraram ao pesquisador foi que ambiente escolar necessita de forma breve e pontual, cada vez mais, de uma diversificação dos conteúdos ministrados nas aulas de Educação Física. Os *Webgames* se mostraram uma possibilidade acessível, para essa atualização no ambiente escolar, pois trata sobre os jogos digitais, os quais estão amplamente inseridos no cotidiano das crianças, pois, desde pequenos, estes alunos já têm acesso aos celulares, *tablets*, computadores, jogos *on-line*, entre outros equipamentos tecnológicos e eletrônicos.

Problemas e Ideias Futuras

Um problema que surgiu durante o piloto, foi a reflexão em relação aos recursos tecnológicos, e como estes devem ser abordados na escola, tomando-se a devida cautela, para que estes recursos não sejam utilizados apenas para tornar a aula mais interessante. A preocupação é que esses recursos devem ser inseridos a uma reflexão, com objetivo de possibilitar uma análise crítica de sua utilização no cotidiano dos alunos, e colaborar para a renovação do processo educativo nas escolas.

Algumas ideias que surgiram com toda essa vivência ocorrida no ambiente escolar, tratam sobre o papel positivo que os jogos digitais do cotidiano das crianças, podem alcançar caso sejam bem adaptados para serem “jogados” nas escolas (por meio dos *Webgames*).

Impressões e Preconcepções

As impressões observadas na escola, durante o piloto, foram as melhores possíveis. Desde a direção da escola, o professor da área de tecnologia e informática da escola, o professor de Educação Física, e todos os demais se mostraram interessados no estudo com os *Webgames*.

Uma ideia preconcebida, e que foi percebida neste tempo de vivência no ambiente escolar, durante o estudo piloto dos *Webgames*, foi perceber a importância que os professores atribuem em promover uma educação significativa para as crianças. Assim, também foi possível, notar que não houve nenhum preconceito,

em relação a utilização prática dos *Webgames* no ensino fundamental, por parte dos professores de Educação Física.

Dúvidas e Incertezas

As dúvidas e incerteza provenientes do estudo piloto, são em relação aos *Webgames*. Serão os *Webgames* uma ferramenta didático-pedagógica viável para o cenário atual da nossa educação brasileira? Outra questão foi de como será o processo (lento e gradual) de divulgação? E o acesso desta ferramenta pedagógica para os professores de Educação Física escolar.

Considerações finais

A proposta de utilização dos *Webgames* como ferramenta pedagógica na prática docente dos professores de Educação Física na escola, com base nos resultados deste estudo piloto, parece ser possível considerar que os *Webgames* possam ser oportunizados como uma mudança de paradigma em relação aos jogos digitais, trazendo aos jogos digitais a possibilidade de movimento humano e atividade física, tendo em vista os pontos positivos destacados ao se executar a observação participante na escola. Foi notável o engajamento das crianças com disposição e divertimento nas práticas dos *Webgames*, e assim, aparentando serem favoráveis a proposta dos *Webgames* na escola.

Os dados desta pesquisa indicam uma boa aceitação das crianças em relação as vivências experimentais junto aos *Webgames*, durante as aulas de Educação Física escolar. Afinal, o interesse das crianças para com os jogos digitais, se justifica grande parte pela afinidade que possuem em relação a tecnologia e computadores.

Neste sentido, conclui-se que há um caminho aberto para os professores de Educação Física, que podem optar por utilizar os *Webgames* para criarem novas alternativas para o movimentar-se das crianças em suas aulas, tendo assim, sua prática profissional expandida pela associação entre jogos lúdicos vivenciados na quadra esportiva e a experiências com a tecnologia em suas aulas (através da prática de jogos digitais nos computadores da escola), assim proporcionando uma educação ainda mais significativa e de qualidade para as crianças, por meio da adoção dos *Webgames*.

Referências

- DA SILVA, A. P. S.; SILVA, A. M. Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens? **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 157–172, 2017.
- EZPELETA, J.; ROCKWELL, E. **Pesquisa participante**. São Paulo: Cortez : Autores Associados, 1986.
- HUTZ, C. S.; BANDEIRA, D. R.; TRENTINI, C. M. **Psicometria**. Porto Alegre: Artmed, 2015.
- LAURENCE; BARDIN. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Lisboa: edições, 1977. v. 70
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. DE. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora pedagógica e universitária LTDA - EPU, 1986.
- MARTINS; BATISTA, J. Observação participante: uma abordagem metodológica para a psicologia escolar. **Semina: Ciências, Sociedade e Humanidade**, v. 17, n. 3, p. 266–273, 1996.
- MINAYO, M. C. DE S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 5. ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Hucitec-Abrasco, 1998.
- QUEIROZ, D. T. et al. Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde. **Revista Enfermagem UERJ**, v. 15, n. 2, p. 276–283, 2007.
- RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. 1. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2012.
- SILVA, A. P. S. DA. **Os jogos eletrônicos de movimento e as práticas corporais na percepção de jovens**. Thesis (doctorate) — Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, 2012.

3.3 ARTIGO 3: Jogos digitais e webgames na educação física escolar: empiricismo pedagógico

Artigo submetido em periódico: JOGOS DIGITAIS E WEBGAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: EMPIRICISMO PEDAGÓGICO. JOURNAL OF PHYSICAL EDUCATION (ONLINE), 2021.

Resumo

Os webgames são caracterizados pela transposição dos jogos digitais para a realidade presencial tem proporcionado aos praticantes o desenvolvimento de elementos cognitivos e enriquecimento motor. No entanto no contexto escolar não está claro a sua viabilidade operacional. O estudo teve como objetivo de descrever e refletir sobre a importância e viabilidade da aplicação de jogos digitais e webgames nas aulas de educação física de uma escola pública de Florianópolis. Participaram 50 estudantes do ensino fundamental ($6,6 \pm 0,52$ anos), divididos em dois grupos: 1) grupo intervenção (vivência prévia de jogos digitais no computador e webgames durante as aulas de educação física); e 2) grupo controle (apenas vivência de webgames). Adotou-se como técnica para coleta de dados a observação participante subsidiada pelo diário de campo. Os resultados sugerem que professores de educação física escolar devam considerar o uso dos jogos digitais associados aos webgames, como uma prática pedagógica viável na escola, e não apenas compreender os webgames como uma possível alternativa às aulas de educação física, mas também como uma prática pedagógica real e criativa no contexto educacional.

Palavras-chaves: Jogos de vídeo, Jogos e Brinquedos, Educação física e Treinamento.

Abstract

Webgames are characterized by the transposition of digital games to face-to-face reality, providing practitioners with the development of cognitive elements and motor enrichment. However, in the school context, its operational viability is not clear. The study aimed to describe and reflect on the importance and viability of the application of digital games and webgames in physical education classes at a public school in Florianópolis. Fifty elementary school students (6.6 ± 0.52 years) participated, divided into two groups: 1) intervention group (previous experience of digital games on the computer and web games during physical education classes); and 2) control group (only experience of webgames). Participant observation subsidized by the field diary was adopted as a technique for data collection. The results suggest that school physical education teachers should consider the use of digital games associated with webgames, as a viable pedagogical practice at school, and not only understand webgames as a possible alternative to physical education classes, but also as a pedagogical practice. real and creative in the educational context.

Keywords: Videogames, Games and Toys, Physical Education and Training.

Introdução

Nas aulas de Educação Física escolar diferentes estratégias de intervenção podem incitar o acréscimo na motivação dos alunos juntos as aulas no ambiente escolar, um exemplo destes recursos pedagógicos disponíveis aos profissionais de educação física é a adição dos jogos digitais nas aulas, visto que além do entretenimento, os jogos digitais têm sido descobertos como potencializadores da cognição, e relacionados ao aumento da motivação no contexto de aprendizagem escolar, e também colaboram para destacar a importância da diversificação de estratégias metodológicas na escola que agrega em seu cotidiano o uso de jogos digitais nas suas práticas educacionais (RAMOS et al., 2020).

Neste contexto os jogos digitais tem sido utilizados na escola, e quando observados separadamente, percebemos que os jogos digitais favorecem para o melhor desempenho dos alunos em tarefas que envolvem a capacidade de adaptação às demandas exigidas no ambiente escolar e se constituem como uma atividade lúdica, envolvendo uma série de ações limitadas por regras e pelo universo do game, os quais contextualizam as ações do jogador (RAMOS, 2019).

Pesquisadores da área da educação física começaram a estudar os jogos digitais aplicados na educação física escolar, utilizando-se um teor científico em suas análises (RAMOS et al., 2020, 2019; RAMOS, 2019; SCHWARTZ; TAVARES, 2012). Aliado a esta proposta, pesquisadores tem divulgado uma forma inovadora de aplicação dos jogos digitais transpondo para a realidade. Os webgames são caracterizados pela transposição dos jogos digitais para a realidade presencial, e se originaram com a intenção de aumentar as oportunidades de se realizar atividades física de maneira lúdica, respeitando as expectativas e os interesses das crianças de diferentes faixas etárias (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). Os webgames no Brasil, foram criados pelo Laboratório de Estudos do Lazer (LEL) da Unesp de Rio Claro (SP), e vêm sendo divulgado em periódicos e eventos científicos, objetivando promover um acréscimo em sua utilização em diferentes contextos, como neste artigo, que trata de um estudo com uma abordagem qualitativa envolvendo a aplicação de webgames no contexto escolar, onde é proposto por meio dos webgames o desenvolvimento de relevantes elementos cognitivos como a imaginação criatividade e o enriquecimento motor (SCHWARTZ, 2019).

Na literatura não foram encontrados estudos específicos que associassem os jogos digitais e os webgames quanto a importância e a sua viabilidade no ambiente escolar, e por isso tendo em vista o seu potencial em ampliar a oferta de atividades físicas, e ampliar o repertório instrumental do professor de educação física este estudo tem por objetivo propor diálogo sobre a relevância e a viabilidade da utilização de jogos digitais associados a Webgames nas aulas de Educação Física escolar na cidade de Florianópolis, Santa Catarina. Assim, foi proposto um protocolo pedagógico (que faz uso da proposta pedagógica dos Webgames) para a execução dos Webgames nas aulas de Educação Física escolar, com a meta de verificar (por meio da técnica de observação participante, constituída por duas partes: parte descritiva e reflexiva) os resultados vislumbrados durante: i) aplicação do protocolo (webgames) nas aulas de Educação Física escolar, precedida de vivência prática de jogos digitais (no ambiente computacional da escola) que estão vinculados ao conteúdo do protocolo (webgames) para um grupo experimental; e ii) aplicação do protocolo (webgames) nas aulas de Educação Física escolar para um grupo controle.

Método

Trata-se de uma investigação e intervenção de campo de abordagem qualitativa, realizada numa escola pública de Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. O universo empírico da pesquisa foi composto por 50 estudantes do ensino fundamental ($6,6 \pm 0,52$ anos), intencionalmente divididos em dois grupos: 1) grupo intervenção (GI) que participou previamente de vivências com jogos digitais nos computadores na sala informatizada, e em sequência nas aulas de educação física vivenciaram os webgames, em quadra (quadro 1); e o 2) grupo controle (GC) que participou somente das vivências com os webgames em quadra.

Os grupos intervenção e controle foram definidos de acordo com a disponibilidade do professor responsável pela sala informatizada da escola. Isso ocorre em função da necessidade do grupo intervenção em participar das aulas de educação física (prática de webgames) na sequência das vivências com jogos digitais na

sala de informática. Assim, como apenas uma turma do primeiro ano do ensino fundamental contemplava este critério, definiu-se, portanto como grupo intervenção.

Foram adotados como critérios de inclusão do estudo: 1) ser o estudante matriculado uma das duas turmas (turno matutino e vespertino) estar cursando o primeiro ano do ensino fundamental da escola pública eleita; 2) estar apto fisicamente para realizar a disciplina de educação física, e concordar em vivenciar além dos webgames em quadra, participar também das vivências com os jogos digitais no computador, na sala informatizada da escola (apenas para os estudantes do grupo intervenção).

Para coleta de dados foi utilizado a observação participante e os dados obtidos foram registrados no diário de campo redigido pelo pesquisador durante quatro encontros (em ambos os GI e GC), levando em consideração as etapas descritiva e reflexiva propostas por Lüdke e André (LÜDKE; ANDRÉ, 1986). A etapa descritiva compreendeu o registro detalhado das atividades realizadas; dos comportamentos e atitudes adotados; das situações inusitadas e de aspectos recorrentes; e das falas e diálogos dos sujeitos, preservando sempre que possíveis às expressões literais. A etapa reflexiva tratou do registro das reflexões do pesquisador sobre os dados que emergiram do campo acerca das experiências, considerando suas especulações, sentimentos, problemas, ideias, impressões, preconceções, dúvidas, incertezas, surpresas e decepções detectadas durante todo o processo. Cada participante recebeu codinomes para assegurar o anonimato. A análise de conteúdo (BARDIN, 2010) foi utilizada para interpretação dos dados.

O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade do Estado de Santa Catarina, sob o número 10430119.6.0000.0118. Os responsáveis legais assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido.

Quadro 2 **Quadro 1.** Conteúdo da intervenção com jogos digitais e webgames. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Encontro	Jogo digital	Webgame na quadra	Desenvolvimento dos jogos
1	ⁱ Glow Hockey*	ⁱⁱ Futebol da cooperação*	ⁱ Efetuar uma partida de hóquei de mesa contra o computador. ⁱⁱ As crianças dispostas em duas fileiras posicionadas respectivamente em cima das linhas laterais do voleibol (marcadas no chão da quadra). Em função do distanciamento os alunos podem fazer os passes com os pés (passando a bola de futebol para o colega) e em seguida efetuar o chute na bola em direção ao gol.
	ⁱⁱⁱ Pacman*	^{iv} Pacman humano*	ⁱⁱⁱ O jogador controla o Pacman (cabeça redonda com uma boca que se abre e fecha), que percorre um labirinto objetivando comer pastilhas (bolinhas) sem ser alçado pelo fantasma. ^{iv} O aluno que imita o Pacman, deve caminhar somente sobre as linhas, pegando os demais colegas (semelhante a brincadeira “pega-pega”), que estarão executando movimentos de alongamento comandados pelo professor de educação física, enquanto também caminham sobre as linhas e fogem do Pacman.
	^v Snake*	^{vi} Jogo da cobrinha*	^v O jogador controla uma cobrinha por meio das teclas direcionais do teclado, objetivando capturar pontos localizados na tela que por sua vez são incrementados ao comprimento da cobra, o que

			<p>torna o jogo mais difícil, já que as únicas regras são que a cabeça da cobra não pode entrar em colisão com o restante do seu corpo e nem com a parede.</p> <p>^{vi}Semelhante a brincadeira “pega-pega”, uma das crianças é eleita para ser o “pegador”, que ao encostar-se em um dos seus colegas, ambos ficam unidos, de mãos dadas, formando uma grande corrente (que irá crescer com o decorrer da brincadeira, formando ao final uma enorme “cobrinha”). Após esta etapa, esta “cobrinha” deve completar um circuito com desafios e obstáculos.</p>
2	^{vii} Formula Racer *	^{viii} Corrida as cegas *	<p>^{vii}Executado numa pista de corrida, o jogador deve mostrar ser o piloto mais competente por meio dos comandos de aceleração para ultrapassar todos os adversários e chegar na primeira posição.</p> <p>^{viii}As crianças divididas em duplas (uma das crianças vendadas), percorrem um trajeto organizado na quadra. As crianças são estimuladas a fazer movimentos com os braços (simulando um volante), e a emitir sons como de um carro acelerando.</p>
	^{ix} Be the bee **	^x Queimada “Abelha Rainha ou Zangão” **	<p>^{ix}No contexto de um labirinto, o jogador deve conduzir a abelha até a colmeia, tomando cuidado com os obstáculos pelo trajeto.</p> <p>^xAs crianças divididas em dois times deve que escolher um jogador para ser a abelha-rainha ou zangão que serão protegidos pelos respectivos times. Para ganhar o jogo, é preciso “queimar” todos do time adversário, mas se a “Abelha rainha ou Zangão” for queimado (a) antes, a brincadeira finaliza e a equipe que conseguiu atingi-lo(a) vence.</p>
	^{xi} Quadribol Harry Potter *	^{xii} Quadribol do Harry Potter *	<p>^{xi} Comandado pelo bruxinho Harry Potter, o jogador deve voar na sua vassoura e desviar-se dos tiros de bolas arremessados pelo jogador adversário, enviando a bola para um dos três círculos do campo.</p> <p>^{xii}As crianças são divididas em dois grupos (atacantes vs defensores). Os atacantes dispostos no meio da quadra devem efetuar passes com as mãos objetivando lançar a bola dentro de arcos (bambolês) ou lançar a bola de forma rasteira em direção ao gol. Por outro lado, os defensores posicionados nas linhas laterais da quadra devem</p>

			lançar bolas em direção aos atacantes para “queimá-lo”. Caso os defensores tenham êxito, o atacante deve voltar ao início da atividade (meio da quadra), desfalcando o grupo de atacantes.
3	^{xiii} Aib!	^{xiv} “Sobe e desce” (Up and down) *	^{xiii} O macaco (personagem do jogo) deve desviar-se de frutas que surgem no caminho, utilizando movimentos de abaixar e saltar. Caso as frutas atinjam-o, não é marcado ponto. Quanto maior o número de frutas das quais consegue desviar-se, maior a pontuação. ^{xiv} As crianças dispostas em quadra deve abaixar ou saltar a partir do lançamento de bolas em suas direções. Caso a bola seja arremessada no ar, as crianças devem abaixar-se, e se de maneira rasteiras devem saltar, desviando-se das bolas.
	^{xv} Contra a dengue	^{xvi} Todos no combate a dengue *	^{xv} Sofia (personagem principal) objetiva combater os focos de mosquito da dengue, e sua missão consiste dentre outras cobrir pneus com uma lona, colocar o saco de lixo no cesto e areia nos vasos para não acumular água antes de se cruzar a porta, e chegar ao próximo nível onde mosquitos ainda maiores a esperam. ^{xvi} As crianças divididas em dois grupos (mosquitos da dengue vs caçadores) realizam a brincadeira “pega-pega”. Para tornar o contexto da atividade mais atraente os mosquitos utilizam fantasia composta de um colete feito de tecido, e também de um “bico” construído com cartolina preta e elástico.
4	^{xvii} Sapo na lagoa	^{xviii} Sapo na lagoa *	^{xvii} O sapo deve atravessar a lagoa utilizando os objetos que estão flutuando para alcançar a sapa, que está do outro lado da margem. ^{xviii} As crianças devem atravessar a quadra esportiva (simulação de lagoa), pulando entre troncos, folhas, vitórias-régias (feitas com cartolinas coloridas), As crianças devem realizar o percurso para buscar o colega que estará no outro lado da quadra.
	^{xix} Mini Pool	^{xx} Bola na caçapa *	^{xix} O jogador deve encaçar todas as bolas do jogo de sinuca antes que o tempo escrito nas bolas se esgote. ^{xx} As crianças receberem um tecido verde (simulação da mesa de sinuca) com buracos (simulando as caçapas) devem segurá-lo esticando-o para que diferentes tamanhos de bolas (futebol, vôlei, tênis de mesa, tênis, pebolim), passem pelos

			buracos. O jogo finaliza quando todas as bolas passarem pelos buracos.
--	--	--	--

Notas: *Jogos propostos por Schwartz e Tavares(SCHWARTZ; TAVARES, 2012); **Jogo proposto pelos autores; Lista dos jogos digitais: I – jogo digital disponível em: <https://www.yiv.com/Glow-Hockey-Online> ; III – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Classicos/Pacman-come-come/>; V – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Snake/>; VII – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/formula-racer/>; IX – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/be-the-bee/>; XI – jogo digital disponível em: <http://poki.com.br/g/quadribol-harry-potter/>; XIII – jogo digital disponível em: [http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=128](http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=128;); XV – jogo digital disponível em: <http://portal.ludoeeducativo.com.br/pt/play/contra-a-dengue-2/>; XVII – jogo digital disponível em: [http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=124](http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=124;); XIX – jogo digital disponível em: <http://www.freeonlinegames.com/game/mini-pool>

Fonte: elaborado pelos autores

Resultados

A amostra foi composta de 50 estudantes (52% de meninas), com idade média de 6,7 ($\pm 0,53$) anos. Do total de estudantes, 24 (48%) pertenciam ao grupo intervenção, e 26 (52%) ao grupo controle (Tabela 1).

Dos dados empíricos das falas dos estudantes, depois de organizados foram analisados descritivamente, com base nas etapas previamente definidas (LÜDKE; ANDRÉ, 1986) apresentadas a seguir:

Etapa descritiva

O primeiro item desta etapa trata das “atividades realizadas” pelos GI e GC. Durante os quatro encontros realizados no período de um mês foram ofertados ao GI a oportunidade de vivenciar dez jogos digitais por meio de computadores, e na sequência reproduzi-los de maneira adaptada em quadra a partir de webgames. O GC participou apenas dos jogos digitais (Quadro 1).

A escolha dos jogos digitais (i - Glow Hockey; iii - Pacman; v - Snake; vii - Formula Racer; ix - Be the bee; xi - Harry Potter Quidditch; xiii - Aib!; xv – Contra a dengue; xvii – Sapo na lagoa; xix – Mini pool) e Webgames (ii - Cooperation football; iv - Human pacman; vi - Cobra game; viii - Blind running; x - Burning Queen Bee or Hornet; xii - Harry Potter Quidditch; xiv - Sobe e desce; xvi - Todos no combate a dengue; xviii - Sapo na lagoa; xx - Bola na caçapa) utilizados neste estudo e apresentados no Quadro 1, se deu em função dos pesquisadores concordarem com a proposta pedagógica dos Webgames, exposta e descrita no Livro “Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real” das autoras Schwartz e Tavares [Schwartz e Tavares, 2012], onde as autoras fomentam o aumento de realização de exercícios físicos e atividades físicas de maneira criativa e lúdica. Assim, escolheu-se estes jogos digitais e Webgames para este estudo (os jogos digitais e Webgames, dispostos no Quadro 1, que apresentam um asterico “*” simbolizam que foram retiradas deste livro - “Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real”, citado anteriormente, que aborda o assunto dos Webgames, já a escolha do jogo digital e criação deste Webgame sinalizado, também no Quadro 1, com dois asteriscos “**” foram feitas pelos autores deste manuscrito), pois cada um destes Webgames estimula o desenvolvimento de competências (definidas como a mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana) (BRASIL, 2017) diversas para as crianças no ambiente escolar.

As competências apresentadas para as crianças no ambiente da escola, ao praticarem os Webgames (na aula de educação física escolar), podem ser observadas, ao analisarmos os Webgames escolhidos para este estudo, assim, temos: Webgame - ii – Futebol da cooperação (trabalha-se a ideia de cooperação); Webgame iv – Pacman humano (são convidados a se equilibrar nas linhas da quadra esportiva, e se movimentarem nesta brincadeira de “pega-pega”); Webgame vi – Jogo da cobrinha (oferece a experiência de resolução de problemas em grupo, como é o caso do Webgame, onde todas as crianças devem transpor um circuito de obstáculos de mãos dadas); Webgame viii – Corrida as cegas (as crianças são incitadas a trabalharem os sentidos, e orientação espacial, visto que serão guias, e depois guiados por outro aluno durante a brincadeira lúdica proposta por esse Webgame); Webgame x – Queimada “Abelha Rainha e Zangão” (nesse Webgame, as crianças praticam um jogo de “queimada” porém devem criar estratégias para o jogo, e dialogarem como uma equipe na tomada de

decisões); Webgame xii – Quadribol do Harry Potter (neste Webgame as crianças irão trabalhar fundamentos de passe, arremesso, trabalho de forma coletiva em momentos de ataque e defesa durante o jogo lúdico que este Webgame propõe); Webgame xiv – Sobe e desce (nesse Webgame os alunos irão se movimentar em diferentes sentidos, com objetivo de desviar de bolas que serão lançadas em sua direção, assim, deverão se abaixar para desviar de bolas aéreas ou saltar para se esquivar das bolas que forem arremessadas de maneira rasteira); Webgame xvi – Todos no combate a dengue (as crianças serão divididas em dois grandes grupos, e estimuladas a realizar a brincadeira do “pega-pega”, todavia, com o objetivo de estimular ainda mais a movimentação dos alunos em quadra, e também fomentar o aspecto lúdico na atividade, tem-se neste jogo lúdico como a primeira figura desta brincadeira, sendo representada pelo mosquito da dengue, representado com o uso de colete de tecido e bico do mosquito feito de papel cartolina, e a segunda figura representada na atividade, serão os “caçadores” que serão as crianças que irão caçar o mosquito); Webgame xviii – Sapo na lagoa (as crianças neste Webgame deverão atravessar a quadra esportiva, que será caracterizada com cartolinas coloridas, para simular uma lagoa, assim, os alunos deverão realizar saltos com níveis de distanciamento diferentes, assim, exigindo equilíbrio e planejamento por parte das crianças, para conseguirem se descolocarem entre troncos, folhas, vitórias-régias, feitas com cartolinas coloridas, e completarem o percurso para buscar o colega que estará no outro lado da quadra); Webgame xx – Bola na caçapa (neste Webgame as crianças receberam um tecido verde, que irá simular uma mesa de sinuca, e este tecido tinha buracos, que representam as caçapas de uma mesa de sinuca, desta maneira, em equipe as crianças deverão equilibrar o tecido, ou mesa de sinuca, esticando-o para que diferentes tamanhos de bolas, como de futebol, vôlei, tênis de mesa, tênis, pebolim, consigam passar pelas caçapas, assim, esse jogo lúdico trabalha a cooperação entre as crianças, e também a motricidade fina e ampla, para conduzirem de forma correta as bolas para atingirem o alvo que são as caçapas).

Os “comportamentos e atitudes observadas” (segundo tópico da parte descritiva) se assemelhavam em ambos os grupos (GI e GC). Para realização do webgames ambos os grupos desenvolveram os jogos propostos e mostraram-se cooperativos e participativos. No entanto os estudantes do GI por estarem familiarizados e seguros na realização dos jogos digitais, demonstraram maior desenvoltura quando realizados os webgames o que pode ser atribuído a experiência prévia dos jogos digitais.

Em relação as “situações inusitadas e recorrentes”, observou-se que os estudantes do GI e GC, ou seja, em ambos os grupos de alunos, ocorria a situação recorrente em que as crianças que apreendiam os conteúdos propostos pelos webgames com maior facilidade, demonstravam maior sentimento de amizade e cooperação para com aqueles colegas que necessitavam de suporte para realizar o jogo digital ou webgames, especialmente em momentos que envolviam a corrida, lançamento ou pulo durante as práticas da educação física escolar.

Sobre as “falas e diálogos dos sujeitos” pode-se citar como exemplo a conversa entre os estudantes do GI e o professor de educação física após o término do segundo encontro, no qual buscou-se compreender o entendimento dos estudantes em relação as vivências:

[...] Professor: - pessoal quem gostou do jogo do computador?
Alunos (em resposta coletiva): - eu!
Professor: - o jogo da venda nos olhos, não parecia o do carrinho?
Alunos: - sim.
Professor: - e o jogo do quadribol e da abelha, gostaram de jogar?
José: - sim! Usamos a venda nos olhos
Professor: - Quem gostou de jogar mais de jogar na quadra ou jogar no computador?
Maria: - no computador, porque joguei o jogo no computador...
Professor: - e o jogo de jogar a bola no gol? o jogo do quadribol?
Alunos: - sim
Professor: - jogaram no gol rasteiro (chão) ou no bambolê?
João: - no bambolê
Professor: - queimada foi legal?
Alunos: - sim
Professor: - é um jogo novo, a gente tem que aprender [...]

Em relação aos estudantes do GC, observou-se após a finalização do webgame “Todos no combate da dengue” o professor buscou aprofundar as diferentes maneiras de combater o mosquito da dengue, e esse relato entre os estudantes e o professor pode ser observado no trecho a seguir:

[...] Professor: - por isso no vasinho da mamãe, tem o vaso, com o potinho, temos que virar, para não parar a água parada.

Alunos (em resposta coletiva): - mosquito da dengue!

Professor: - porque não tem mosquito da dengue na água do mar?

Joana: - é porque?

Professor: - porque no mar não tem água parada [...]

Etapa reflexiva

O início da análise reflexiva refere-se as “especulações e sentimentos” experimentados junto aos GC e GI. Sobre o grupo intervenção pode-se especular o potencial de ensino e dinamismo que a utilização dos jogos digitais aliados ao webgames pode agregar as aulas de educação física. Os benefícios potenciais deste tipo intervenção despertaram o sentimento da necessidade de inclusão dos webgames no planejamento das aulas de educação física porque além de atingir positivamente os estudantes, pode aprimorar a prática docente. Em relação ao grupo controle foi percebida também a disposição dos alunos em realizarem em quadra os webgames, cabe aqui ressaltar que este grupo (GC), apenas vivenciou os webgames na quadra esportiva da escola, ou seja, estas crianças não tiveram a prática dos jogos digitais nos computadores da escola, todavia os alunos se mostram participativos e atraídos pelos webgames, e foi possível realizar a percepção que estas brincadeiras e jogos lúdicos (que são os webgames) conseguiram estimular a imaginação, criatividade e a cooperação entre as crianças.

Sobre os “problemas e ideias futuras”, ao observar o grupo intervenção, um problema traduzido aqui por inquietação surgiu a respeito da utilização de recursos tecnológicos que embora seja uma necessidade em tempos atuais, não devem ser utilizados necessariamente apenas para tornar as aulas mais interessantes, mas a sua inclusão deve ser vista a luz da criticidade visando a inovação do processo ensino-aprendizagem. Ao mesmo tempo, foi possível prospectar que iniciativas tais como os webgames implicam em práticas inovadoras, criativas, e eficientes no âmbito da educação, e essa proposta pedagógica inovadora, representada pelos webgames, tende a revigorar a prática dos profissionais de educação física escolar, e assim, auxiliar estes educadores no ato de incitar nas escolas a implementação cada vez mais de educação significativa. Quando refletido apenas sobre o GC não foram observados problemas, mas devido a identificação de elementos como a cooperação, respeito e valores sociais positivos elucidados no momento do jogo, fez transparecer os benefícios da prática, acendendo o potencial para continuação, seja por meio de outros jogos já disponibilizados na literatura, ou pela criação de novos jogos pelos professores de educação física.

Em relação as “impressões e concepções”, percebeu-se a importância dada pelo professor ao realizar uma prática repleta de significados, demonstrando atenção no planejamento e realização dos jogos e brincadeiras, e dos diálogos face-a-face com os estudantes tanto no GI quanto no GC. Em relação as concepções, uma inquietação girou em torno da receptividade da escola, do professor de educação física e dos estudantes em relação a prática inovadora no contexto escolar (jogos digitais + webgames). No entanto, não foram observadas barreiras para execução da intervenção, e todos se mostram solícitos e dispostos a conhecer a nova proposta pedagógica, seja esta no GI ou GC.

As “dúvidas e incertezas”, se referiram a possibilidade de implementação dos conteúdos da intervenção com os webgames na escola, na programação de ensino dos professores de educação física escolar, visto a sua importância e viabilidade no contexto da escola. Desta maneira, é relevante observar que estas novas ferramentas pedagógicas, ilustrada aqui por meio dos webgames, possam oferecer novas possibilidades e

maneiras de atuar do profissional de educação física escolar, que poderá atingir as expectativas dos alunos por novidades, visto que em geral as crianças são ávidas por inovações associadas a jogos digitais e tecnologia.

Discussão

Os principais achados deste estudo demonstraram que a intervenção com estudantes do ensino fundamental utilizando jogos digitais e webgames nas aulas de educação física demonstrou-se importante e viável numa escola pública de Florianópolis. Além disso, observou-se que os professores se mostraram organizados e motivados com a nova prática pedagógica, e a escola colaborou de forma significativa para a implementação da intervenção.

Especificamente sobre a natureza do presente estudo, poucos estudos tem-se utilizado da proposta pedagógica dos webgames (SCHWARTZ et al., 2013; SCHWARTZ; TAVARES, 2012), e esta afirmação pode ser explicada em razão da proposta ser inovadora e ainda pouco explorada. No entanto, a literatura demonstra que a aplicação de jogos digitais no ambiente educacional tem se mostrado válida, uma vez que tem a possibilidade de incrementar as habilidades e a motivação das crianças (LI, 2019), e com a inclusão de webgames pode favorecer maior engajamento dos participantes nas aulas de educação física (SCHWARTZ et al., 2013)

No presente estudo, foi observada boa receptividade e participação dos estudantes do GI ao brincarem com os jogos digitais e webgames nas aulas de educação física. Diferentes pesquisadores tem se debruçado a compreender a aceitação e a relação estabelecida pelos estudantes ao fazerem uso de computadores na escola (SILVA, 2010), e ao incluir jogos digitais é possível identificar uma adição em termos de interesse e diversão parte dos alunos (KARIMI; LIM, 2010), e a promoção da motivação no que se refere ao prazer e interesse (KATZ et al., 2014). Estudos com webgames (SCHWARTZ et al., 2013) demonstram que esta prática pedagógica parece se adequar como nova possibilidade de incentivo à prática corporal para crianças no ambiente escolar, tendo em vista os aspectos positivos destacados por participantes, onde percebe-se o envolvimento dos participantes com alegria e criatividade, revigorando a aceitação sobre a proposta dos webgames.

Outro ponto observado no GI é que a experiência com os jogos digitais nos computadores possibilitou maior engajamento ao vivenciarem os webgames. A respeito desta temática, estudos (SCHWARTZ et al., 2013) tem demonstrado que os webgames reforçam a possibilidade de superação de limites dos próprios participantes, tendo em vista seu potencial expressivo e de incentivo à atmosfera criativa, sendo assim, tem-se que estes elementos (propostos pela prática pedagógica do webgames) tornam-se catalisadores da motivação para a participação consciente e significativa das crianças durante a prática da educação física escolar.

Na pesquisa, foi também observada uma maior criatividade das crianças do grupo intervenção ao “jogarem” os jogos digitais no computador e ao vivenciarem os webgames em quadra, algumas pesquisas têm considerado estes aspectos relevantes para se avaliar. Pesquisas realizadas no contexto educativo, demonstram que a ideia de utilização da criatividade na escola é uma prática importante, e evidenciam a relevância da criatividade associada às instituições educacionais (DE HOLANDA; RAMOS, 2013; JONES; WYSE, 2013; NEBER; NEUHAUS, 2013). Todavia, ainda que este aspecto da criatividade seja reconhecido no âmbito da educação, parece não representar uma prática real no cotidiano escolar, visto que, geralmente, o professor de educação física, não foi suficientemente incentivado durante sua formação inicial a utilizar estratégias criativas (como os webgames), e sente insegurança ao usar novas ferramentas pedagógicas (SCHWARTZ et al., 2013).

Algumas limitações podem ter influenciado a interpretação dos resultados e precisam ser consideradas. Tais como o tempo de intervenção, que pode ter sido insuficiente para encontrar mais informações sobre as percepções dos participantes em relação aos jogos digitais aliados aos webgames. Considerando isto, sugere-se a realização de pesquisas mais amplas (por exemplo, incluindo turmas a serem estudadas com maior tempo de intervenção).

Por outro lado, a intervenção conseguiu subsidiar uma perspectiva positiva em relação as descobertas observadas em campo, que indicam que os professores de educação física podem refletir e observar o uso dos

jogos digitais associados aos webgames em suas aulas, não apenas como uma possível alternativa às aulas de educação física, mas também como uma prática pedagógica real e criativa no contexto educacional.

Considerações finais

A inspiração dos webgames é proveniente dos jogos digitais, todavia os profissionais de educação física escolar deverão estar dispostos a selecionar novos jogos digitais e adaptá-los ao formato de webgames, para assim, atender os objetivos propostos para suas respectivas aulas no contexto da educação física escolar, e desta maneira, conseguirem atingir os alunos, criando um ambiente favorável à imaginação e criatividade, favorecendo a vivência de aspectos lúdicos em todas as práticas corporais proporcionadas pelos webgames.

Torna-se relevante destacar a temática envolvendo os jogos digitais e os webgames quanto a importância e a sua viabilidade no ambiente escolar, e ressaltar o potencial em ampliar o repertório instrumental do professor de educação física escolar, pois nota-se que os webgames trata-se de uma estratégia pedagógica que necessita ser disseminada para ter seu alcance ainda maior no ambiente escolar, e assim, incentivando os professores de educação física escolar a refletirem sobre suas práticas, e tornarem-se ousados no aspecto relacionado a criatividade, estando dispostos a aprofundarem os seus saberes sobre esta proposta pedagógica dos webgames, e desta maneira, conseguirem atender de forma mais ampla e satisfatória as demandas atuais associadas a educação e o uso de novas tecnologias voltadas a área educacional.

Referências

- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. (1977). [s.l.] Lisboa (Portugal): Edições v.70, 2010.
- BRASIL, 2017. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação - MEC, 2017.
- DE HOLANDA, M. J. B.; RAMOS, K. A complexidade e a criatividade na educação. **Revista Filosofia Capital**, v. v. 8, n. n. 15, p. 03–14, 2013.
- JONES, R.; WYSE, D. **Creativity in the Primary Curriculum**. [s.l.] Routledge, 2013.
- KARIMI, A.; LIM, Y. P. Children, engagement and enjoyment in digital narrative. **Curriculum, technology & transformation for an unknown future. Proceedings ascilite Sydney**, p. 475–483, 2010.
- KATZ, B. et al. Differential effect of motivational features on training improvements in school-based cognitive training. **Frontiers in human neuroscience**, v. v. 8, n. Article 242, p. 1–10, 2014.
- LI, L. Using game-based training to improve students' assessment skills and intrinsic motivation in peer assessment. **Innovations in Education and Teaching International**, v. v.56, n. n.4, SP - p. 423-433 2019.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. DE. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora pedagógica e universitária LTDA - EPU, 1986.
- NEBER, H.; NEUHAUS, B. J. Creativity and Problem-Based Learning (PBL): A Neglected Relation. In: TAN, A.-G. (Ed.). **Creativity, Talent and Excellence**. Singapore: Springer, 2013. p. 43–56.
- RAMOS, D. et al. Digital games, cognitive skills, and motivation: : children's perception in the school context. **International Journal for Innovation Education and Research**, v. 8, n. 5, p. 123–135, 1 maio 2020.
- RAMOS, D. K. et al. Intervenções com jogos em contexto educacional: contribuições às funções executivas. **Revista Psicologia - Teoria e Prática**, v. 21, n. 2, 6 ago. 2019.
- RAMOS, D. K. JOGOS DIGITAIS E AS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA INFÂNCIA: ALTERNATIVAS À DIVERSIFICAÇÃO DO CURRÍCULO. **Revista e-Curriculum**, v. 17, n. 3, p. 1373–1392, 28 set. 2019.
- SCHWARTZ, G. M. et al. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 16, n. 3, p. 1–26, 2013.
- SCHWARTZ, G. M. Motricidade (pós) humana e a abordagem sobre o corpo na era da simulação. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, v. v. 3, n. n. 3, 2019.
- SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. 1. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2012.

SILVA, C. A. DA. **Crianças e computadores: um estudo exploratório sobre a informática na educação infantil no Distrito Federal**. Dissertação (Mestrado)—Brasília: Universidade de Brasília, 2010.

3.4 ARTIGO 4: Efeito de uma intervenção com jogos digitais e Webgames na motivação intrínseca em escolares

Artigo submetido em periódico: EFEITO DE UMA INTERVENÇÃO COM JOGOS DIGITAIS E WEBGAMES NA MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA EM ESCOLARES. JOURNAL OF PHYSICAL EDUCATION (ONLINE), 2021.

Resumo

O objetivo deste estudo foi analisar o efeito de uma intervenção pedagógica com jogos digitais associados aos webgames na motivação intrínseca de crianças de uma escola pública de Florianópolis, Santa Catarina. Participaram deste estudo de desenho quase experimental não randomizado, 50 estudantes (52% de meninas), com idade média de 6,7 ($\pm 0,53$) anos. A randomização dos participantes quebraria com a importância de se respeitar o ambiente pedagógico original dos participantes. Duas turmas da escola foram transformadas em dois grupos de pesquisa: 1) grupo intervenção (vivência prévia de jogos digitais no computador e webgames durante as aulas de educação física); e 2) grupo controle (apenas vivência de webgame em quadra). O Inventário de Motivação Intrínseca foi o instrumento utilizado, e para comparação intra e intergrupos utilizou-se o método de Equações de Estimativas Generalizadas, adotando-se o nível de significância de 5%. Não foi identificado efeito isolado do grupo ou interação grupo vs momento, o que indica que o grupo submetido a intervenção não se diferiu do grupo controle ao longo do tempo em termos de motivação intrínseca. Conclui-se que o tipo de intervenção pedagógica realizada apesar de ter estimulado outros comportamentos, não foi capaz de aumentar a motivação intrínseca do grupo intervenção, sugerindo a necessidade de adaptações na estrutura e estratégias da intervenção ou a ampliação da faixa etária em um próximo estudo.

Palavras-chaves: Jogos de video, Motivação, Educação física, Webgames.

Abstract

The aim of this study was to analyze the effect of a pedagogical intervention with digital games associated with webgames on the intrinsic motivation of children from a public school in Florianópolis, Santa Catarina. Fifty students (52% girls) with a mean age of 6.7 (± 0.53) years participated in this study, with a non-randomized quasi-experimental design. Randomization of participants would break the importance of respecting the participants' original pedagogical environment. Two school classes were transformed into two research groups: 1) intervention group (previous experience of digital games on the computer and webgames during physical education classes); and 2) control group (only webgame experience on court). The Intrinsic Motivation Inventory was the instrument used, and for intra- and inter-group comparison, the Generalized Estimating Equations method was used, adopting a significance level of 5%. No isolated group effect or group vs moment interaction was identified, which indicates that the intervention group did not differ from the control group over time in terms of intrinsic motivation. It is concluded that the type of pedagogical intervention carried out, despite having stimulated other behaviors, was not able to increase the intrinsic motivation of the intervention group, suggesting the need for adaptations in the structure and strategies of the intervention or the expansion of the age group in a future study .

Keywords: Videogames, Motivation, Physical Education and Training, Webgames.

Introdução

As aulas de educação física que incluem jogos e brincadeiras em sua programação podem oferecer aos estudantes oportunidades para aprendizagem motora, diversão, interação social, e incentivo a um estilo de vida ativo (HASSANDRA; GOUDAS; CHRONI, 2003). No entanto, em estudantes do ensino fundamental especificamente, o engajamento nas aulas de educação física depende de diversas razões que incluem a motivação (BADAMI et al., 2011).

Especialmente a motivação intrínseca (mediador relevante na obtenção de competência e autoconceito do indivíduo sobre o ambiente) (HARTER, 1978), permite aos estudantes vivenciarem as práticas de maneira mais comprometida, com menor nível de ansiedade associadas ao desempenho, e realizarem maiores níveis de esforço e perseverança em relação àqueles outros alunos com uma orientação motivacional mais extrínseca (motivações relacionada à obtenção de recompensa e exposição de habilidades) (WEISS; FERRER-CAJA, 2002).

Diferentes estratégias de intervenção nas aulas de Educação Física escolar podem favorecer o desenvolvimento de maior motivação intrínseca nos estudantes, como é o caso da inclusão dos jogos digitais nas aulas, visto que além do entretenimento, os jogos têm sido reconhecidos como potencializadores da cognição, e associados ao aumento da motivação no contexto de aprendizagem escolar, contribuem para reforçar a importância da diversificação de estratégias metodológicas na escola que incluam o uso de jogos digitais na educação (RAMOS et al., 2020).

Aliada aos jogos digitais estudos mostram que a utilização dos webgames, também têm promovido acréscimo na motivação intrínseca das crianças (SCHWARTZ; TAVARES, 2012). Representado pela união entre os recursos tecnológicos (representados pelos jogos digitais) e o movimento humano (retratado pelas atividades físicas, brincadeiras, e jogos lúdicos), a utilização de webgames tem proporcionado desenvolvimento de importantes elementos cognitivos como a imaginação, superação de crenças pessoais limitantes; e o enriquecimento motor (SCHWARTZ, 2019).

Embora sejam conhecidas as pesquisas que envolvam o uso de jogos digitais no contexto educacional (RAMOS et al., 2020, 2019; RAMOS, 2019), a sua associação com os webgames (SCHWARTZ, 2019; SCHWARTZ et al., 2013; SCHWARTZ; TAVARES, 2012), ainda são desconhecidas e pouco estudadas. Quando analisados separadamente, os jogos digitais contribuem para o melhor desempenho dos alunos em tarefas que envolvem a capacidade de adaptação às demandas exigidas no ambiente escolar e se constituem como uma atividade lúdica, envolvendo uma série de ações limitadas por regras e pelo universo do *game*, os quais contextualizam as ações do jogador (RAMOS et al., 2019). Já sobre os webgames, sabe-se o seu potencial e seus benefícios para melhorar a motivação para aulas de educação física (SCHWARTZ et al., 2013), e pesquisadores demonstram que os webgames reforçam a possibilidade de superação de limites dos próprios participantes, tendo em vista seu potencial expressivo e de incentivo à atmosfera criativa, e que estes elementos são catalisadores da motivação para a participação consciente e significativa (SCHWARTZ et al., 2013). Todavia na literatura não foram encontradas evidências específicas que vinculem a motivação intrínseca aos jogos digitais, quando associados aos webgames, como também estudos que construíssem uma proposta pedagógica voltada para a motivação intrínseca. Assim, este estudo construiu um protocolo pedagógico para o uso de webgames nas aulas de educação física escolar, com o objetivo de testar o efeito da: i) aplicação do protocolo (webgames) nas aulas de Educação Física escolar, ii) aplicação do protocolo (webgames) nas aulas de Educação Física escolar, precedido por vivência prática de jogos digitais (em ambiente de informática da escola) que estão vinculados ao conteúdo do protocolo (webgames).

Método

Amostra

Trata-se de um estudo quase experimental conduzido numa escola pública municipal na cidade de Florianópolis, Santa Catarina – Brasil. Participaram do estudo 50 estudantes (52,5% de meninas), com idade média de 6,6 ($\pm 0,52$) matriculados no ensino fundamental. Os participantes foram selecionados de forma

intencional, de acordo com o acesso e a comodidade do pesquisador junto a escola. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade do Estado de Santa Catarina, sob o número 10430119.6.0000.0118. Os responsáveis legais assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido para esta pesquisa.

Para composição da amostra, adotaram-se os seguintes critérios de inclusão: 1) ser o estudante matriculado uma das duas turmas (turmas do turno matutino e vespertino) estar cursando o primeiro ano do ensino fundamental da escola municipal pública eleita; 2) estar apto fisicamente para realizar a disciplina de educação física, e concordar em vivenciar além dos webgames em quadra, participar também das vivências com os jogos digitais na sala de informática da escola (apenas para os alunos do grupo intervenção).

Impossibilidade da Randomização

Os grupos intervenção e controle foram definidos de acordo com a disponibilidade do professor responsável pela sala de informática da escola. Isso se deve em razão da necessidade do grupo intervenção em participar das aulas de educação física (prática dos webgames) na sequência das vivências com jogos digitais virtuais na sala de informática. Desta forma, como apenas uma turma do primeiro ano do ensino fundamental contemplava este critério, definiu-se, portanto como grupo intervenção.

Por se tratar de uma intervenção pedagógica e não apenas um estudo quase experimental, optou-se por manter as turmas participantes de forma íntegra, desta maneira, não foi possível executar os pré-requisitos dos estudos experimentais, algo comum no âmbito dos estudos pedagógicos, pois pretendia-se proporcionar a manutenção ecológica do ambiente de aprendizagem das crianças.

Delineamento do estudo

Antes do início da intervenção (pré-intervenção), os participantes foram submetidos à avaliação da motivação intrínseca, e após quatro encontros para ambos os grupos (pós-intervenção), os participantes foram reavaliados pelo mesmo pesquisador.

Grupo de intervenção e controle

O grupo intervenção (GI) participou previamente de vivências com jogos digitais nos computadores no laboratório de informática da escola, e em seguida nas aulas de educação física vivenciaram os webgames, em quadra (quadro 1). As aulas foram ministradas por professores de educação física, previamente capacitados para tal. O grupo controle (GC), por sua vez participou das aulas de educação física, vivenciando somente os webgames em quadra, sem experimentar os jogos digitais.

Quadro 3Quadro 1. Conteúdo da intervenção na intervenção. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Encontro	Jogo digital	Webgame na quadra	Desenvolvimento dos jogos
1	ⁱ Glow Hockey*	ⁱⁱ Futebol da cooperação*	ⁱ Efetuar uma partida de hóquei de mesa contra o computador. ⁱⁱ As crianças dispostas em duas fileiras posicionadas respectivamente em cima das linhas laterais do voleibol (marcadas no chão da quadra). Em função do distanciamento os alunos podem fazer os passes com os pés (passando a bola de futebol para o colega) e em seguida efetuar o chute na bola em direção ao gol.
	ⁱⁱⁱ Pacman*	^{iv} Pacman humano*	ⁱⁱⁱ O jogador controla o Pacman (cabeça redonda com uma boca que se abre e fecha), que percorre um labirinto objetivando comer pastilhas (bolinhas) sem ser alçado pelo fantasma.

			<p>^{iv}O aluno que imita o Pacman, deve caminhar somente sobre as linhas, pegando os demais colegas (semelhante a brincadeira “pega-pega”), que estarão executando movimentos de alongamento comandados pelo professor de educação física, enquanto também caminham sobre as linhas e fogem do Pacman.</p>
	^v Snake *	^{vi} Jogo da cobrinha*	<p>^vO jogador controla uma cobrinha por meio das teclas direcionais do teclado, objetivando capturar pontos localizados na tela que por sua vez são incrementados ao comprimento da cobra, o que torna o jogo mais difícil, já que as únicas regras são que a cabeça da cobra não pode entrar em colisão com o restante do seu corpo e nem com a parede.</p> <p>^{vi}Semelhante a brincadeira “pega-pega”, uma das crianças é eleita para ser o “pegador”, que ao encostar-se em um dos seus colegas, ambos ficam unidos, de mãos dadas, formando uma grande corrente (que irá crescer com o decorrer da brincadeira, formando ao final uma enorme “cobrinha”). Após esta etapa, esta “cobrinha” deve completar um circuito com desafios e obstáculos.</p>
2	^{vii} Formula Racer *	^{viii} Corrida as cegas *	<p>^{vii}Executado numa pista de corrida, o jogador deve mostrar ser o piloto mais competente por meio dos comandos de aceleração para ultrapassar todos os adversários e chegar na primeira posição.</p> <p>^{viii}As crianças divididas em duplas (uma das crianças vendadas), percorrem um trajeto organizado na quadra. As crianças são estimuladas a fazer movimentos com os braços (simulando um volante), e a emitir sons como de um carro acelerando.</p>
	^{ix} Be the bee **	^x Queimada “Abelha Rainha ou Zangão” **	<p>^{ix}No contexto de um labirinto, o jogador deve conduzir a abelha até a colmeia, tomando cuidado com os obstáculos pelo trajeto.</p> <p>^xAs crianças divididas em dois times deve que escolher um jogador para ser a abelha-rainha ou zangão que serão protegidos pelos respectivos times. Para ganhar o jogo, é preciso “queimar” todos do time adversário, mas se a “Abelha rainha ou Zangão” for queimado (a) antes, a brincadeira finaliza e a equipe que conseguiu atingi-lo(a) vence.</p>
	^{xi} Quadribol Harry	^{xii} Quadribol do Harry	^{xi} Comandado pelo bruxinho Harry Potter, o jogador deve voar na sua vassoura e desviar-se dos

	Potter *	Potter *	<p>tiros de bolas arremessados pelo jogador adversário, enviando a bola para um dos três círculos do campo.</p> <p>^{xii}As crianças são divididas em dois grupos (atacantes vs defensores). Os atacantes dispostos no meio da quadra devem efetuar passes com as mãos objetivando lançar a bola dentro de arcos (bambolês) ou lançar a bola de forma rasteira em direção ao gol. Por outro lado, os defensores posicionados nas linhas laterais da quadra devem lançar bolas em direção aos atacantes para “queimá-lo”. Caso os defensores tenham êxito, o atacante deve voltar ao início da atividade (meio da quadra), desfalcando o grupo de atacantes.</p>
3	^{xiii} Aib!	^{xiv} Sobe e desce” (Up and down) *	<p>^{xiii} O macaco (personagem do jogo) deve desviar-se de frutas que surgem no caminho, utilizando movimentos de abaixar e saltar. Caso as frutas atinjam-o, não é marcado ponto. Quanto maior o número de frutas das quais consegue desviar-se, maior a pontuação.</p> <p>^{xiv} As crianças dispostas em quadra deve abaixar ou saltar a partir do lançamento de bolas em suas direções. Caso a bola seja arremessada no ar, as crianças devem abaixar-se, e se de maneira rasteiras devem saltar, desviando-se das bolas.</p>
	^{xv} Contra a dengue	^{xvi} Todos no combate a dengue *	<p>^{xv} Sofia (personagem principal) objetiva combater os focos de mosquito da dengue, e sua missão consiste dentre outras cobrir pneus com uma lona, colocar o saco de lixo no cesto e areia nos vasos para não acumular água antes de se cruzar a porta, e chegar ao próximo nível onde mosquitos ainda maiores a esperam.</p> <p>^{xvi}As crianças divididas em dois grupos (mosquitos da dengue vs caçadores) realizam a brincadeira “pega-pega”. Para tornar o contexto da atividade mais atraente os mosquitos utilizam fantasia composta de um colete feito de tecido, e também de um “bico” construído com cartolina preta e elástico.</p>
	^{xvii} Sapo na lagoa	^{xviii} Sapo na lagoa *	<p>^{xvii}O sapo deve atravessar a lagoa utilizando os objetos que estão flutuando para alcançar a sapa, que está do outro lado da margem.</p> <p>^{xviii}As crianças devem atravessar a quadra esportiva (simulação de lagoa), pulando entre troncos, folhas, vitórias-régias (feitas com cartolinas coloridas), As crianças devem realizar o</p>
4			

			percurso para buscar o colega que estará no outro lado da quadra.
	^{xix} Mini Pool	^{xx} Bola na caçapa *	^{xix} O jogador deve encaçapar todas as bolas do jogo de sinuca antes que o tempo escrito nas bolas se esgote. ^{xx} As crianças receberem um tecido verde (simulação da mesa de sinuca) com buracos (simulando as caçapas) devem segurá-lo esticando-o para que diferentes tamanhos de bolas (futebol, vôlei, tênis de mesa, tênis, pebolim), passem pelos buracos. O jogo finaliza quando todas as bolas passarem pelos buracos.

Notas: *Jogos propostos por Schwartz e Tavares (SCHWARTZ; TAVARES, 2012); **Jogo proposto pelos autores; Lista dos jogos digitais: I – jogo digital disponível em: <https://www.yiv.com/Glow-Hockey-Online> ; III – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Classicos/Pacman-come-come/>; V – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Snake/>; VII – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/formula-racer/>; IX – jogo digital disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/be-the-bee/>; XI – jogo digital disponível em: <http://poki.com.br/g/quadribol-harry-potter/>; XIII – jogo digital disponível em: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=128>; XV – jogo digital disponível em: <http://portal.ludoeducativo.com.br/pt/play/contra-a-dengue-2/>; XVII – jogo digital disponível em: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=124>; XIX – jogo digital disponível em: <http://www.freeonlinegames.com/game/mini-pool>

Fonte: elaborado pelos autores

Instrumentos de coleta

A amostra foi caracterizada pelas informações demográficas: sexo (feminino e masculino); idade em anos completos. Para avaliar a motivação intrínseca dos estudantes, foi utilizado o Inventário de Motivação Intrínseca (IMI), proposto por McAuley e colaboradores (MCAULEY; DUNCAN; TAMMEN, 1989), e validado no Brasil por Fonseca e Brito (FONSECA; BRITO, 2001). A versão traduzida tem sido aplicada em duas principais áreas de estudo: a do esporte e atividade física (FONSECA; BRITO, 2001) e da educação (SANTOS, 2012; VICENTE, 2013).

No presente estudo, consideraram-se apenas as questões (Q), que foram agrupadas em subescalas a partir das facetas positivas do IMI: Q1. Enquanto eu realizo os jogos nas aulas de educação física, eu achava divertido (Subescala: prazer/interesse); Q2. Após praticar os jogos na aula de educação física por algum tempo eu me senti bem; e Q3: eu consigo realizar bem os jogos propostos nas aulas de educação física (Subescala: Competência percebida); Q4. Eu me esforço muito para desempenhar as brincadeiras nas aulas de educação física; e Q5. Considero importante para mim desempenhar bem os jogos nas aulas de educação física (Subescala: esforço e importância). As opções de resposta incluíram: (1) discordo totalmente; (2) discordo; (3) concordo e (4) concordo totalmente, no entanto devido ao número de opções de resposta (>3), e levando em consideração a faixa etária dos participantes, recorreu-se a metodologia de resposta *smileyometer* aconselhada para esta condição (DE LEEUW, 2011). Acrescentamos ao estudo a questão (não pertencente as subescalas, mas ao questionário): Se você tivesse tempo de realizar mais jogos hoje na aula de educação física, quantos jogos gostaria de praticar? E como opção de resposta: zero jogos; cinco jogos; 10 jogos e 15 jogos.

Análise de dados

Os dados foram analisados no software estatístico *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), versão 22.0. Foram realizadas análises descritivas (média e desvio padrão), e distribuição de frequência relativa e absoluta. Para comparação intra e intergrupos das variáveis aplicou-se método de Equações de Estimações

Generalizadas (GEE). A diferença nas magnitudes foi calculada a partir do tamanho do efeito (ES). Um ES de até 0,49 foi considerado como pequeno, de 0,50 até 0,79 como moderado e de 0,80 ou mais como alto (COHEN, 1988). O nível de significância adotado foi de 5%.

Resultados

Participaram do estudo 50 estudantes (52% de meninas), com idade média de 6,7 ($\pm 0,53$) anos, matriculadas no ensino fundamental de uma escola pública de Florianópolis, Santa Catarina. Destas 24 (48%) pertenciam ao grupo intervenção, e 26 (52%) ao grupo controle. (Tabela 1).

Tabela 1. Caracterização da amostra. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.

Variáveis	Total (n=50)	GI (n=24)	GC (n=26)
Sexo			
Feminino (n) %	26 (52%)	13(54%)	13(50%)
Masculino (n) %	24(48%)	11 (45%)	13 (50%)
Idade (anos completos)*	6,7 (0,54)	6,8 (0,53)	6,5 (0,50)

*Dados expressos em média e desvio padrão; GI: grupo intervenção; GC: grupo controle.

Na tabela 2 observa-se que não houve diferença intra ou intergrupo durante o estudo para as subescalas prazer/interesse, competência percebida e esforço e importância. Além disso, também não foi possível identificar diferenças estatísticas na avaliação da quantidade de jogos que os participantes gostariam de se dedicar se houvesse mais tempo durante as aulas de educação física. Curiosamente, 76% (pré-intervenção) e 80% (pós-intervenção) dos participantes relataram que se tivessem oportunidade de escolha, gostariam de praticar mais 15 jogos na aula de educação física, sugerindo que as crianças apreciam realizar os jogos nas aulas de educação física.

Tabela 2. Motivação intrínseca dos estudantes de ambos os grupos nos momentos pré e pós-intervenção. Florianópolis, Santa Catarina.

Variáveis	Média ± DP		Efeito		
	Grupo Intervenção n=24	Grupo Controle n=26	Grupo	Tempo	Interação
Prazer/interesse	Pré	3,67 ± 0,7	3,65 ± 0,6	0,493	0,307
	Pós	3,67 ± 0,7	3,88 ± 0,6		
	ES	0	0,38		
Competência percebida	Pré	6,54 ± 1,2	6,38 ± 1,3	0,372	0,217
	Pós	6,92 ± 1,2	6,58 ± 1,4		
	ES	0,31	0,14		
Esforço e importância	Pré	07,00 ± 1,06	07,30 ± 0,78	0,303	0,802
	Pós	07,12 ± 1,19	07,26 ± 0,91		
	ES	0,10	0,47		
IMI	Pré	17,20 ± 2,20	17,34 ± 1,99	0,876	0,216
	Pós	17,70 ± 2,62	17,73 ± 2,08		
	ES	0,21	0,11		

IMI = Inventário de Motivação Intrínseca composto pelas subescalas prazer/interesse, competência percebida; e esforço e importância; DP = Desvio Padrão. ES = tamanho do efeito (*effect size*).

Discussão

O presente estudo examinou o efeito de uma intervenção com webgames na motivação intrínseca de crianças de uma escola pública de Florianópolis, Santa Catarina. Baseado na literatura, a hipótese deste estudo foi que o grupo intervenção apresentaria maiores escores de motivação intrínseca quando comparado ao grupo controle. Todavia, os principais achados demonstram que a intervenção realizada com webgames durante as aulas de educação física após vivência prévia de jogos digitais no computador não influenciou a motivação intrínseca dos estudantes dessa realidade.

Na literatura não foram encontrados estudos que analisaram a influência dos webgames na motivação intrínseca de crianças no contexto escolar, e que pode ser explicada em razão da proposta ser inovadora e ainda pouco explorada na área da pesquisa em Educação. No entanto, é unânime entre os pesquisadores que investigar o tema da motivação é importante devido à correlação existente com o desempenho dos escolares (MARTINELLI, 2014), e quando alinhada aos jogos digitais tem o potencial de melhorar as habilidades e os níveis de motivação (LI, 2019; SCHWARTZ et al., 2013). Neste contexto é válido salientar que as propostas devem otimizar os aspectos de diversão e motivação, ou seja o conteúdo e estratégias não devem sobrepor à experiência lúdica (MENDONÇA; MUSTARO, 2011), requerendo maior cautela dos atores intervencionistas.

No presente estudo, embora não tenha sido observada diferença de médias nas subescalas analisadas: prazer/interesse; competência percebida; e esforço/importância, alguns estudos têm considerado estas muito importantes para se avaliar. Intervenções realizadas com crianças demonstram que a utilização de jogos digitais provoca profunda satisfação e prazer (PATRAQUIM, 2014), alterações dos níveis de motivação no que se refere ao prazer e interesse (KATZ et al., 2014); e quando realizadas no ambiente escolar observa-se elevação do nível de diversão (prazer e interesse) e competência percebida (KARIMI; LIM, 2010). Entre as crianças participantes da intervenção com jogos digitais e webgames em Florianópolis, 80% após a sua realização, relataram que gostariam de praticar mais 15 jogos nas aulas de educação física escolar, se houvesse mais tempo

durante as aulas. Esse resultado demonstra que aspectos lúdicos que envolvem os jogos digitais e os webgames (SCHWARTZ; TAVARES, 2012), tornam as aulas atrativas, despertando nas crianças maior receptividade, prazer e interesse em realizá-las.

Quando analisado o efeito da intervenção intra e inter grupo, não foram observadas diferenças estatísticas no período pré vs pós intervenção. Resultado semelhante tem sido encontrado na literatura quando observada a interação grupo vs tempo (FACEY-SHAW et al., 2020), que aponta o uso de tarefas progressivamente desafiadoras e a variabilidade nas habilidades dos alunos as possíveis explicações para esses resultados, onde a intervenção realizada não foi capaz de aumentar a motivação intrínseca dos estudantes.

Algumas limitações podem ter influenciado a interpretação dos resultados e precisam ser consideradas. Primeiramente a variação de opções de respostas do IMI (discordo totalmente, discordo, concordo, e concordo totalmente) pode não ter discriminado com clareza as respostas dos participantes, inviabilizando a detecção de diferenças nas subescalas avaliadas. Em segundo lugar, o tempo de intervenção pode ter sido insuficiente para alterar a motivação intrínseca dos participantes. Considerando isto, sugerimos tendo em vista a possibilidade da utilização do IMI, a inclusão de maior número de opções de resposta quando avaliada em crianças com idade entre 6 e 8 anos, assim como observado em outros estudos (LI, 2019), que incluíram uma maior variação de respostas ao IMI, contendo as seguintes opções de respostas: discordo totalmente, discordo moderadamente, discordo levemente, nem discordo e nem concordo, concordo levemente, concordo moderadamente, e concordo totalmente.

Por outro lado, embora resultados não tenham identificado diferenças estatísticas, a intervenção pode subsidiar uma perspectiva em relação a descobertas observadas em campo, que sugerem que os professores de educação física escolar podem ver a possibilidade de uso dos jogos digitais e a adição dos webgames, em suas aulas, não apenas como possível alternativa às aulas de educação física, e sim uma prática pedagógica viável no atual contexto escolar.

Também referente ao uso de equipamentos eletrônicos e da internet, temos como propor que crianças de uma faixa etária mais avançada (maiores do que 06 e 07 anos) possam ter uma melhor resposta aos webgames (apresentando acréscimo na motivação intrínseca), visto que faixas etárias superiores as que foram analisadas nesta pesquisa (06 e 07 anos de idade) possuem um forte apelo e vínculo com as tecnologias e nessas faixas etárias superiores as crianças são mais abertas a vivenciar as novidades propostas no ambiente escolar.

Considerações finais

O presente estudo focou especificamente na relação entre o “jogar” os webgames relacionando a prática de jogos digitais (anterior ao início da vivência com os webgames), com vistas a observar efeito sobre as dimensões de motivação intrínseca (prazer/interesse, competência percebida, e esforço/importância). No entanto, observou-se que a testagem da intervenção planejada em dois contextos, com e sem a prática dos jogos digitais, que antecederam a aplicação do protocolo dos webgames, não apresentou diferenças significativas, sugerindo a necessidade de adaptações na forma da estrutura e aplicação da intervenção nos próximos estudos empíricos analíticos.

Referências

- BADAMI, R. et al. Feedback after good versus poor trials affects intrinsic motivation. **Research quarterly for exercise and sport**, v. v.82, n. n.2, p. 360–364, 2011.
- COHEN, J. **Statistical power analysis for the behavioral sciences**. 2nd ed ed. Hillsdale, N.J: L. Erlbaum Associates, 1988.
- DE LEEUW, E. D. **Improving Data Quality when Surveying Children and Adolescents: Cognitive and Social Development and its role in questionnaire construction and pretesting**. Naantali, Finland: Utrecht University - Department of Methodology and Statistics, 2011.
- FACEY-SHAW, L. et al. Do Badges Affect Intrinsic Motivation in Introductory Programming Students? **Simulation & Gaming**, v. 51, n. 1, p. 33–54, 1 fev. 2020.

- FONSECA, A. M.; BRITO, A. DE P. Propriedades psicométricas da versão portuguesa do Intrinsic Motivation Inventory (IMI) em contextos de actividade física e desportiva. **Análise Psicológica**, v. v.19, n. n.1, p. 59–76, 2001.
- HARTER, S. Effectance Motivation Reconsidered. Toward a Developmental Model. **Human Development**, v. 21, n. 1, p. 34–64, 1978.
- HASSANDRA, M.; GOUDAS, M.; CHRONI, S. Examining factors associated with intrinsic motivation in physical education: a qualitative approach. **Psychology of sport and exercise**, v. v.4, n. n.3, p. 211–223, 2003.
- KARIMI, A.; LIM, Y. P. Children, engagement and enjoyment in digital narrative. **Curriculum, technology & transformation for an unknown future. Proceedings ascilite Sydney**, p. 475–483, 2010.
- KATZ, B. et al. Differential effect of motivational features on training improvements in school-based cognitive training. **Frontiers in human neuroscience**, v. v. 8, n. Article 242, p. 1–10, 2014.
- LI, L. Using game-based training to improve students' assessment skills and intrinsic motivation in peer assessment. **Innovations in Education and Teaching International**, v. v.56, n. n.4, SP - p. 423-433 2019.
- MARTINELLI, S. DE C. Um estudo sobre desempenho escolar e motivação de crianças. **Educar em revista**, n. n.53, p. 201–216, 2014.
- MCAULEY, E.; DUNCAN, T.; TAMMEN, V. V. Psychometric properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis. **Research quarterly for exercise and sport**, v. v. 60, n. n. 1, SP - p. 48-58 1989.
- MENDONÇA, R. L.; MUSTARO, P. N. **Elementos imersivos e de narrativa como fatores motivacionais em serious games**. . In: X SBGAMES. Salvador, Bahia: 2011
- PATRAQUIM, N. F. B. R. **Exergaming no contexto da Oncologia Pediátrica**. FEUP - Dissertação: Universidade do Porto, 2014.
- RAMOS, D. et al. Digital games, cognitive skills, and motivation: : children's perception in the school context. **International Journal for Innovation Education and Research**, v. 8, n. 5, p. 123–135, 1 maio 2020.
- RAMOS, D. K. et al. Intervenções com jogos em contexto educacional: contribuições às funções executivas. **Revista Psicologia - Teoria e Prática**, v. 21, n. 2, 6 ago. 2019.
- RAMOS, D. K. JOGOS DIGITAIS E AS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA INFÂNCIA: ALTERNATIVAS À DIVERSIFICAÇÃO DO CURRÍCULO. **Revista e-Curriculum**, v. 17, n. 3, p. 1373–1392, 28 set. 2019.
- SANTOS, M. S. V. C.-I.-I. U. **Relação entre a motivação intrínseca para a matemática e o suporte do professor, desempenho académico, género e ano de escolaridade**. [s.l: s.n.].
- SCHWARTZ, G. M. et al. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 16, n. 3, p. 1–26, 2013.
- SCHWARTZ, G. M. Motricidade (pós) humana e a abordagem sobre o corpo na era da simulação. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, v. v. 3, n. n. 3, 2019.
- SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. 1. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2012.
- VICENTE, T. M. P. **Motivação para português: Género, ano de escolaridade, desempenho académico, área de estudo e o clima de sala de aula**. ISPA-Instituto Universitário: Instituto Universitário, 2013.
- WEISS, M. R.; FERRER-CAJA, E. **Motivational orientations and sport behavior**. 2nd e ed. Advances in sport psychology: [s.n.].

4 CONCLUSÃO

A presente tese baseada na reflexão feita a partir da literatura (Artigo 1), ilustrou que o jogo digital em seu desenvolvimento e abordagens científicas, pode ser experimentado, por meio dos webgames, ou seja, é possível vivenciar a prática de um jogo digital, nos computadores de uma escola, e ser viável oferecer toda a dinamicidade e entretenimento que o jogo digital oferece, e proporcionar toda essa experiência com o jogo em aulas tradicionais em quadra, para as crianças na própria escola. Também neste Artigo 1 intencionamos evidenciar que os webgames não se limitam em apenas a “jogar” o jogo digital, sentado em frente a um computador, e sim demonstrar que é possível transcender essa barreira da inatividade física em geral levantada pelo jogo digital, e propor uma dinamicidade e movimento humano, incitar o movimentar-se da criança, trazendo propostas de jogos lúdicos e atividades físicas, que se alimentem de temáticas e estruturas similares as que as crianças observam na tela do computador do jogo, e que é possível ser vivenciada na quadra esportiva, correndo, se movimentando e transformando ainda mais o ambiente escolar, em uma vivência de educação significativa e que se aproxime ao seu cotidiano, ou seja, para a criança que é imersa em jogos, jogos digitais, e meios eletrônicos, é possível trazer essa experiência da realidade virtual para as aulas práticas da educação física. Desta forma, tem-se como notar o impacto epistemológico, observado na teoria do “se-movimentar”, proposta por Elenor Kunz, e a realidade dos jogos digitais, o se-movimentar, propõe um movimento livre, dinâmico, a brincadeira, a ludicidade do jogo, e liberdade do imaginário da criança, e que ela possa trazer essas boas práticas para a sua vida, já os jogos digitais, ficam associados, a plataformas, consoles, videogames, e computadores, e conectam-se a pensamentos de rigidez e imobilidade física, todavia o jogo digital, associado aos webgames só tem a se beneficiar positivamente, onde é visto um impacto positivo do se-movimentar nos jogos digitais, quando observados juntos com as práticas sugeridas pelos webgames. Assim, os jogos lúdicos inspirados nos jogos digitais, que são os webgames, conversam com muita afinidade com as teorias e práticas sugeridas pela teoria do “se-movimentar” de Kunz, onde em ambas situações o lúdico e o movimento humano, recebem a devida atenção e consideração que lhe são pertinentes.

No estudo piloto (Artigo 2), foi notável o engajamento das crianças com disposição e divertimento nas práticas dos webgames, ou seja, os dados desta pesquisa indicaram uma boa aceitação das crianças em relação as vivências experimentadas junto aos webgames, durante as aulas de educação física escolar.

A pesquisa na dimensão qualitativa (Artigo 3), explicitou que a intervenção com estudantes do ensino fundamental utilizando jogos digitais e webgames nas aulas de educação física escolar demonstrou-se importante e viável numa escola pública de Florianópolis, além disso, observou-se que os professores se mostraram organizados e motivados com a nova prática pedagógica, e a escola colaborou de forma significativa para a implementação da intervenção. A presente tese por ser metodológica, discutiu como ensinar os webgames, todavia a tese está comprovada por meio dos instrumentos qualitativos (como pode ser notada no Artigo 3), onde apresentou-se a pesquisa que intencionalmente dividiu em dois grupos (as crianças estudadas no ambiente escolar): 1) grupo intervenção (GI) que participou previamente de vivências com jogos digitais nos computadores na sala informatizada, e em sequência nas aulas de educação física vivenciaram os webgames, em quadra; e o 2) grupo controle (GC) que participou somente das vivências com os webgames em quadra. Para coleta de dados foi utilizado a observação participante e os dados obtidos foram registrados no diário de campo redigido pelo pesquisador durante quatro encontros (em ambos os GI e GC), levando em consideração as etapas descritiva e reflexiva. A etapa descritiva compreendeu o registro detalhado das atividades realizadas; dos comportamentos e atitudes adotados; das situações inusitadas e de aspectos recorrentes; e das falas e diálogos dos sujeitos, preservando sempre que possíveis às expressões literais. A etapa reflexiva tratou do registro das reflexões do pesquisador sobre os dados que emergiram do campo acerca das experiências, considerando suas especulações, sentimentos, problemas, ideias, impressões, preconceções, dúvidas, incertezas, surpresas e decepções detectadas durante todo o processo. Os principais achados deste estudo, dentro da perspectiva qualitativa, demonstraram que a intervenção com estudantes do ensino fundamental utilizando jogos digitais e webgames nas aulas de educação física demonstrou-se importante e viável numa escola pública de

Florianópolis, além disso, observou-se que os professores se mostraram organizados e motivados com a nova prática pedagógica, e a escola colaborou de forma significativa para a implementação da intervenção. Ainda, nesta tese, ao considerarmos os instrumentos qualitativos, notamos a boa receptividade e participação dos estudantes do GI ao brincarem com os jogos digitais e webgames nas aulas de educação física escolar, como podemos observar em exemplos de falas das crianças do grupo intervenção (GI) em diálogo com o professor de educação física da escola, conforme exposto logo abaixo:

[...] Professor: - levanta a mão e diz o que achou da aula? Pode ser,

João: - eu achei muito legal...a parte que a gente ficou jogando lá e a cobrinha [...]

[...] Professor: - outro dia a gente usa o bambolê na aula, pra fazer de conta, todo mundo entendeu? Que o que a gente fez no computador a gente foi no ginásio?

- Alunos (em resposta coletiva): - sim

- Professor: - e foi legal as duas coisas?

- Alunos (em resposta coletiva): - sim

- Professor: - e vocês querem mais jogos para a aula que vem?

- Alunos (em resposta coletiva): - sim [...]

[...] Professor: - vocês acharam parecida a lagoa do sapinho, do videogame, do computador com o jogo que a gente fez na quadra? Acharam?

- Alunos (em resposta coletiva): - sim

- João: - é muito legal. [...]

Outra observação, ainda dentro dos dados qualitativos da tese, tem-se que no GI é que a experiência com os jogos digitais nos computadores possibilitou maior engajamento ao vivenciarem os webgames, ou seja, o grupo intervenção apresentou maior criatividade ao “jogarem” os jogos digitais no computador e ao vivenciarem os webgames em quadra. Ressalta-se que no grupo intervenção (GI), apresentou-se um potencial de ensino e dinamismo junto a utilização dos jogos digitais aliados ao webgames, visto que conseguiu agregar positivamente (por meio de uma participação entusiasmada das crianças) nas aulas de educação física escolar.

Já para o grupo controle (GC) foi visualizada a disposição e entusiasmo dos alunos em executarem em quadra os webgames, como podemos ilustrar citando trechos de diálogos dos estudantes com o professor de educação física escolar, de acordo como é demonstrado a seguir:

[...] Professor: - a atividade da cobrinha foi difícil fazer os obstáculos com todo mundo junto?

- Alunos (em resposta coletiva): - sim!!!

- Professor: - mas conseguiram né?

- Alunos (em resposta coletiva): - sim [...]

[...] Professor: - todo mundo vai poder falar um pouquinho...quem quiser pode levantar a mão, tira o colete e vai dando pro professor...quem quer falar pro professor Jonas a brincadeira que vocês gostaram mais, pode falar Amabile.

- Amabile: - gostei da queimada

- Professor: - queimada, gostaram de aprender a queimada?

- Alunos (em resposta coletiva): - sim [...]

[...] Professor: - vamos conversar sobre a aula, levanta a mão quem for falar, quem gostou mais da brincadeiras, da travessia do sapo?

- Paulo: - eu!!!

- Professor: - foi difícil?

- Paulo: - não!

- Professor: - quem gostou mais do lençol, da sinuca, da caçapa

- João: o davi, arrebitou a coisa (aluno se referindo ao material usado no webgame – um tecido verde com burados que imitavam uma mesa de sinuca) [...]

Cabe aqui salientar que este grupo (GC), somente experimentou os webgames na quadra esportiva da escola, ou seja, estas crianças não tiveram a prática dos jogos digitais nos computadores da escola, entretanto os alunos se demonstraram participativos e atraídos pelos webgames, e notou-se que os webgames conseguiram estimular a imaginação, criatividade e a cooperação entre as crianças. A intervenção conseguiu subsidiar uma perspectiva positiva em relação as descobertas observadas em campo, que indicam que os professores de educação física podem refletir e observar o uso dos jogos digitais associados aos webgames em suas aulas, não apenas como uma possível alternativa às aulas de educação física, mas também como uma prática pedagógica real e criativa no contexto educacional.

Na dimensão quantitativa (Artigo 4) examinou o efeito de uma intervenção com webgames especificamente na motivação intrínseca de crianças de uma escola pública de Florianópolis, Santa Catarina, onde a hipótese deste estudo foi que o grupo intervenção apresentaria maiores escores de motivação intrínseca quando comparado ao grupo controle, todavia, tal hipótese foi refutada, pois os principais achados demonstram que a intervenção realizada com webgames durante as aulas de educação física escolar após vivência prévia de jogos digitais no computador não aumentou a motivação intrínseca dos estudantes no grupo de intervenção.

O modelo de pesquisa proposto por esta tese, utilizou-se de um modelo de pesquisa interventivo quase experimental que buscou intervir, descrever, comparar e interpretar ao mesmo tempo a relação das crianças participantes com os jogos propostos (webgames), ao mesmo tempo que tentou mensurar possíveis mudanças de comportamento no ato de apreender por uma maior motivação intrínseca nas aulas de educação física escolar. Este desenho integrou dois tipos de desenhos de pesquisa, o observacional e o interventivo. E tem-se que a tese procurou por meio da pesquisa observacional descritiva promover a descrição das características de determinada população (crianças no ambiente escolar que vivenciaram a prática com os webgames). Já o desenho de pesquisa interventivo, nesta tese, consistiu em submeter os objetos de estudo à influência de certas variáveis, em condições controladas e conhecidas pelo pesquisador, e observar os resultados que a variável produziu. Para tanto, focamos na tese em estabelecer a discussão sobre jogos e jogos digitais que envolvam atividade física, movimento humano e que se realize de forma lúdica e prazerosa, ou seja, trata-se da proposta dos webgames, que foi associada as aulas de educação física escolar. Os webgames promovem um retorno ao jogo digital tradicional, visto que geralmente esse jogo digital é considerado uma prática sedentária, todavia, os webgames sugerem que após jogar o jogo digital, é proposto uma interação, com um jogo realizado a partir de uma atividade lúdica, que promove a quebra do sedentarismo. Esta proposta metodológica inovadora, que é visualizada nos webgames, destaca o vínculo das crianças pelo meio digital e traz esse encanto para os jogos lúdicos e atividades físicas que podem ser vivenciadas nas aulas de educação física. O exercício de associar os webgames aos jogos digitais, e suas reconfigurações do movimentar-se, apontam que as práticas de atividades físicas no ambiente escolar executadas de forma individual ou coletiva (pelas crianças), sugerem uma condição que, desde o aporte de uma teoria reflexiva da educação física, não deve ser visualizada como uma tendência ao individualismo e isolamento social (usualmente associado a prática dos jogos digitais), visto que as práticas dos webgames se organizam para atender demandas individuais e coletivas das crianças. As crianças por meio dos webgames são incentivadas a experimentar outras atividades motrizes para além daquelas vivenciadas sob a ótica tradicional de uma aula de educação física escolar, e sendo assim, este o fundamental ponto de reflexão ao abordar a ideia do movimentar-se, onde através de propostas pedagógicas inovadoras, tais como os webgames no ambiente escolar, associa-se uma concepção de modernização reflexiva, onde o movimento humano se redimensiona e isso tem consequências futuras e decisivas para o pensar da educação física escolar e seus impactos positivos na educação das crianças no contexto escolar.

Desta maneira, propõe-se a defesa parcial da tese, pois a hipótese deste estudo foi que seria viável uma intervenção integrada entre webgames e atividades físicas e motoras dentro de uma aula de educação física, aumentando os escores de motivação intrínseca quando comparado ao grupo controle, todavia, a comparação dos escores de motivação entre os dois grupos não apresentou diferença significativa. Assim defende-se a exequibilidade dos webgames adaptados as aulas tradicionais de educação escolar como uma prática pedagógica viável no atual contexto escolar, que incita novas alternativas para o movimentar-se das crianças

estudadas, porém não se pode constatar um aumento significativo da motivação intrínseca no grupo experimental.

A efetividade de uma intervenção pedagógica pode gerar grande motivação e entusiasmo em uma instituição de ensino observada e percebida por abordagens qualitativas, no entanto, mudanças mais específicas sobre variáveis determinadas sugere-se abordagens mais quantitativas que podem melhor mensurar e aferir mudanças significativas de comportamento controlando a subjetividade do pesquisador. Novos estudos de intervenção pedagógica dessa natureza que preservem o ambiente pedagógico escolar são sugeridos em diferentes ambientes culturais e com crianças de outras faixas etárias. Desta maneira, sugere-se que em futuros estudos amplie-se o tempo de intervenção, para que em novas pesquisas o tempo de intervenção não seja insuficiente na busca de maiores efeitos sobre as percepções dos participantes em relação aos jogos digitais associados aos webgames. Também a presente tese também focou especificamente na relação entre o “jogar” os webgames relacionando a prática de jogos digitais (anterior ao início da vivência com os webgames), com perspectiva a observar efeito sobre as dimensões de motivação intrínseca (prazer/interesse, competência percebida, e esforço/importância), todavia, notou-se que a testagem da intervenção planejada em dois contextos, com e sem a prática dos jogos digitais, não apresentou diferenças significativas, assim, sugere-se a necessidade de adaptações na forma da estrutura e aplicação da intervenção nos próximos estudos empíricos analíticos (inserindo uma maior variação de respostas ao IMI, contendo as seguintes opções de respostas: discordo totalmente, discordo moderadamente, discordo levemente, nem discordo e nem concordo, concordo levemente, concordo moderadamente, e concordo totalmente.). Entre as limitações que podem ter influenciado a interpretação dos resultados da tese e necessitam ser elencadas tem-se o fato de assumir as limitações metodológicas de um estudo quase experimental de intervenção pedagógica que necessitou respeitar as influências ecológicas do local de pesquisa; a não randomização dos participantes; o não cegamento nos procedimentos de coleta e intervenção; e por fim, o tempo de intervenção, que pode ter sido insuficiente para encontrar mais informações sobre as percepções dos participantes em relação aos jogos digitais aliados aos webgames.

REFERÊNCIAS

- BADAMI, R. et al. Feedback after good versus poor trials affects intrinsic motivation. **Research quarterly for exercise and sport**, v. v.82, n. n.2, p. 360–364, 2011.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo** .(1977). [s.l.] Lisboa (Portugal): Edições v.70, 2010.
- BENSON, N. et al. **O livro da Psicologia**. [s.l.] Globo Editora, 2016.
- BRASIL, 2017. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação - MEC, 2017.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares ciências naturais**. Brasília: Mec/SEF, v.4, 1998.
- COHEN, J. **Statistical power analysis for the behavioral sciences**. 2nd ed ed. Hillsdale, N.J: L. Erlbaum Associates, 1988.
- COSTA, A. R. et al. “BRINCAR E SE-MOVIMENTAR” DA CRIANÇA: A IMPRESCINDÍVEL NECESSIDADE HUMANA EM EXTINÇÃO? **Corpoconsciência**, v. 19, n. 3, p. 45–52, 2015.
- COSTA, A. Q. DA; BETTI, M. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte TI - Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**, v. 27, n. 2, p. 165- 78 ST- Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa, 2006.
- CRUZ JUNIOR, G. **Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do “mau-exemplo” nos videogames**. Thesis (doctorate)—Repositório Institucional da UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2016.
- DA SILVA, A. P. S.; SILVA, A. M. Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens? **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 157–172, 2017.
- DE CASTRO, F. B.; KUNZ, E. O controle da subjetividade e das experiências corporais sensíveis: implicações para o brincar e se-movimentar da criança. **Motrivivência**, v. 27, n. 45, p. 44–57, 2015.

DE HOLANDA, M. J. B.; RAMOS, K. A complexidade e a criatividade na educação. **Revista Filosofia Capital**, v. v. 8, n. n. 15, p. 03–14, 2013.

DE LEEUW, E. D. **Improving Data Quality when Surveying Children and Adolescents: Cognitive and Social Development and its role in questionnaire construction and pretesting**. Naantali, Finland: Utrecht University - Department of Methodology and Statistics, 2011.

EZPELETA, J.; ROCKWELL, E. **Pesquisa participante**. São Paulo: Cortez : Autores Associados, 1986.

FACEY-SHAW, L. et al. Do Badges Affect Intrinsic Motivation in Introductory Programming Students? **Simulation & Gaming**, v. 51, n. 1, p. 33–54, 1 fev. 2020.

FONSECA, A. M.; BRITO, A. DE P. Propriedades psicométricas da versão portuguesa do Intrinsic Motivation Inventory (IMI_p) em contextos de actividade física e desportiva. **Análise Psicológica**, v. v.19, n. n.1, p. 59–76, 2001.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, v. 5, n. 61, 2002.

GRAF, D. L. et al. Playing active video games increases energy expenditure in children. **Pediatrics**, v. 124, n. 2, p. 534-540, 2009

GRAVES, L. E. F. et al. The effect of active video gaming on children’s physical activity, behavior preferences and body composition. **Pediatric exercise science**, v. 22, n. 4, p. 535–546, 2010.

HARTER, S. Effectance Motivation Reconsidered. Toward a Developmental Model. **Human Development**, v. 21, n. 1, p. 34–64, 1978.

HASSANDRA, M.; GOUDAS, M.; CHRONI, S. Examining factors associated with intrinsic motivation in physical education: a qualitative approach. **Psychology of sport and exercise**, v. v.4, n. n.3, p. 211–223, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o homem como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUTZ, C. S.; BANDEIRA, D. R.; TRENTINI, C. M. **Psicometria**. Porto Alegre: Artmed, 2015.

JONES, R.; WYSE, D. **Creativity in the Primary Curriculum**. [s.l.] Routledge, 2013.

KARIMI, A.; LIM, Y. P. Children, engagement and enjoyment in digital narrative. **Curriculum, technology & transformation for an unknown future. Proceedings ascilite Sydney** , p. 475–483, 2010.

KATZ, B. et al. Differential effect of motivational features on training improvements in school-based cognitive training. **Frontiers in human neuroscience**, v. v. 8, n. Article 242, p. 1–10, 2014.

KUHN, T. S. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Editora Perspectivas, 2006.

LEITE, L. S. **Mídia e a perspectiva da tecnologia educacional no processo pedagógico contemporâneo**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2008. v. 2

LÉVY, P. **O que é virtual?** 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

LI, L. Using game-based training to improve students’ assessment skills and intrinsic motivation in peer assessment. **Innovations in Education and Teaching International**, v. v.56, n. n.4, SP - p. 423-433 2019.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. DE. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora pedagógica e universitária LTDA - EPU, 1986.

MAILLOT, P.; PERROT, A.; HARTLEY, A. Effects of interactive physical-activity video-game training on physical and cognitive function in older adults. **Psychology and aging**, v. 27, n. 3, 2012.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 12. ed. [s.l.] Papirus Editora, 1998.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer-uma introdução**. 5ª edição ed. Campinas: Autores Associados, 2002.

MARTINELLI, S. DE C. Um estudo sobre desempenho escolar e motivação de crianças. **Educar em revista**, n. n.53, p. 201–216, 2014.

MARTINS; BATISTA, J. Observação participante: uma abordagem metodológica para a psicologia escolar. **Semina: Ciências, Sociedade e Humanidade**, v. 17, n. 3, p. 266–273, 1996.

MCAULEY, E.; DUNCAN, T.; TAMMEN, V. V. Psychometric properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis. **Research quarterly for exercise and sport**, v. v. 60, n. n. 1, SP - p. 48-58 1989.

MENDONÇA, R. L.; MUSTARO, P. N. **Elementos imersivos e de narrativa como fatores motivacionais em serious games**. . In: X SBGAMES. Salvador, Bahia: 2011

MINAYO, M. C. DE S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 5. ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Hucitec-Abrasco, 1998.

NEBER, H.; NEUHAUS, B. J. Creativity and Problem-Based Learning (PBL): A Neglected Relation. In: TAN, A.-G. (Ed.). **Creativity, Talent and Excellence**. Singapore: Springer, 2013. p. 43–56.

NETO, A. F. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. **EF Deportes: revista digital**, n. 88, 2005.

O'LOUGHLIN, E. K. et al. Prevalence and correlates of exergaming in youth. **Pediatrics**, v. 130, n. 5, p. 806-814, 2012.

PADALA et al. Wii-fit for improving gait and balance in an assisted living facility: a pilot study. **Journal of aging research**, v. 2012, 2012.

PATRAQUIM, N. F. B. R. **Exergaming no contexto da Oncologia Pediátrica**. FEUP - Dissertação: Universidade do Porto, 2014.

POPPER, K. R. **Conjecturas e refutações**. Brasília: Ed. Da Universidade de Brasília, 2008.

QUEIROZ, D. T. et al. Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde. **Revista Enfermagem UERJ**, v. 15, n. 2, p. 276–283, 2007.

RAMOS, D. et al. Digital games, cognitive skills, and motivation: : children's perception in the school context. **International Journal for Innovation Education and Research**, v. 8, n. 5, p. 123–135, 1 maio 2020.

RAMOS, D. K. et al. Intervenções com jogos em contexto educacional: contribuições às funções executivas. **Revista Psicologia - Teoria e Prática**, v. 21, n. 2, 6 ago. 2019.

RAMOS, D. K. JOGOS DIGITAIS E AS FUNÇÕES EXECUTIVAS NA INFÂNCIA: ALTERNATIVAS À DIVERSIFICAÇÃO DO CURRÍCULO. **Revista e-Curriculum**, v. 17, n. 3, p. 1373–1392, 28 set. 2019.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

ROSA, C. A. DE P. **História da ciência: da Antiguidade ao Renascimento científico**. 2. ed. Brasília: Fundação Alexandre de Gusmão, 2010.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Editora Blucher, 2012. v. 3

SANTOS, M. S. V. C.-I.-I. U. **Relação entre a motivação intrínseca para a matemática e o suporte do professor, desempenho acadêmico, gênero e ano de escolaridade**. [s.l: s.n.].

SCHWARTZ, G. M. et al. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 16, n. 3, p. 1–26, 2013.

SCHWARTZ, G. M. Motricidade (pós) humana e a abordagem sobre o corpo na era da simulação. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, v. v. 3, n. n. 3, 2019.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. 1. ed. São Paulo: Phorte Editora, 2012.

SILVA, A. P. S. DA. **Os jogos eletrônicos de movimento e as práticas corporais na percepção de jovens**. Thesis (doctorate) — Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, 2012.

SILVA, C. A. DA. **Crianças e computadores: um estudo exploratório sobre a informática na educação infantil no Distrito Federal**. Dissertação (Mestrado)—Brasília: Universidade de Brasília, 2010.

SURDI, A.; MELO, J P. de.; KUNZ, E. O BRINCAR E O “SE-MOVIMENTAR” DA CRIANÇA COMO MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA. **Licere**, Belo Horizonte, v.19, n.3, set/2016.

SURDI, A. C.; DE MELO, J. P.; KUNZ, E. O brincar e o se-movimentar nas aulas de Educação Física Infantil: realidades e possibilidades. **Movimento**, v. 22, n. 2, p. 459–470, 2016.

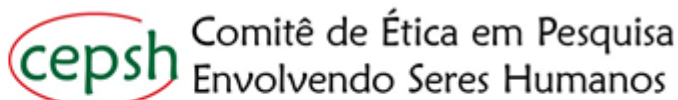
VICENTE, T. M. P. **Motivação para português: Gênero, ano de escolaridade, desempenho acadêmico, área de estudo e o clima de sala de aula**. ISPA-Instituto Universitário: Instituto Universitário, 2013.

WEISS, M. R.; FERRER-CAJA, E. **Motivational orientations and sport behavior**. 2nd e ed. Advances in sport psychology: [s.n.].

WITTELSBERGER et al. The influence of Nintendo-Wii® bowling upon residents of retirement homes. **Zeitschrift für Gerontologie und Geriatrie**, v. 46, n. 5, p. 425–430, 2013.

APÊNDICES

Apêndice 1: Termo de consentimento livre e esclarecido (responsáveis)



GABINETE DO REITOR

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O(a) seu(ua) filho(a)/dependente está sendo convidado a participar de uma pesquisa doutorado intitulada **WEBGAMES: JOGOS VIRTUAIS NO MUNDO REAL COM FINS PEDAGÓGICOS**, que fará avaliação sobre a motivação dos alunos e entrevista semiestrutura coletiva (com professor e alunos), tendo como objetivo (geral da pesquisa é identificar as singularidades presentes na experiência de crianças com os Webgames, com intuito de avaliar o funcionamento dos Jogos Virtuais no mundo real como instrumento pedagógico. E objetivos específicos de: Analisar a repercussão do lúdico associado aos Jogos Virtuais do mundo real na experiência de crianças com os Webgames; Identificar a motivação das crianças nas aulas de Educação Física, antes e após a vivência com os Webgames. Serão previamente marcados a data e horário para avaliações (sobre a motivação dos alunos para a prática das aulas de Educação Física), utilizando (questionário sobre motivação). Estas medidas serão realizadas nas dependências da Escola José Amaro Cordeiro – Fpolis/SC. Também serão realizados entrevistas semiestruturadas coletivas e também as vivências de jogos online (no computador) e também de jogos adaptados lúdicos (que serão os adaptados dos jogos vivenciados no computador, e em um segundo momento serão vivenciados na quadra esportiva no formato de “Webgames”. Não é obrigatório (participar de todas as vivências práticas (jogos online ou Webgames), ou mesmo responder a todas as perguntas das entrevistas semiestruturadas que ocorrerão na Escola José Amaro Cordeiro – Fpolis/SC.

O(a) seu(ua) filho(a)/dependente e seu/sua acompanhante não terão despesas e nem serão remunerados pela participação na pesquisa. Todas as despesas decorrentes de sua participação serão ressarcidas. Em caso de danos, decorrentes da pesquisa será garantida a indenização.

Os riscos destes procedimentos serão mínimos desta pesquisa, considerando a totalidade de procedimentos e hipótese apresentados no Projeto de Pesquisa Básico são: constrangimento pelas gravações ao serem entrevistados tanto para o professor quanto para os alunos; a relação de poder própria entre a dinâmica professor/alunos de forma geral, conforme consta a Resolução 466/2012; o fato do professor serem questionados sobre dados que são diretamente relacionados à dinâmica do seu trabalho, que poderão suscitar tanto situações agradáveis quanto desagradáveis, próprias da dinâmica social no ambiente profissional, de ordem emocional, psicológica, e/ou de competência e desempenhos.

Os riscos destes procedimentos serão mínimos por envolver a prática de jogos digitais online, que são de conhecimentos e parte cotidiana das vivências das crianças, e serão jogos lúdicos, e que serão depois também vivenciado na quadra esportiva/ginásio da escola, em formato adaptado para que a prática esportiva/atividade física lembre o que foi experimentando no jogo digital do computador. Os riscos das atividades propostas (jogo digital online, prática do Webgame, participação do questionário de motivação e participação da entrevista semiestrutura coletiva) são mínimos, pois não apresentam alterações e modificações das atividades já vivenciadas pelos educandos, junto ao seu professor (neste caso junto ao professor de Educação Física, nos espaços da quadra esportiva e sala de Tecnologia Educacional).

A identidade do(a) seu(ua) filho(a)/dependente será preservada pois cada indivíduo será identificado por um número.

Os benefícios e vantagens em participar deste estudo serão a possibilidade dos educandos vivenciarem uma nova ferramenta educacional e pedagógica, que propõe a utilização de jogos digitais, que possuem grande apelo e aceitação no cotidiano das crianças, e além de poderem jogar e praticar esses jogos na escola, poderão vivenciar jogos adaptados para as aulas de Educação Física, que através da ludicidade irá dinamizar, motivar e ampliar de forma descontraída o repertório cognitivo, afetivo e motor destas crianças. Além de que maior parte dos benefícios descritos são relativos à pesquisa e área de conhecimento e não aos participantes.

As pessoas que estarão acompanhando os procedimentos serão os pesquisadores (estudante de doutorado [Jonas Godtsfriedt], o professor responsável pela orientação do doutorando [Dr. Fernando Luiz Cardoso – Professor Orientador]).

O(a) senhor(a) poderá retirar o(a) seu(ua) filho(a)/dependente do estudo a qualquer momento, sem qualquer tipo de constrangimento.

Solicitamos a sua autorização para o uso dos dados do(a) seu(ua) filho(a)/dependente para a produção de artigos técnicos e científicos. A privacidade do(a) seu(ua) filho(a)/dependente será mantida através da não-identificação do nome.

Este termo de consentimento livre e esclarecido é feito em duas vias, sendo que uma delas ficará em poder do pesquisador e outra com o sujeito participante da pesquisa.

NOME DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL PARA CONTATO: Jonas Godtsfriedt

NÚMERO DO TELEFONE: (48) 99991-5949

ENDEREÇO: LABORÁTORIO – LAGESC – CEFID/UEDESC - Rua Pascoal Simone, 358 - Coqueiros - Florianópolis – SC CEP: 88080-350

ASSINATURA DO PESQUISADOR:

Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos – CEPESH/UEDESC

Av. Madre Benvenuta, 2007 – Itacorubi – Florianópolis – SC - 88035-901

Fone: (48) 3664-8084 / (48) 3664-7881 - E-mail: cepsh.reitoria@udesc.br / cepsh.udesc@gmail.com

CONEP- Comissão Nacional de Ética em Pesquisa

SRTV 701, Via W 5 Norte – Lote D - Edifício PO 700, 3º andar – Asa Norte - Brasília-DF - 70719-040

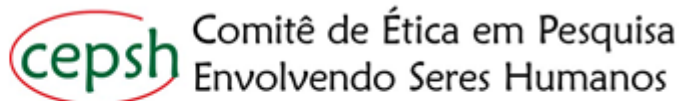
TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro que fui informado sobre todos os procedimentos da pesquisa e, que recebi de forma clara e objetiva todas as explicações pertinentes ao projeto e, que todos os dados a respeito do meu(minha) filho(a)/dependente serão sigilosos. Eu compreendo que neste estudo, as medições dos experimentos/procedimentos de tratamento serão feitas em meu(minha) filho(a)/dependente, e que fui informado que posso retirar meu(minha) filho(a)/dependente do estudo a qualquer momento.

Nome por extenso _____

Assinatura _____ Local: _____ Data: ____/____/____ .

Apêndice 2: Termo de consentimento livre e esclarecido (professor)



GABINETE DO REITOR

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O(a) senhor(a) está sendo convidado a participar de uma pesquisa doutorado intitulada WEBGAMES: JOGOS VIRTUAIS NO MUNDO REAL COM FINS PEDAGÓGICOS, que fará avaliação sobre a motivação dos alunos e entrevista semiestrutura coletiva (com professor e alunos), tendo como objetivo (geral da pesquisa é identificar as singularidades presentes na experiência de crianças com os Webgames, com intuito de avaliar o funcionamento dos Jogos Virtuais no mundo real como instrumento pedagógico. E objetivos específicos de: Analisar a repercussão do lúdico associado aos Jogos Virtuais do mundo real na experiência de crianças com os Webgames; Identificar a motivação das crianças nas aulas de Educação Física, antes e após a vivência com os Webgames. Serão previamente marcados a data e horário para avaliações (sobre a motivação dos alunos para a prática das aulas de Educação Física), utilizando (questionário sobre motivação). Estas medidas serão realizadas nas dependências da Escola José Amaro Cordeiro – Fpolis/SC. Também serão realizados entrevistas semiestruturadas coletivas e também as vivências de jogos online (no computador) e também de jogos adaptados lúdicos (que serão os adaptados dos jogos vivenciados no computador, e em um segundo momento serão vivenciados na quadra esportiva no formato de “Webgames”. Não é obrigatório (participar de todas as vivências práticas (jogos online ou Webgames), ou mesmo responder a todas as perguntas das entrevistas semiestruturadas que ocorrerão na Escola José Amaro Cordeiro – Fpolis/SC.

O(a) Senhor(a) e seu/sua acompanhante não terão despesas e nem serão remunerados pela participação na pesquisa. Todas as despesas decorrentes de sua participação serão ressarcidas. Em caso de danos, decorrentes da pesquisa será garantida a indenização.

Os riscos destes procedimentos serão mínimos desta pesquisa, considerando a totalidade de procedimentos e hipótese apresentados no Projeto de Pesquisa Básico são: constrangimento pelas gravações ao serem entrevistados tanto para o professor quanto para os alunos; a relação de poder própria entre a dinâmica professor/alunos de forma geral, conforme consta a Resolução 466/2012; o fato do professor ser questionado sobre dados que são diretamente relacionados à dinâmica do seu trabalho, que poderão suscitar tanto situações agradáveis quanto desagradáveis, próprias da dinâmica social no ambiente profissional, de ordem emocional, psicológica, e/ou de competência e desempenhos.

Os riscos destes procedimentos serão mínimos por envolver a prática de jogos digitais online, que são de conhecimentos e parte cotidiana da vivências das crianças, e serão jogos lúdicos, e que serão depois também vivenciado na quadra esportiva/ginásio da escola, em formato adaptado para que a prática esportiva/atividade física lembre o que foi experimentando no jogo digital do computador. Os riscos das atividades propostas (jogo digital online, prática do Webgame, participação do questionário de motivação e participação da entrevista semiestrutura coletiva) são mínimos, pois não apresentam alterações e modificações das atividades já vivenciadas pelos educandos, junto ao seu professor (neste caso junto ao professor de Educação Física, nos espaços da quadra esportiva e sala de Tecnologia Educacional).

A sua identidade será preservada pois cada indivíduo será identificado por um número.

Os benefícios e vantagens em participar deste estudo serão a possibilidade dos educandos vivenciarem uma nova ferramenta educacional e pedagógica, que propõe a utilização de jogos digitais, que possuem grande apelo e aceitação no cotidiano das crianças, e além de poderem jogar e praticar esses jogos na escola, poderão vivenciar jogos adaptados para as aulas de Educação Física, que através da ludicidade irá dinamizar, motivar e ampliar de forma descontraída o repertório cognitivo, afetivo e motor destas crianças. Além de que maior parte dos benefícios descritos são relativos à pesquisa e área de conhecimento e não aos participantes.

As pessoas que estarão acompanhando os procedimentos serão os pesquisadores (estudante de doutorado [Jonas Godtsfriedt], o professor responsável pela orientação do doutorando [Dr. Fernando Luiz Cardoso – Professor Orientador]).

O(a) senhor(a) poderá se retirar do estudo a qualquer momento, sem qualquer tipo de constrangimento.

Solicitamos a sua autorização para o uso de seus dados para a produção de artigos técnicos e científicos. A sua privacidade será mantida através da não-identificação do seu nome.

Este termo de consentimento livre e esclarecido é feito em duas vias, sendo que uma delas ficará em poder do pesquisador e outra com o sujeito participante da pesquisa.

NOME DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL PARA CONTATO: Jonas Godtsfriedt

NÚMERO DO TELEFONE: (48) 99991-5949

ENDEREÇO: LABORÁTORIO – LAGESC – CEFID/UDESC - Rua Pascoal Simone, 358 - Coqueiros - Florianópolis – SC CEP: 88080-350

ASSINATURA DO PESQUISADOR:

Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos – CEPESH/UDESC

Av. Madre Benvenuta, 2007 – Itacorubi – Florianópolis – SC -88035-901

Fone/Fax: (48) 3664-8084 / (48) 3664-7881 - E-mail: cepsh.reitoria@udesc.br / cepsh.udesc@gmail.com

CONEP- Comissão Nacional de Ética em Pesquisa

SRTV 701, Via W 5 Norte – lote D - Edifício PO 700, 3º andar – Asa Norte - Brasília-DF - 70719-040

Fone: (61) 3315-5878/ 5879 – E-mail: conep@saude.gov.br

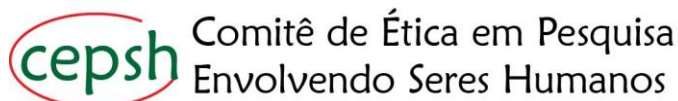
TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro que fui informado sobre todos os procedimentos da pesquisa e, que recebi de forma clara e objetiva todas as explicações pertinentes ao projeto e, que todos os dados a meu respeito serão sigilosos. Eu compreendo que neste estudo, as medições dos experimentos/procedimentos de tratamento serão feitas em mim, e que fui informado que posso me retirar do estudo a qualquer momento.

Nome por extenso _____

Assinatura _____ Local: _____ Data: ____/____/____ .

Apêndice 3: Consentimento para fotografias, vídeos e gravações



GABINETE DO REITOR

CONSENTIMENTO PARA FOTOGRAFIAS, VÍDEOS E GRAVAÇÕES

Permito que sejam realizadas fotografia, filmagem ou gravação de meu filho/dependente para fins da pesquisa científica intitulada “WEBGAMES: JOGOS VIRTUAIS NO MUNDO REAL COM FINS PEDAGÓGICOS”, e concordo que o material e informações obtidas relacionadas ao meu filho/dependente possam ser publicados eventos científicos ou publicações científicas. Porém, o meu filho/dependente não devem ser identificado por nome ou rosto em qualquer uma das vias de publicação ou uso, e que as fotografias, vídeos e gravações ficarão sob a propriedade e guarda do grupo de pesquisadores do estudo.

_____, ____ de _____ de _____
Local e Data

Nome do Responsável pelo Sujeito Pesquisado

Assinatura do Responsável pelo Sujeito Pesquisado

ANEXOS

ANEXO A – INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DE MOTIVAÇÃO

INVENTÁRIO/QUESTIONÁRIO PARA AVALIAR A MOTIVAÇÃO DOS EDUCANDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Intrinsic Motivation Inventory (IMI)

Por favor, marque com um círculo, em cada questão abaixo, qual rostinho que melhor reflete como você se sente.

1. Enquanto eu realizo as atividades/jogos nas aulas de Educação Física, eu achava divertido?



Nada
divertido



Só um pouco
divertido



Foi divertido



Foi muito
divertido

2. Após praticar as atividades física/jogos na aula de Educação Física por algum tempo, eu me senti bem competente?



Nada
competente



Só um pouco
competente



Competente



Muito
competente

3. Eu consigo realizar bem a atividade/jogos propostos nas aulas de Educação Física?



Nada
bem



Um pouco
bem



Bem



Muito
bem

4. Eu me esforço muito para desempenhar as atividades lúdicas/brincadeiras nas aulas de Educação Física?



Não me esforço
nada



Me esforço
só um pouco



Me esforço



Me esforço
muito

5. Considero importante para mim, desempenhar bem a atividades físicas/jogos nas aulas de Educação Física?



Nem um pouco
importante



Só um pouco
importante



Importante



Muito
importante

6. Se você tivesse tempo de realizar mais atividades/jogos lúdicos hoje na aula de Educação Física, quantos jogos gostaria de praticar?

()

Nenhum

()

5

()

10

()

15

ANEXO B – INSTRUMENTOS DE PESQUISA

ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

INQUÉRITO AO PROFESSOR

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR

1. Identificação

Data: ____ / ____ / ____.

Professor: _____ Nasc.: _____

Local da entrevista: _____

Horário: Início: _____ Término: _____

2. Formação: _____

3. Exerce outra profissão além de ser professor?

() Não

() Sim, qual? _____

ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COLETIVA

CARACTERÍSTICA DO GRUPO E ENTIDADE

Poderia caracterizar o seu grupo de alunos na qual trabalha atualmente (sexo, idade, número de alunos, etc).

Poderia caracterizar a escola onde trabalha (objetivos, estrutura, sua função, dificuldades, características do local, etc).

BIOGRAFIA

1. Quando foi a primeira vez que teve contato com os jogos digitais (jogos online)? Poderia falar como tem sido desde então?

2. O que significa para você ensinar? Já utilizou jogos digitais em suas aulas?

CONHECIMENTO DO PROFESSOR

3. Em sua opinião o que o professor de na escola precisa saber (quais conhecimentos) para ensinar ou iniciar as crianças a vivências com jogos digitais? Quais os conhecimentos que possui que julga ser útil ou importante para ensinar?

4. Sobre o conhecimento que possui sobre ensinar sobre jogos digitais na escola, onde você acredita que adquiriu? (há algum lugar, pessoa, situação).

5. Como você tem feito para manter ou ampliar seus conhecimentos para atuar como professor na escola?

ANEXO C – JOGOS DIGITAIS E WEBGAMES

ROTEIRO COM OS JOGOS DIGITAIS QUE FORAM VIVENCIADOS NA SALA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL, E TAMBÉM O SEU RESPECTIVO JOGO ADAPTADO LÚDICO (INSPIRADO NO JOGO DIGITAL – NESTE CASO O “WEBGAMES” QUE SERÁ EXPERIMENTADO NA QUADRA/GINÁSIO ESPORTIVO NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA)

1. QUEIMADA “ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”

Nome do jogo original: BE THE BEE

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/be-the-bee/>

Descrição do jogo:

Be the Bee – Passe por diversos labirintos com a abelha com o objetivo de chegar até a colmeia, tomando cuidado com os ventos fortes que vão tirar todo o seu equilíbrio, não encostando em nenhum dos obstáculos pelo trajeto.

Objetivo:

Be the Bee – Passar por diversos labirintos com a abelha e chegar até a colmeia, tomando cuidado com os ventos fortes que vão tirar todo o seu equilíbrio, não encostando em nenhum dos obstáculos pelo trajeto.

Nome adaptado para o jogo: “QUEIMADA “ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”

Objetivo: Estimular a cooperação entre as crianças e uma visão estratégica aos alunos

Faixa etária: 06 a 10 anos de idade

Recursos materiais: 02 (duas) bolas pequenas e coletes.

Desenvolvimento:

As crianças se dividem em dois times e cada um deles tem que escolher um jogador para ser a abelha-rainha. Esse jogador tem que ser protegido pelo resto do time.

Uma equipe começa com a bola e a outra escolhe o seu campo.

Quem começa com a bola tem que tentar queimar os jogadores do outro time, especialmente a “Abelha rainha ou Zangão”.

Os participantes que forem queimados têm que ir para o “morto”, que é o espaço atrás do campo, e não podem sair de lá.

Para ganhar o jogo, é preciso queimar todos do time, mas se a “Abelha rainha ou Zangão” for queimada antes, a brincadeira termina e a equipe que conseguiu atingi-la vence.

Variações e Adaptações: O professor pode interromper o jogo, criando novas dinâmicas, como acrescentar duas bolas na partida, ou mesmo efetuar uma rodada do jogo, onde nenhuma das crianças precise comunicar para a outra equipe qual é a sua “Abelha rainha ou Zangão”.

2. FUTEBOL DA COOPERAÇÃO

Nome do jogo original: Glow Hockey

Fonte: <https://www.yiv.com/Glow-Hockey-Online>

<https://www.baixaki.com.br/jogos-online/glow-hockey.htm>

Descrição do jogo: Uma partida de hóquei de mesa contra o computador.

Objetivo: Efetuar uma partida de hóquei de mesa contra o computador (jogo digital) e também trabalhar noção de tempo, espaço e habilidade motora (fina).

Nome adaptado para o jogo: “FUTEBOL DA COOPERAÇÃO”.

Objetivo: trabalhar a iniciação esportivas, em especial os fundamentos do passe (seja no futebol, handebol, ou demais esportes, variando na utilização membros apendiculares superiores ou inferiores, para executar o fundamento do “passe”, que trabalha muito a cooperação e sentimento de equipe no esporte).

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade

Recursos materiais: 02 bolas de futebol, 14 coletes de duas cores diferentes para dividir as equipes

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento:

□ Posicionam-se 06 (seis) alunos em cada lateral da quadra, sendo 03 (três) de uma equipe e 03 de outra, os quais deverão estar identificados com os coletes e dispostos alternadamente. Os goleiros também deverão estar posicionados na grande área. Depois de posicionados, inicia-se a partida, de forma que os jogadores devem trocar passes entre si, com o objetivo de marcar gol. Durante a partida, o professor pode inserir mais uma bola para tornar o jogo mais dinâmicos. Vence a equipe que marcar 10 gols primeiro.

Variações e Adaptações: Trocar a bola de futebol por outras bolas e materiais esportivos (Handebol – usando as mãos, Frisbee/Disco – usando as mãos para lançar o disco/frisbee). Pode-se também dividir as equipes com apenas um conjunto de colete (equipe com “colete” e equipe “sem colete”). Uma variação possível é trocar o goleiro de posição com o jogador que fez o gol, bem como trocar os jogadores de posições entre si, contribuindo para a cooperação e possibilitando que os alunos vivenciem as diferentes posições em quadra. Pode-se, ainda, aumentar o número de jogadores em cada equipe, a fim de desenvolver o jogo com todos os alunos da classe/turma ao mesmo tempo.

3. CORRIDA ÀS CEGAS

Nome do jogo original: Formula Racer.

Fonte: Click Jogos Uol (<http://www.clickjogos.com.br/jogos/formula-racer/>) – Kongregate Games

Descrição do jogo: Em circuitos com dezenas de adversários, mostre que você é o piloto mais competente, acelerando bastante e usando o nitro sempre que necessário para ultrapassar todos os adversários e chegar na primeira posição.

Objetivo: Terminar a corrida em primeiro lugar, e por meio deste jogo digital estimular coordenadora motora fina por meio da condução do carro de Fórmula 1 nos trajetos sugeridos pelo jogo digital (Formula racer).

Nome adaptado para o jogo: CORRIDA ÀS CEGAS.

Objetivo: Terminar o percurso primeiro, respeitando as regras do jogo.

Faixa etária: 10 a 17 aos de idade.

Recursos materiais: vendas (para bloquear a visão dos alunos durante a dinâmica/jogo), coletes, garrafas PET e uma pista de corrida adaptada, que poderá ser delimitada por riscos de giz no chão ou por fita-crepe.

Duração: 15 até 20 minutos de atividade.

Desenvolvimento:

- As crianças devem ser divididas em duas ou mais equipes, dependendo do número de participantes. Todos, exceto um de cada equipe, são vendados. Os participantes vendados ficam espalhados na pista de corrida, de forma que a distância de uma criança a outra seja a mesma, ou, pelo menos, parecida. Quem não está vendado fica do lado de fora da pista, podendo percorrê-la por fora. A corrida entre as equipes funcionada da seguinte forma: que está do lado de fora é o único que está vendo o percurso, e será o volante do carro. No entanto, ele só pode passar instruções falando.
- A corrida se inicia e os participantes vendados, provavelmente andando, percorrem um pedaço da pista seguindo instruções do companheiro de fora, até encontrarem o próximo amigo vendado, disposto a poucos centímetros a sua frente. Dessa forma, ele coloca as mãos no ombro do amigo, dando a ideia de um carro, e os dois, vendados, devem seguir até o próximo (o de trás com as mãos nos ombros do colega da frente) aumentando, assim, o tamanho do carro. Vence a equipe que chegar ao final do percurso primeiro, pegando todos os amigos durante o trajeto

Variações e Adaptações: Pode-se acrescentar uma nova meta para os participantes (alunos). Quando o “carro” com um dado número de pessoas (determinado pelo professor), eles devem buscar uma garrafa PET, que simboliza o combustível, e, somente após encherem o tanque (encontrarem a garrafa), podem continuar o percurso.

4. TODOS NO COMBATE A DENGUE

Nome do jogo original: CONTRA A DENGUE 2.

Fonte: <http://portal.ludoeducativo.com.br/pt/play/contra-a-dengue-2>

Descrição do jogo:

□ Nova versão do jogo de combate contra a dengue. Nessa nova versão criada pela equipe do Ludo Educativo, a protagonista, uma criança de 7 anos chamada Sofia, se aventura para combater os focos da dengue e acabar com os mosquitos transmissores dessa doença. Cobrir pneus com uma lona, colocar o saco de lixo no cesto e areia nos vasos para não acumular água são algumas das tarefas que devem ser feitas antes de se cruzar a porta e chegar ao próximo nível, onde mosquitos ainda maiores o esperam.

Objetivo:

□ O jogador irá melhorar sua destreza, coordenação motora e lógica, enquanto ajuda Sofia a atingir seu objetivo.

Nome adaptado para o jogo: “TODOS NO COMBATE DA DENGUE”

Objetivo: Desenvolver conhecimentos de cooperação, saúde pública e também meio ambiente

Faixa etária: 06 a 10 anos de idade

Recursos materiais: fantasia para os mosquitos da dengue (que pode ser construída com TNT preto e cartolina para fazer o bico), objetos que acumulam água, como pote de flor, pneu, balde, garrafas (e outros objetos que sejam fácil acesso), bexigas com água, suficientes para todos os alunos, e balde.

Duração: 30 minutos

Desenvolvimento:

□ Inicialmente, o professor deverá espalhar os objetos com água pelo espaço, o qual, preferencialmente, deverá ser ao livre, como um pátio escolar. O professor precisará contar com a ajuda de algum aluno ou outra pessoa para representar o mosquito da dengue.

□ Na sequência, o professor deverá informar aos alunos que eles terão uma missão especial: limpar o espaço do pátio, recolhendo os objetos com água parada para evitar a criação do mosquito da dengue, uma que os alunos já tenham sido informados sobre a existência de alguns mosquitos.

□ Sendo assim, se os alunos virem o mosquito da dengue, deverão unir-se e gritar: “Xô, mosquito da dengue!”. No entanto, os alunos ainda terão a missão de encontrar um produto “mágico” (as bexigas de água), que irá eliminar o mosquito da dengue.

□ Dessa forma, o professor deverá conduzir a atividade criando um clima de imaginação e, ao mesmo tempo, trabalhando as informações e as medidas de prevenção para evitar a proliferação do mosquito da dengue. Por fim, quando encontrarem o balde com as bexigas, o mosquito deverá aparecer e as crianças jogarão as bexigas com água nele, simulando sua eliminação, de maneira que o mosquito deverá sair tropeçando, para representar que o produto mágico funcionou.

Variações e Adaptações: em vez de bexigas com água, poderão ser utilizadas bolas de borracha

5. QUADRIBOL HARRY POTTER

Nome do jogo original: Quadribol Harry Potter

Fonte: <http://www.superdownloads.com.br/jogos-online/harry-potter-quadribol.html>

<http://poki.com.br/g/quadribol-harry-potter>

Descrição do jogo: Você está no comando do bruxinho Harry Potter. Voe na sua vassoura, desvie dos tiros mandados contra você e tente mandar a bola em um dos três círculos do campo. Desvie a atenção do oponente, pois ele impede que você acerte os aros e cuidado com as magias que são mandadas em você. Você tem sessenta segundos para marcar os pontos.

Objetivo: Efetuar uma partida de Quadribol com o personagem Harry Potter contra o personagem Draco Malfoy, computador (jogo digital) e também trabalhar noção de tempo, espaço e habilidade motora (fina).

Nome adaptado para o jogo: “QUADRIBOL DO HARRY POTTER”.

Objetivo: trabalhar a iniciação esportiva, em especial os fundamentos do passe e arremesso (no handebol, ou demais esportes, que utilizem os membros apendiculares superiores, para executar o fundamento do “passe” e “arremesso”, e trabalha muito a cooperação e sentimento de equipe no esporte).

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade

Recursos materiais: 04 bolas de borracha, 04 bolas de meia, 04 bolas de tênis, 06 arcos, e dois jogos de coletes com duas cores diferentes para dividir as equipes.

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento:

□ Posicionam-se 04 (quatro) alunos (os “Atiradores”) em cada lateral da quadra, sendo 02 (dois) de uma equipe e 02 de outra, os quais deverão estar identificados com os coletes e dispostos alternadamente. Os goleiros também deverão estar posicionados na grande área. Os “jogadores de ataque” de cada equipe (06 alunos para cada time) devem jogar o jogo dos passes ou handebol, com o objetivo de acertar o gol, que terá 3 arcos presos na parte de cima da trave. Tem-se ainda o “Pegador” (Pomo de Ouro = Bola de tênis): devem permanecer no fundo das suas quadras de defesa e só saem de lá para pegar o “Pomo de Ouro” quando o juiz lançá-lo. O juiz terá de 5 a 7 “Pomos de Ouro” que lançará de acordo com o tempo de cada rodada. Depois de posicionados, inicia-se a partida, de forma que os jogadores devem trocar passes entre si, com o objetivo de marcar gol. Cada Gol vale 10 pontos e quem pega a maior quantidade de “Pomos de Ouro” ganha uma bonificação de 30 pontos. Vence a equipe que marcar mais pontos.

Variações e Adaptações: A quantidade de Jogadores, Atiradores e Pegadores poderão variar, de acordo com a necessidade do jogo, bem como a pontuação pode ser alterada no início.

6. SAPO NA LAGOA

Nome do jogo original: Sapo na lagoa

Fonte: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=124>

Descrição do jogo: o sapo deve atravessar a lagoa, utilizando os objetos que estão flutuando, para alcançar a sapa, que está do outro lado da margem.

Nome adaptado: Split Splash

Objetivo: chegar ao outro lado da lagoa pelo melhor caminho, sem cair na água, e alcançar a sapa.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: Cordas, cartolinas e arcos.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

- Nesse jogo, todas as crianças participantes são “sapos”, que deverão chegar até o outro lado da lagoa, para alcançar a “sapa”. Para adaptar esse jogo, sugere-se que quem estiver organizando determine diversos circuitos, aumentando a dificuldade gradativamente, para que as crianças cheguem até o outro lado da quadra, do campo ou qualquer espaço aberto.
- Nesse circuito, são estimuladas diversas habilidades, como equilíbrio, capacidade de transpassar objetos, noção de espaço, entre outras. Para montar o circuito usam-se cordas (pontes), arcos e cartolinas recortadas em forma de folhas, troncos e vitórias-régias, para dar mais realidade ao ambiente de lagoa.
- As cordas podem ser utilizadas para desenvolver equilíbrio, e as crianças devem caminhar entre duas cordas posicionadas paralelamente. Já os arcos, folhas, troncos e flores devem ser espalhados pelo caminho, em distâncias maiores e menores, e as crianças participantes devem pisar dentro ou sobre estes objetos (cartolinas e arcos) para não “caírem na lagoa”.
- Vale lembrar que os objetos por onde as crianças passarão devem estar espalhados, tanto no comprimento como na largura do espaço delimitado, pois, assim, cada criança poderá escolher o melhor caminho que deseja fazer para chegar até a “sapa”, que poderá ser uma outra criança. Aquelas crianças que pisarem fora dos lugares delimitados deverão retornar ao início e tentar novamente.

Variações e Adaptações: pode-se montar um caminho mais difícil para se chegar até o outro lado, e quem conseguir passar por esse caminho ganha mais pontos.

7. “SOBE E DESCE” (UP AND DOWN)

Nome do jogo original: Aib!

Fonte: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=128>

Descrição do jogo: um macaco precisa desviar de frutas que surgem no jogo, utilizando movimentos de abaixar e saltar. Caso as frutas atinjam, não é marcado ponto. Quanto maior o número de frutas das quais consegue (o macaco) desviar, maior a pontuação.

Nome adaptado: “Sobe e desce” (Up and down)

Objetivo: desviar das frutas saltando ou abaixando.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: Bolas de borracha e cordas.

Duração: depende da condição física dos participantes (crianças).

Desenvolvimento:

Os participantes (crianças) deverão ficar espalhadas em uma metade da quadra de vôlei, paradas em determinado local. Dois ou três colegas das crianças deverão ficar atrás das linhas laterais (ocorrerá revezamento entre as crianças para todos participarem da atividade), os quais lançarão bolas de borracha de modo rasteiro e por cima, para que os participantes possam desviar delas.

As crianças devem ser orientadas a se desviarem das bolas altas abaixando, e das bolas baixas ou rasteiras, saltando com os dois pés ou dando um passo largo, a depender da condição física e motora em que se encontram. As bolas não devem ser lançadas com muita velocidade. Pode-se estabelecer um tempo para a atividade ou, simplesmente, brincar até que os participantes queiram.

Nessa atividade são trabalhadas algumas habilidades e capacidades, como tempo de reação, coordenação motora, equilíbrio, agilidade e raciocínio.

Variações e Adaptações:

Pode-se deixar que as bolas sejam lançadas de modo rasteiro e uma corda seja passada de um lado para o outro da quadra, devagar, representando outro obstáculo. Dessa maneira, os participantes teriam que prestar atenção para desviar da corda, abaixando das bolas ou saltando-as.

Caso se tenha um grande número de participantes, essa atividade pode ser realizada em círculo. Solicita-se que os participantes façam dois círculos concêntricos (um dentro e outro fora), com um número igual de crianças. Os participantes que estiverem no círculo de fora ficarão com a posse das bolas e deverão fazer os lançamentos, rasteiros e por cima, para os colegas do outro lado, para que os participantes de dentro do círculo, que deverão estar parados, possam desviar. É importante lembrar para as crianças que esses lançamentos não devem ser realizados com muita velocidade.

8. “BOLA NA CAÇAPA

Nome do jogo original: Mini Pool

Fonte: <http://www.freeonlinegames.com/game/mini-pool>

Descrição do jogo: o objetivo do jogo é encaçapar todas as bolas antes que o tempo escrito nelas se esgote. Comece pelo envasamento da bola cor-de-rosa. Como ela tem o menor número de segundos, é melhor se livrar dessa bola primeiro. Em seguida, uma a uma, você deve encaçapar as bolas vermelhas antes que o tempo se esgote. Existem muitos níveis para jogar e completar. Cada nível apresenta uma melhor formação ou *layout* do que os níveis anteriores.

Nome adaptado: Bola na caçapa.

Objetivo: os jogadores, de forma cooperativa, devem encaçapar a bola em algumas casas.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: um lençol médio com círculos recortados (caçapas) e bolinhas de tênis ou de plástico.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

Em cada lençol, poderão participar até seis crianças. A bola será solta no centro do lençol e os jogadores, de forma coletiva, deverão encaçapar a bolinha em uma das casas. É fundamental o trabalho de equipe para alcançar o objetivo proposto na atividade.

Variações e Adaptações: os jogadores das equipes podem ser trocados a cada rodada. A cada bola encaçapada, os participantes realizarão um rodízio das suas posições. Pode-se colocar um participante para tentar atralhar os outros, tornando, assim um fator de dificuldade externa para a realização do objetivo do jogo, que é encaçapar a bola. Pode-se colocar uma bola preta entre outras cinco coloridas por exemplo, e esta deverá ser a última a ser encaçapada.

9. “JOGO DA COBRINHA” (SNAKE COM OBSTÁCULOS)

Nome do jogo original: Snake

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Snake/>

Descrição do jogo: O jogo *Snake* é clássico e conhecido por ter sido um dos principais jogos dos primeiros celulares, além da disponibilidade de jogar via internet na época. Nesse jogo, o jogador controla uma cobrinha virtual, por meio das teclas direcionais do teclado, tendo o objetivo de capturar pontos localizados na tela, que por sua vez são incrementados ao comprimento da cobra, o que torna o jogo mais difícil, já que as únicas regras são que a cabeça da cobra não entre em colisão com o restante do seu corpo e que a cobra não esbarre na parede.

Nome adaptado: *Snake* com obstáculo.

Objetivo: a cobra deve “capturar” todos os colegas participantes da atividade, posicionados em diferentes pontos do espaço (sala, espaço aberto, ou outros lugares), passando por todos os obstáculos.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: cordas, cones, arcos, fita adesiva ou giz branco, bolas de tênis, bolas de tênis de mesa, etc.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

□ Em um espaço amplo, as crianças estarão dispostas a uma distância razoável (cerca de 30 metros) um do outro. A localização dos indivíduos será chamada de estação, que pode ser numerada com fita adesiva branca ou giz; desse modo, haverá uma sequência de qual dos participantes a cobra deve capturar primeiro.

□ O jogo tem início com apenas um participante, que representará a cabeça da cobra, enquanto todas as outras crianças estarão posicionadas em suas estações, até que a cobra os capture. Quando a pessoa que representar a cabeça da cobra chegar até uma estação, ela deve dar as mãos aos outros participantes e seguir o percurso, caminhando lateralmente em direção à estação seguinte, aumentando, assim, o tamanho da cobra. Desse modo, a cada estação, quando um participante for capturado haverá um novo “guia” (criança que será uma nova “cabeça da cobra”); o primeiro participante será o último da cobra e todos terão a oportunidade de ser o “guia” (cabeça da cobra).

□ Entre uma estação e outra, os indivíduos deverão passar por obstáculos distribuídos anteriormente, no local onde a atividade é realizada. Exemplos de obstáculos podem ser pequenos saltos em arcos (bambolês), que podem estar um na diagonal do outros, dispostos em zigue-zague; cones em zigue-zague distribuídos em forma circular; cordas alinhadas ao chão, para caminhar somente em cima destas, ou fixadas em uma pequena altura, para ultrapassá-las de um lado ao outro, ou no alto, de forma que a meta seja passar por baixo; passar dentro do arco fixo em determinado ponto ou deixar o arco passar livre entre a cobra; entre outras adaptações que podem se repetir ou não durante todo o percurso, dependendo do número de participantes.

□ Várias são as possibilidades de desafios e obstáculos para propor entre uma estação e outras, mas o que deve ser considerado é que a cobra não pode se romper (ou seja, soltar as mãos) em momento algum. Além disso, é interessante propor que os obstáculos mais difíceis sejam os últimos, quando a cobra estiver maior, e a cabeça da cobra não poderá colidir com o restante do corpo.

Variações e Adaptações: .

□ Pode ser utilizada uma música de fundo e o professor pode determinar alguns movimentos no ritmo dessa música ou, ainda, serem propostos alongamentos orientados pelo professor, para que os participantes que aguardam nas estações não permaneçam parados.

□ O jogo pode ser também de forma competitiva, separando os participantes em dois grupos. Ambos realizam as atividades no mesmo momento, e aquele que conseguir completar todo o percurso mais rápido vence o jogo.

10. PACMAN HUMANO

Nome do jogo original: *Pacman* (Come-come).

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Classicos/Pacman-come-come/>

Descrição do jogo: O *Pacman* é um *game* tradicional e muito conhecido por pessoas que hoje estão na fase adulta da vida. Nele, o jogador controla o Pacman, mais conhecido como *Come-come*, que percorre todo um labirinto comendo todas as pastilhas (bolinhas). No labirinto também há alguns inimigos e, quando o Come-come encosta em um deles, o jogador perde e deve recomeçar. Se o Come-come comer as pastilhas permitidas, os inimigos se transformam em fantasmas e o Come-come pode comê-los, aumentando ainda mais o número de pontos. O objetivo é conseguir comer todas as pastilhas encontradas no labirinto, fazendo, assim, que apareça um novo labirinto, no qual a dificuldade é maior, pois o nível de dificuldade é progressivo.

Nome adaptado: Pacman humano.

Objetivo: pegar todos os colegas, fazendo que todos sejam transformados em fantasmas.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: fita adesiva ou giz (para fazer as linhas de diversas direções no chão).

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

□ No local onde irá acontecer a aula, colocam-se várias linhas no chão (com giz ou fita adesiva) em direções diferentes, em curvas e com todas as linhas se unindo dos dois lados. Essas linhas representarão os locais onde as crianças poderão caminhar, conforme o labirinto do jogo original. Uma das crianças começa jogando como o Pacman, que fará movimentos representando uma boca, com os membros superiores estendidos, encostando uma mão à outra no plano vertical. O Pacman deverá caminhar somente sobre as linhas, pegando os demais colegas, que estarão executando movimentos de alongamento comandados pelo professor, enquanto também caminham sobre as linhas e fogem dos Pacman. Quando o Pacman pegar alguém, este deverá fazer um movimento de deslizar o corpo em direção ao chão, como os braços estendidos, representando que se tornou um fantasma e, logo após, ele se tornará também um Pacman, fazendo movimentos de membros superiores, que representam a captura (como o movimento do primeiro Pacman), ajudando a pegar os outros colegas (crianças). O jogo acaba quando todos os jogadores forem pegos. Não é válido pular de uma linha para a outra, somente caminhar entre elas.

Variações e Adaptações:

□ Os jogadores poderão realizar movimentos também no ritmo de uma música, conforme a demonstração do professor, como, por exemplo, palmas para frente, para trás, girando braço, flexionando joelho, etc.

□ Para o jogo demorar um pouco mais, também pode ser alterada a regra de que quando o Pacman pegar alguém, ele permanece no local, sem ajudar a pegar os demais, fazendo, apenas, os movimentos do fantasma. Então o jogo só acabará quando Pacman pegar todos os colegas. Mas, para que o Pacman não se canse, ele poderá escolher que um dos fantasmas assumirá seu papel como Pacman, quando preferir ou quando o professor determinar.

i) TURMA DE ALUNOS QUE VIVENCIARÃO OS WEBGAMES

A turma de crianças que irão realizar a vivência com os Webgames – irá no primeiro momento, da aula, vivenciar os jogos digitais (na sala de informática da escola), e no segundo momento da aula irão praticar os Webgames na quadra esportiva durante a parte prática da aula de Educação Física. Esta intervenção ocorrerá em quatro (04) encontros (aulas), a ordem e sequência das atividades previstas para as aulas estão descritas logo abaixo:

→ 1º ENCONTRO:

PRIMEIRO MOMENTO – “JOGANDO” OS JOGOS DIGITAIS:

FUTEBOL DA COOPERAÇÃO

Nome do jogo original: Glow Hockey

Fonte: <https://www.yiv.com/Glow-Hockey-Online>

<https://www.baixaki.com.br/jogos-online/glow-hockey.htm>

Descrição do jogo: Uma partida de hóquei de mesa contra o computador.

PACMAN HUMANO

Nome do jogo original: *Pacman* (Come-come).

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Classicos/Pacman-come-come/>

Descrição do jogo: O jogo *Pacman* é um *game* tradicional e muito conhecido por pessoas que hoje estão na fase adulta da vida. Nele, o jogador controla o Pacman, mais conhecido como *Come-come*, que percorre todo um labirinto comendo todas as pastilhas (bolinhas). No labirinto também há alguns inimigos e, quando o Come-come encosta em um deles, o jogador perde e deve recomeçar. Se o Come-come comer as pastilhas permitidas, os inimigos se transformam em fantasmas e o Come-come pode comê-los, aumentando ainda mais o número de pontos. O objetivo é conseguir comer todas as pastilhas encontradas no labirinto, fazendo, assim, que apareça um novo labirinto, no qual a dificuldade é maior, pois o nível de dificuldade é progressivo.

“JOGO DA COBRINHA” (SNAKE COM OBSTÁCULOS)

Nome do jogo original: Snake

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Snake/>

Descrição do jogo: O jogo *Snake* é clássico e conhecido por ter sido um dos principais jogos dos primeiros celulares, além da disponibilidade de jogar via internet na época. Nesse jogo, o jogador controla uma cobrinha virtual, por meio das teclas direcionais do teclado, tendo o objetivo de capturar pontos localizados na tela, que por sua vez são incrementados ao comprimento da cobra, o que torna o jogo mais difícil, já que as únicas regras são que a cabeça da cobra não entre em colisão com o restante do seu corpo e que a cobra não esbarre na parede.

SEGUNDO MOMENTO – “JOGANDO” OS WEBGAMES:

FUTEBOL DA COOPERAÇÃO

Nome adaptado para o jogo: “FUTEBOL DA COOPERAÇÃO”.

Objetivo: trabalhar a iniciação esportivas, em especial os fundamentos do passe (seja no futebol, handebol, ou demais esportes, variando na utilização membros apendiculares superiores ou inferiores, para executar o fundamento do “passe”, que trabalha muito a cooperação e sentimento de equipe no esporte).

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade

Recursos materiais: 02 bolas de futebol, 14 coletes de duas cores diferentes para dividir as equipes

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento:

□ Posicionam-se 06 (seis) alunos em cada lateral da quadra, sendo 03 (três) de uma equipe e 03 de outra, os quais deverão estar identificados com os coletes e dispostos alternadamente. Os goleiros também deverão estar posicionados na grande área. Depois de posicionados, inicia-se a partida, de forma que os jogadores devem trocar passes entre si, com o objetivo de marcar gol. Durante a partida, o professor pode inserir mais uma bola para tornar o jogo mais dinâmicos. Vence a equipe que marcar 10 gols primeiro.

Variações e Adaptações: Trocar a bola de futebol por outras bolas e materiais esportivos (Handebol – usando as mãos, Frisbee/Disco – usando as mãos para lançar o disco/frisbee). Pode-se também dividir as equipes com apenas um conjunto de colete (equipe com “colete” e equipe “sem colete”). Uma variação possível é trocar o goleiro de posição com o jogador que fez o gol, bem como trocar os jogadores de posições entre si, contribuindo para a cooperação e possibilitando que os alunos vivenciem as diferentes posições em quadra. Pode-se, ainda, aumentar o número de jogadores em cada equipe, a fim de desenvolver o jogo com todos os alunos da classe/turma ao mesmo tempo.

PACMAN HUMANO

Nome adaptado: Pacman humano.

Objetivo: pegar todos os colegas, fazendo que todos sejam transformados em fantasmas.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: fita adesiva ou giz (para fazer as linhas de diversas direções no chão).

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

□ No local onde irá acontecer a aula, colocam-se várias linhas o chão (com giz ou fita adesiva) em direções diferentes, em curvas e com todas as linhas se unindo dos dois lados. Essas linhas representarão os locais onde as crianças poderão caminhar, conforme o labirinto do jogo original. Uma das crianças começar jogando como o Pacman, que fará movimentos representando uma boca, com os membros superiores estendidos, encostando uma mão à outra no plano vertical. O Pacman deverá caminhar somente sobre as linhas, pegado os demais colegas, que estarão executando movimentos de alongamento comandados pelo professor, enquanto também caminham sobre as linhas e fogem dos Pacman. Quando o Pacman pegar alguém, este deverá fazer um movimento de deslizar o corpo em direção ao chão, como os braços estendidos, representando que se tornou um fantasma e, logo após, ele se tornará também um Pacman, fazendo movimentos de membros superiores, que representam a captura (como o movimento do primeiro Pacman), ajudando a pegar os outros colegas (crianças) O jogo acaba quando todos os jogadores forem pegos. Não é válido pular de uma linha para a outra, somente caminhar entre elas.

Variações e Adaptações:

□ Os jogadores poderão realizar movimentos também no ritmo de uma música, conforme a demonstração do professor, como, por exemplo, palmas para frente, para trás, girando braço, flexionando joelho, etc.

□ Para o jogo demorar um pouco mais, também pode ser alterada a regra de que quando o Pacman pegar alguém, ele permanece o local, sem ajudar a pegar os demais, fazendo, apenas, os movimentos do fantasma. Então o jogo só acabará quando Pacman pegar todos os colegas. Mas, para que o Pacman não se canse, ele poderá escolher que um dos fantasmas assuma seu papel como Pacman, quando preferir ou quando o professor determinar.

“JOGO DA COBRINHA” (SNAKE COM OBSTÁCULOS)

Nome adaptado: Snake com obstáculo.

Objetivo: a cobra deve “capturar” todos os colegas participantes da atividade, posicionados em diferentes pontos do espaço (sala, espaço aberto, ou outros lugares), passando por todos os obstáculos.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: cordas, cones, arcos, fita adesiva ou giz branco, bolas de tênis, bolas de tênis de mesa, etc.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

☐ Em um espaço amplo, as crianças estarão dispostas a uma distância razoável (cerca de 30 metros) um do outro. A localização dos indivíduos será chamada de estação, que pode ser numerada com fita adesiva branca ou giz; desse modo, haverá uma sequência de qual dos participantes a cobra deve capturar primeiro.

☐ O jogo tem início com apenas um participante, que representará a cabeça da cobra, enquanto todas as outras crianças estarão posicionadas em suas estações, até que a cobra os capture. Quando a pessoa que representar a cabeça da cobra chegar até uma estação, ela deve dar as mãos aos outros participantes e seguir o percurso, caminhando lateralmente em direção à estação seguinte, aumentando, assim, o tamanho da cobra. Desse modo, a cada estação, quando um participante for capturado haverá um novo “guia” (criança que será uma nova “cabeça da cobra”); o primeiro participante será o último da cobra e todos terão a oportunidade de ser o “guia” (cabeça da cobra).

☐ Entre uma estação e outra, os indivíduos deverão passar por obstáculos distribuídos anteriormente, no local onde a atividade é realizada. Exemplos de obstáculos podem ser pequenos saltos em arcos (bambolês), que podem estar um na diagonal do outros, dispostos em zigue-zague; cones em zigue-zague distribuídos em forma circular; cordas alinhadas ao chão, para caminhar somente em cima destas, ou fixadas em uma pequena altura, para ultrapassá-las de um lado ao outro, ou no alto, de forma que a meta seja passar por baixo; passar dentro do arco fixo em determinado ponto ou deixar o arco passar livre entre a cobra; entre outras adaptações que podem se repetir ou não durante todo o percurso, dependendo do número de participantes.

☐ Várias são as possibilidades de desafios e obstáculos para propor entre uma estação e outras, mas o que deve ser considerado é que a cobra não pode se romper (ou seja, soltar as mãos) em momento algum. Além disso, é interessante propor que os obstáculos mais difíceis sejam os últimos, quando a cobra estiver maior, e a cabeça da cobra não poderá colidir com o restante do corpo.

Variações e Adaptações:

☐ Pode ser utilizada uma música de fundo e o professor pode determinar alguns movimentos no ritmo dessa música ou, ainda, serem propostos alongamentos orientados pelo professor, para que os participantes que aguardam nas estações não permaneçam parados.

☐ O jogo pode ser também de forma competitiva, separando os participantes em dois grupos. Ambos realizam as atividades no mesmo momento, e aquele que conseguir completar todo o percurso mais rápido vence o jogo.

→ 2º ENCONTRO:

PRIMEIRO MOMENTO – “JOGANDO” OS JOGOS DIGITAIS:

CORRIDA ÀS CEGAS

Nome do jogo original: Formula Racer.

Fonte: Click Jogos Uol (<http://www.clickjogos.com.br/jogos/formula-racer/>) – Kongregate Games

Descrição do jogo: Em circuitos com dezenas de adversários, mostre que você é o piloto mais competente, acelerando bastante e usando o nitro sempre que necessário para ultrapassar todos os adversários e chegar na primeira posição.

QUEIMADA “ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”

Nome do jogo original: BE THE BEE

Fonte: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/be-the-bee/>

Descrição do jogo: ☐ Be the Bee – Passe por diversos labirintos com a abelha com o objetivo de chegar até a colmeia, tomando cuidado com os ventos fortes que vão tirar todo o seu equilíbrio, não encostando em nenhum dos obstáculos pelo trajeto.

QUADRIBOL HARRY POTTER

Nome do jogo original: Quadribol Harry Potter

Fonte: <http://www.superdownloads.com.br/jogos-online/harry-potter-quadribol.html>
<http://poki.com.br/g/quadribol-harry-potter>

Descrição do jogo: Você está no comando do bruxinho Harry Potter. Voe na sua vassoura, desvie dos tiros mandados contra você e tente mandar a bola em um dos três círculos do campo. Desvie a atenção do oponente, pois ele impede que você acerte os aros e cuidado com as magias que são mandadas em você. Você tem sessenta segundos para marcar os pontos.

SEGUNDO MOMENTO – “JOGANDO” OS WEBGAMES:

CORRIDA ÀS CEGAS

Nome adaptado para o jogo: CORRIDA ÀS CEGAS.

Objetivo: Terminar o percurso primeiro, respeitando as regras do jogo.

Faixa etária: 10 a 17 anos de idade.

Recursos materiais: vendas (para bloquear a visão dos alunos durante a dinâmica/jogo), coletes, garrafas PET e uma pista de corrida adaptada, que poderá ser delimitada por riscos de giz no chão ou por fita-crepe.

Duração: 15 até 20 minutos de atividade.

Desenvolvimento:

As crianças devem ser divididas em duas ou mais equipes, dependendo do número de participantes. Todos, exceto um de cada equipe, são vendados. Os participantes vendados ficam espalhados na pista de corrida, de forma que a distância de uma criança a outra seja a mesma, ou, pelo menos, parecida. Quem não está vendado fica do lado de fora da pista, podendo percorrê-la por fora. A corrida entre as equipes funciona da seguinte forma: que está do lado de fora é o único que está vendo o percurso, e será o volante do carro. No entanto, ele só pode passar instruções falando.

A corrida se inicia e os participantes vendados, provavelmente andando, percorrem um pedaço da pista seguindo instruções do companheiro de fora, até encontrarem o próximo amigo vendado, disposto a poucos centímetros a sua frente. Dessa forma, ele coloca as mãos no ombro do amigo, dando a ideia de um carro, e os dois, vendados, devem seguir até o próximo (o de trás com as mãos nos ombros do colega da frente) aumentando, assim, o tamanho do carro. Vence a equipe que chegar ao final do percurso primeiro, pegando todos os amigos durante o trajeto.

Variações e Adaptações: Pode-se acrescentar uma nova meta para os participantes (alunos). Quando o “carro” com um dado número de pessoas (determinado pelo professor), eles devem buscar uma garrafa PET, que simboliza o combustível, e, somente após encherem o tanque (encontrarem a garrafa), podem continuar o percurso.

QUEIMADA “ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”

Nome adaptado para o jogo: “QUEIMADA “ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”

Objetivo: Estimular a cooperação entre as crianças e uma visão estratégica aos alunos

Faixa etária: 06 a 10 anos de idade

Recursos materiais: 02 (duas) bolas pequenas e coletes.

Desenvolvimento:

As crianças se dividem em dois times e cada um deles tem que escolher um jogador para ser a abelha-rainha. Esse jogador tem que ser protegido pelo resto do time.

Uma equipe começa com a bola e a outra escolhe o seu campo.

Quem começa com a bola tem que tentar queimar os jogadores do outro time, especialmente a “Abelha rainha ou Zangão”.

Os participantes que forem queimados têm que ir para o “morto”, que é o espaço atrás do campo, e não podem sair de lá.

Para ganhar o jogo, é preciso queimar todos do time, mas se a “Abelha rainha ou Zangão” for queimada antes, a brincadeira termina e a equipe que conseguiu atingi-la vence.

Variações e Adaptações: O professor pode interromper o jogo, criando novas dinâmicas, como acrescentar duas bolas na partida, ou mesmo efetuar uma rodada do jogo, onde nenhuma das crianças precise comunicar para a outra equipe qual é a sua “Abelha rainha ou Zangão”.

QUADRIBOL HARRY POTTER

Nome adaptado para o jogo: “QUADRIBOL DO HARRY POTTER”.

Objetivo: trabalhar a iniciação esportiva, em especial os fundamentos do passe e arremesso (no handebol, ou demais esportes, que utilizem os membros apendiculares superiores, para executar o fundamento do “passe” e “arremesso”, e trabalha muito a cooperação e sentimento de equipe no esporte).

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade

Recursos materiais: 04 bolas de borracha, 04 bolas de meia, 04 bolas de tênis, 06 arcos, e dois jogos de coletes com duas cores diferentes para dividir as equipes.

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento:

□ Posicionam-se 04 (quatro) alunos (os “Atiradores”) em cada lateral da quadra, sendo 02 (dois) de uma equipe e 02 de outra, os quais deverão estar identificados com os coletes e dispostos alternadamente. Os goleiros também deverão estar posicionados na grande área. Os “jogadores de ataque” de cada equipe (06 alunos para cada time) devem jogar o jogo dos passes ou handebol, com o objetivo de acertar o gol, que terá 3 arcos presos na parte de cima da trave. Tem-se ainda o “Pegador” (Pomo de Ouro = Bola de tênis): devem permanecer no fundo das suas quadras de defesa e só saem de lá para pegar o “Pomo de Ouro” quando o juiz lançá-lo. O juiz terá de 5 a 7 “Pomos de Ouro” que lançará de acordo com o tempo de cada rodada. Depois de posicionados, inicia-se a partida, de forma que os jogadores devem trocar passes entre si, com o objetivo de marcar gol. Cada Gol vale 10 pontos e quem pega a maior quantidade de “Pomos de Ouro” ganha uma bonificação de 30 pontos. Vence a equipe que marcar mais pontos.

Variações e Adaptações: A quantidade de Jogadores, Atiradores e Pegadores poderão variar, de acordo com a necessidade do jogo, bem como a pontuação pode ser alterada no início.

→ 3º ENCONTRO:

PRIMEIRO MOMENTO – “JOGANDO” OS JOGOS DIGITAIS:

“SOBE E DESCE” (UP AND DOWN)

Nome do jogo original: Aib!

Fonte: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=128>

Descrição do jogo: um macaco precisa desviar de frutas que surgem no jogo, utilizando movimentos de abaixar e saltar. Caso as frutas atinjam, não é marcado ponto. Quanto maior o número de frutas das quais consegue (o macaco) desviar, maior a pontuação.

TODOS NO COMBATE A DENGUE

Nome do jogo original: CONTRA A DENGUE 2.

Fonte: <http://portal.ludoeducativo.com.br/pt/play/contra-a-dengue-2>

Descrição do jogo:

□ Nova versão do jogo de combate contra a dengue. Nessa nova versão criada pela equipe do Ludo Educativo, a protagonista, uma criança de 7 anos chamada Sofia, se aventura para combater os focos da dengue e acabar com os mosquitos transmissores dessa doença. Cobrir pneus com uma lona, colocar o saco de lixo no cesto e areia nos vasos para não acumular água são algumas das tarefas que devem ser feitas antes de se cruzar a porta e chegar ao próximo nível, onde mosquitos ainda maiores o esperam.

SEGUNDO MOMENTO – “JOGANDO” OS WEBGAMES:

“SOBE E DESCE” (UP AND DOWN)

Nome adaptado: “Sobe e desce” (Up and down)

Objetivo: desviar das frutas saltando ou abaixando.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: Bolas de borracha e cordas.

Duração: depende da condição física dos participantes (crianças).

Desenvolvimento:

Os participantes (crianças) deverão ficar espalhadas em uma metade da quadra de vôlei, paradas em determinado local. Dois ou três colegas das crianças deverão ficar atrás das linhas laterais (ocorrerá revezamento entre as crianças para todos participarem da atividade), os quais lançarão bolas de borracha de modo rasteiro e por cima, para que os participantes possam desviar delas.

As crianças devem ser orientadas a se desviarem das bolas altas abaixando, e das bolas baixas ou rasteiras, saltando com os dois pés ou dando um passo largo, a depender da condição física e motora em que se encontram. As bolas não devem ser lançadas com muita velocidade. Pode-se estabelecer um tempo para a atividade ou, simplesmente, brincar até que os participantes queiram.

Nessa atividade são trabalhadas algumas habilidades e capacidades, como tempo de reação, coordenação motora, equilíbrio, agilidade e raciocínio.

Variações e Adaptações:

Pode-se deixar que as bolas sejam lançadas de modo rasteiro e uma corda seja passada de um lado para o outro da quadra, devagar, representando outro obstáculo. Dessa maneira, os participantes teriam que prestar atenção para desviar da corda, abaixando das bolas ou saltando-as.

Caso se tenha um grande número de participantes, essa atividade pode ser realizada em círculo. Solicita-se que os participantes façam dois círculos concêntricos (um dentro e outro fora), com um número igual de crianças. Os participantes que estiverem no círculo de fora ficarão com a posse das bolas e deverão fazer os lançamentos, rasteiros e por cima, para os colegas do outro lado, para que os participantes de dentro do círculo, que deverão estar parados, possam desviar. É importante lembrar para as crianças que esses lançamentos não devem ser realizados com muita velocidade.

TODOS NO COMBATE A DENGUE

Nome adaptado para o jogo: “TODOS NO COMBATE DA DENGUE”

Objetivo: Desenvolver conhecimentos de cooperação, saúde pública e também meio ambiente

Faixa etária: 06 a 10 anos de idade

Recursos materiais: fantasia para os mosquitos da dengue (que pode ser construída com TNT preto e cartolina para fazer o bico), objetos que acumulam água, como pote de flor, pneu, balde, garrafas (e outros objetos que sejam fácil acesso), bexigas com água, suficientes para todos os alunos, e balde.

Duração: 30 minutos

Desenvolvimento:

Inicialmente, o professor deverá espalhar os objetos com água pelo espaço, o qual, preferencialmente, deverá ser ao livre, como um pátio escolar. O professor precisará contar com a ajuda de algum aluno ou outra pessoa para representar o mosquito da dengue.

Na sequência, o professor deverá informar aos alunos que eles terão uma missão especial: limpar o espaço do pátio, recolhendo os objetos com água parada para evitar a criação do mosquito da dengue, uma que os alunos já tenham sido informados sobre a existência de alguns mosquitos.

Sendo assim, se os alunos virem o mosquito da dengue, deverão unir-se e gritar: “Xô, mosquito da dengue!”. No entanto, os alunos ainda terão a missão de encontrar um produto “mágico” (as bexigas de água), que irá eliminar o mosquito da dengue.

□ Dessa forma, o professor deverá conduzir a atividade criando um clima de imaginação e, ao mesmo tempo, trabalhando as informações e as medidas de prevenção para evitar a proliferação do mosquito da dengue. Por fim, quando encontrarem o balde com as bexigas, o mosquito deverá aparecer e as crianças jogarão as bexigas com água nele, simulando sua eliminação, de maneira que o mosquito deverá sair tropeçando, para representar que o produto mágico funcionou.

Variações e Adaptações: em vez de bexigas com água, poderão ser utilizadas bolas de borracha

→ 4º ENCONTRO:

PRIMEIRO MOMENTO – “JOGANDO” OS JOGOS DIGITAIS:

SAPO NA LAGOA

Nome do jogo original: Sapo na lagoa

Fonte: <http://www.universoneo.com.br/infantil/index.php?task=view&ide=124>

Descrição do jogo: o sapo deve atravessar a lagoa, utilizando os objetos que estão flutuando, para alcançar a sapa, que está do outro lado da margem.

“BOLA NA CAÇAPA

Nome do jogo original: Mini Pool

Fonte: <http://www.freeonlinegames.com/game/mini-pool>

Descrição do jogo: o objetivo do jogo é encaixar todas as bolas antes que o tempo escrito nelas se esgote. Comece pelo envasamento da bola cor-de-rosa. Como ela tem o menor número de segundos, é melhor se livrar dessa bola primeiro. Em seguida, uma a uma, você deve encaixar as bolas vermelhas antes que o tempo se esgote. Existem muitos níveis para jogar e completar. Cada nível apresenta uma melhor formação ou *layout* do que os níveis anteriores.

SEGUNDO MOMENTO – “JOGANDO” OS WEBGAMES:

SAPO NA LAGOA

Nome adaptado: Split Splash

Objetivo: chegar ao outro lado da lagoa pelo melhor caminho, sem cair na água, e alcançar a sapa.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: Cordas, cartolinas e arcos.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

□ Nesse jogo, todas as crianças participantes são “sapos”, que deverão chegar até o outro lado da lagoa, para alcançar a “sapa”. Para adaptar esse jogo, sugere-se que quem estiver organizando determine diversos circuitos, aumentando a dificuldade gradativamente, para que as crianças cheguem até o outro lado da quadra, do campo ou qualquer espaço aberto.

□ Nesse circuito, são estimuladas diversas habilidades, como equilíbrio, capacidade de transpassar objetos, noção de espaço, entre outras. Para montar o circuito usam-se cordas (pontes), arcos e cartolinas recortadas em forma de folhas, troncos e vitórias-régias, para dar mais realidade ao ambiente de lagoa.

□ As cordas podem ser utilizadas para desenvolver equilíbrio, e as crianças devem caminhar entre duas cordas posicionadas paralelamente. Já os arcos, folhas, troncos e flores devem ser espalhados pelo caminho, em distâncias maiores e menores, e as crianças participantes devem pisar dentro ou sobre estes objetos (cartolinas e arcos) para não “caírem na lagoa”.

□ Vale lembrar que os objetos por onde as crianças passarão devem estar espalhados, tanto no comprimento como na largura do espaço delimitado, pois, assim, cada criança poderá escolher o melhor caminho que deseja fazer para chegar até a “sapa”, que poderá ser uma outra criança. Aquelas crianças que pisarem fora dos lugares delimitados deverão retornar ao início e tentar novamente.

Variações e Adaptações: pode-se montar um caminho mais difícil para se chegar até o outro lado, e quem conseguir passar por esse caminho ganha mais pontos.

“BOLA NA CAÇAPA

Nome adaptado: Bola na caçapa.

Objetivo: os jogadores, de forma cooperativa, devem encaçapar a bola em algumas casas.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: um lençol médio com círculos recortados (caçapas) e bolinhas de tênis ou de plástico.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

□ Em cada lençol, poderão participar até seis crianças. A bola será solta no centro do lençol e os jogadores, de forma coletiva, deverão encaçapar a bolinha em uma das casas. É fundamental o trabalho de equipe para alcançar o objetivo proposto na atividade.

Variações e Adaptações: os jogadores das equipes podem ser trocados a cada rodada. A cada bola encaçapada, os participantes realizarão um rodízio das suas posições. Pode-se colocar um participante para tentar atrapalhar os outros, tornando, assim um fator de dificuldade externa para a realização do objetivo do jogo, que é encaçapar a bola. Pode-se colocar uma bola preta entre outras cinco coloridas por exemplo, e esta deverá ser a última a ser encaçapada.

ii) TURMA DE ALUNOS QUE NÃO VIVENCIARÃO OS WEBGAMES

A turma de crianças que não irão realizar a vivência com os Webgames – irá ter um único momento, da aula, ou seja, irão vivenciar os Webgames na quadra esportiva durante a parte prática da aula de Educação Física (sem ter previamente “jogado” anteriormente os jogos digitais na sala de informática da escola). Esta intervenção ocorrerá, também em quatro (04) encontros (aulas), a ordem e sequência das atividades previstas para as aulas estão descritas logo abaixo:

→ 1º ENCONTRO:

“JOGANDO” OS WEBGAMES:

FUTEBOL DA COOPERAÇÃO

Nome adaptado para o jogo: “FUTEBOL DA COOPERAÇÃO”.

Objetivo: trabalhar a iniciação esportivas, em especial os fundamentos do passe (seja no futebol, handebol, ou demais esportes, variando na utilização membros apendiculares superiores ou inferiores, para executar o fundamento do “passe”, que trabalha muito a cooperação e sentimento de equipe no esporte).

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade

Recursos materiais: 02 bolas de futebol, 14 coletes de duas cores diferentes para dividir as equipes

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento:

□ Posicionam-se 06 (seis) alunos em cada lateral da quadra, sendo 03 (três) de uma equipe e 03 de outra, os quais deverão estar identificados com os coletes e dispostos alternadamente. Os goleiros também deverão estar posicionados na grande área. Depois de posicionados, inicia-se a partida, de forma que os jogadores devem trocar passes entre si, com o objetivo de marcar gol. Durante a partida, o professor pode inserir mais uma bola para tornar o jogo mais dinâmicos. Vence a equipe que marcar 10 gols primeiro.

Variações e Adaptações: Trocar a bola de futebol por outras bolas e materiais esportivos (Handebol – usando as mãos, Frisbee/Disco – usando as mãos para lançar o disco/frisbee). Pode-se também dividir as equipes com apenas um conjunto de colete (equipe com “colete” e equipe “sem colete”). Uma variação possível é trocar o goleiro de posição com o jogador que fez o gol, bem como trocar os jogadores de posições entre si, contribuindo para a cooperação e possibilitando que os alunos vivenciem as diferentes posições em quadra. Pode-se, ainda, aumentar o número de jogadores em cada equipe, a fim de desenvolver o jogo com todos os alunos da classe/turma ao mesmo tempo.

PACMAN HUMANO

Nome adaptado: Pacman humano.

Objetivo: pegar todos os colegas, fazendo que todos sejam transformados em fantasmas.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: fita adesiva ou giz (para fazer as linhas de diversas direções no chão).

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

□ No local onde irá acontecer a aula, colocam-se várias linhas no chão (com giz ou fita adesiva) em direções diferentes, em curvas e com todas as linhas se unindo dos dois lados. Essas linhas representarão os locais onde as crianças poderão caminhar, conforme o labirinto do jogo original. Uma das crianças começa jogando como o Pacman, que fará movimentos representando uma boca, com os membros superiores estendidos, encostando uma mão à outra no plano vertical. O Pacman deverá caminhar somente sobre as linhas, pegando os demais colegas, que estarão executando movimentos de alongamento comandados pelo professor, enquanto também caminham sobre as linhas e fogem dos Pacman. Quando o Pacman pegar alguém, este deverá fazer um movimento de deslizar o corpo em direção ao chão, como os braços estendidos, representando que se tornou um fantasma e, logo após, ele se tornará também um Pacman, fazendo movimentos de membros superiores, que representam a captura (como o movimento do primeiro Pacman), ajudando a pegar os outros colegas (crianças). O jogo acaba quando todos os jogadores forem pegos. Não é válido pular de uma linha para a outra, somente caminhar entre elas.

Variações e Adaptações:

□ Os jogadores poderão realizar movimentos também no ritmo de uma música, conforme a demonstração do professor, como, por exemplo, palmas para frente, para trás, girando braço, flexionando joelho, etc.

□ Para o jogo demorar um pouco mais, também pode ser alterada a regra de que quando o Pacman pegar alguém, ele permanece o local, sem ajudar a pegar os demais, fazendo, apenas, os movimentos do fantasma. Então o jogo só acabará quando Pacman pegar todos os colegas. Mas, para que o Pacman não se canse, ele poderá escolher que um dos fantasmas assuma seu papel como Pacman, quando preferir ou quando o professor determinar.

“JOGO DA COBRINHA” (SNAKE COM OBSTÁCULOS)

Nome adaptado: Snake com obstáculo.

Objetivo: a cobra deve “capturar” todos os colegas participantes da atividade, posicionados em diferentes pontos do espaço (sala, espaço aberto, ou outros lugares), passando por todos os obstáculos.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: cordas, cones, arcos, fita adesiva ou giz branco, bolas de tênis, bolas de tênis de mesa, etc.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

- Em um espaço amplo, as crianças estarão dispostas a uma distância razoável (cerca de 30 metros) um do outro. A localização dos indivíduos será chamada de estação, que pode ser numerada com fita adesiva branca ou giz; desse modo, haverá uma sequência de qual dos participantes a cobra deve capturar primeiro.
- O jogo tem início com apenas um participante, que representará a cabeça da cobra, enquanto todas as outras crianças estarão posicionadas em suas estações, até que a cobra os capture. Quando a pessoa que representar a cabeça da cobra chegar até uma estação, ela deve dar as mãos aos outros participantes e seguir o percurso, caminhando lateralmente em direção à estação seguinte, aumentando, assim, o tamanho da cobra. Desse modo, a cada estação, quando um participante for capturado haverá um novo “guia” (criança que será uma nova “cabeça da cobra”); o primeiro participante será o último da cobra e todos terão a oportunidade de ser o “guia” (cabeça da cobra).
- Entre uma estação e outra, os indivíduos deverão passar por obstáculos distribuídos anteriormente, no local onde a atividade é realizada. Exemplos de obstáculos podem ser pequenos saltos em arcos (bambolês), que podem estar um na diagonal do outros, dispostos em zigue-zague; cones em zigue-zague distribuídos em forma circular; cordas alinhadas ao chão, para caminhar somente em cima destas, ou fixadas em uma pequena altura, para ultrapassá-las de um lado ao outro, ou no alto, de forma que a meta seja passar por baixo; passar dentro do arco fixo em determinado ponto ou deixar o arco passar livre entre a cobra; entre outras adaptações que podem se repetir ou não durante todo o percurso, dependendo do número de participantes.
- Várias são as possibilidades de desafios e obstáculos para propor entre uma estação e outras, mas o que deve ser considerado é que a cobra não pode se romper (ou seja, soltar as mãos) em momento algum. Além disso, é interessante propor que os obstáculos mais difíceis sejam os últimos, quando a cobra estiver maior, e a cabeça da cobra não poderá colidir com o restante do corpo.

Variações e Adaptações:

- Pode ser utilizada uma música de fundo e o professor pode determinar alguns movimentos no ritmo dessa música ou, ainda, serem propostos alongamentos orientados pelo professor, para que os participantes que aguardam nas estações não permaneçam parados.
- O jogo pode ser também de forma competitiva, separando os participantes em dois grupos. Ambos realizam as atividades no mesmo momento, e aquele que conseguir completar todo o percurso mais rápido vence o jogo.

→ 2º ENCONTRO:

“JOGANDO” OS WEBGAMES:

CORRIDA ÀS CEGAS

Nome adaptado para o jogo: CORRIDA ÀS CEGAS.

Objetivo: Terminar o percurso primeiro, respeitando as regras do jogo.

Faixa etária: 10 a 17 anos de idade.

Recursos materiais: vendas (para bloquear a visão dos alunos durante a dinâmica/jogo), coletes, garrafas PET e uma pista de corrida adaptada, que poderá ser delimitada por riscos de giz no chão ou por fita-crepe.

Duração: 15 até 20 minutos de atividade.

Desenvolvimento:

- As crianças devem ser divididas em duas ou mais equipes, dependendo do número de participantes. Todos, exceto um de cada equipe, são vendados. Os participantes vendados ficam espalhados na pista de corrida, de forma que a distância de uma criança a outra seja a mesma, ou, pelo menos, parecida. Quem não está vendado fica do lado de fora da pista, podendo percorrê-la por fora. A corrida entre as equipes funciona da seguinte forma: que está do lado de fora é o único que está vendo o percurso, e será o volante do carro. No entanto, ele só pode passar instruções falando.
- A corrida se inicia e os participantes vendados, provavelmente andando, percorrem um pedaço da pista seguindo instruções do companheiro de fora, até encontrarem o próximo amigo vendado, disposto a poucos centímetros a sua frente. Dessa forma, ele coloca as mãos no ombro do amigo, dando a ideia de um carro, e os dois, vendados, devem seguir até o próximo (o de trás com as mãos nos ombros do colega da frente) aumentando, assim, o tamanho do carro. Vence a equipe que chegar ao final do percurso primeiro, pegando todos os amigos durante o trajeto

Variações e Adaptações: Pode-se acrescentar uma nova meta para os participantes (alunos). Quando o “carro” com um dado número de pessoas (determinado pelo professor), eles devem buscar uma garrafa PET, que simboliza o combustível, e, somente após encherem o tanque (encontrarem a garrafa), podem continuar o percurso.

QUEIMADA “ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”

Nome adaptado para o jogo: “QUEIMADA “ABELHA RAINHA OU ZANGÃO”

Objetivo: Estimular a cooperação entre as crianças e uma visão estratégica aos alunos

Faixa etária: 06 a 10 anos de idade

Recursos materiais: 02 (duas) bolas pequenas e coletes.

Desenvolvimento:

As crianças se dividem em dois times e cada um deles tem que escolher um jogador para ser a abelha-rainha. Esse jogador tem que ser protegido pelo resto do time.

Uma equipe começa com a bola e a outra escolhe o seu campo.

Quem começa com a bola tem que tentar queimar os jogadores do outro time, especialmente a “Abelha rainha ou Zangão”.

Os participantes que forem queimados têm que ir para o “morto”, que é o espaço atrás do campo, e não podem sair de lá.

Para ganhar o jogo, é preciso queimar todos do time, mas se a “Abelha rainha ou Zangão” for queimada antes, a brincadeira termina e a equipe que conseguiu atingi-la vence.

Variações e Adaptações: O professor pode interromper o jogo, criando novas dinâmicas, como acrescentar duas bolas na partida, ou mesmo efetuar uma rodada do jogo, onde nenhuma das crianças precise comunicar para a outra equipe qual é a sua “Abelha rainha ou Zangão”.

QUADRIBOL HARRY POTTER

Nome adaptado para o jogo: “QUADRIBOL DO HARRY POTTER”.

Objetivo: trabalhar a iniciação esportiva, em especial os fundamentos do passe e arremesso (no handebol, ou demais esportes, que utilizem os membros apendiculares superiores, para executar o fundamento do “passe” e “arremesso”, e trabalha muito a cooperação e sentimento de equipe no esporte).

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade

Recursos materiais: 04 bolas de borracha, 04 bolas de meia, 04 bolas de tênis, 06 arcos, e dois jogos de coletes com duas cores diferentes para dividir as equipes.

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento:

Posicionam-se 04 (quatro) alunos (os “Atiradores”) em cada lateral da quadra, sendo 02 (dois) de uma equipe e 02 de outra, os quais deverão estar identificados com os coletes e dispostos alternadamente. Os goleiros também deverão estar posicionados na grande área. Os “jogadores de ataque” de cada equipe (06 alunos para cada time) devem jogar o jogo dos passes ou handebol, com o objetivo de acertar o gol, que terá 3 arcos presos na parte de cima da trave. Tem-se ainda o “Pegador” (Pomo de Ouro = Bola de tênis): devem permanecer no fundo das suas quadras de defesa e só saem de lá para pegar o “Pomo de Ouro” quando o juiz lançá-lo. O juiz terá de 5 a 7 “Pomos de Ouro” que lançará de acordo com o tempo de cada rodada. Depois de posicionados, inicia-se a partida, de forma que os jogadores devem trocar passes entre si, com o objetivo de marcar gol. Cada Gol vale 10 pontos e quem pega a maior quantidade de “Pomos de Ouro” ganha uma bonificação de 30 pontos. Vence a equipe que marcar mais pontos.

Variações e Adaptações: A quantidade de Jogadores, Atiradores e Pegadores poderão variar, de acordo com a necessidade do jogo, bem como a pontuação pode ser alterada no início.

➔ 3º ENCONTRO:

“JOGANDO” OS WEBGAMES:

“SOBE E DESCE” (UP AND DOWN)

Nome adaptado: “Sobe e desce” (Up and down)

Objetivo: desviar das frutas saltando ou abaixando.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: Bolas de borracha e cordas.

Duração: depende da condição física dos participantes (crianças).

Desenvolvimento:

Os participantes (crianças) deverão ficar espalhadas em uma metade da quadra de vôlei, paradas em determinado local. Dois ou três colegas das crianças deverão ficar atrás das linhas laterais (ocorrerá revezamento entre as crianças para todos participarem da atividade), os quais lançarão bolas de borracha de modo rasteiro e por cima, para que os participantes possam desviar delas.

As crianças devem ser orientadas a se desviarem das bolas altas abaixando, e das bolas baixas ou rasteiras, saltando com os dois pés ou dando um passo largo, a depender da condição física e motora em que se encontram. As bolas não devem ser lançadas com muita velocidade. Pode-se estabelecer um tempo para a atividade ou, simplesmente, brincar até que os participantes queiram.

Nessa atividade são trabalhadas algumas habilidades e capacidades, como tempo de reação, coordenação motora, equilíbrio, agilidade e raciocínio.

Variações e Adaptações:

Pode-se deixar que as bolas sejam lançadas de modo rasteiro e uma corda seja passada de um lado para o outro da quadra, devagar, representando outro obstáculo. Dessa maneira, os participantes teriam que prestar atenção para desviar da corda, abaixando das bolas ou saltando-as.

Caso se tenha um grande número de participantes, essa atividade pode ser realizada em círculo. Solicita-se que os participantes façam dois círculos concêntricos (um dentro e outro fora), com um número igual de crianças. Os participantes que estiverem no círculo de fora ficarão com a posse das bolas e deverão fazer os lançamentos, rasteiros e por cima, para os colegas do outro lado, para que os participantes de dentro do círculo, que deverão estar parados, possam desviar. É importante lembrar para as crianças que esses lançamentos não devem ser realizados com muita velocidade.

TODOS NO COMBATE A DENGUE

Nome adaptado para o jogo: “TODOS NO COMBATE DA DENGUE”

Objetivo: Desenvolver conhecimentos de cooperação, saúde pública e também meio ambiente

Faixa etária: 06 a 10 anos de idade

Recursos materiais: fantasia para os mosquitos da dengue (que pode ser construída com TNT preto e cartolina para fazer o bico), objetos que acumulam água, como pote de flor, pneu, balde, garrafas (e outros objetos que sejam fácil acesso), bexigas com água, suficientes para todos os alunos, e balde.

Duração: 30 minutos

Desenvolvimento:

Inicialmente, o professor deverá espalhar os objetos com água pelo espaço, o qual, preferencialmente, deverá ser ao livre, como um pátio escolar. O professor precisará contar com a ajuda de algum aluno ou outra pessoa para representar o mosquito da dengue.

Na sequência, o professor deverá informar aos alunos que eles terão uma missão especial: limpar o espaço do pátio, recolhendo os objetos com água parada para evitar a criação do mosquito da dengue, uma que os alunos já tenham sido informados sobre a existência de alguns mosquitos.

Sendo assim, se os alunos virem o mosquito da dengue, deverão unir-se e gritar: “Xô, mosquito da dengue!”. No entanto, os alunos ainda terão a missão de encontrar um produto “mágico” (as bexigas de água), que irá eliminar o mosquito da dengue.

Dessa forma, o professor deverá conduzir a atividade criando um clima de imaginação e, ao mesmo tempo, trabalhando as informações e as medidas de prevenção para evitar a proliferação do mosquito da dengue. Por fim,

quando encontrarem o balde com as as bexigas, o mosquito deverá aparecer e as crianças jogarão as bexigas com água nele, simulando sua eliminação, de maneira que o mosquito deverá sair tropeçando, para representar que o produto mágico funcionou.

Variações e Adaptações: em vez de bexigas com água, poderão ser utilizadas bolas de borracha

→ 4º ENCONTRO:

“JOGANDO” OS WEBGAMES:

SAPO NA LAGOA

Nome adaptado: Split Splash

Objetivo: chegar ao outro lado da lagoa pelo melhor caminho, sem cair na água, e alcançar a sapa.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: Cordas, cartolinas e arcos.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

- Nesse jogo, todas as crianças participantes são “sapos”, que deverão chegar até o outro lado da lagoa, para alcançar a “sapa”. Para adaptar esse jogo, sugere-se que quem estiver organizando determine diversos circuitos, aumentando a dificuldade gradativamente, para que as crianças cheguem até o outro lado da quadra, do campo ou qualquer espaço aberto.
- Nesse circuito, são estimuladas diversas habilidades, como equilíbrio, capacidade de transpassar objetos, noção de espaço, entre outras. Para montar o circuito usam-se cordas (pontes), arcos e cartolinas recortadas em forma de folhas, troncos e vitórias-régias, para dar mais realidade ao ambiente de lagoa.
- As cordas podem ser utilizadas para desenvolver equilíbrio, e as crianças devem caminhar entre duas cordas posicionadas paralelamente, Já os arcos, folhas, troncos e flores devem ser espalhados pelo caminho, em distâncias maiores e menores, e as crianças participantes devem pisar dentro ou sobre estes objetos (cartolinas e arcos) para não “caírem na lagoa”.
- Vale lembrar que os objetos por onde as crianças passarão devem estar espalhados, tanto no comprimento como na largura do espaço delimitado, pois, assim, cada criança poderá escolher o melhor caminho que deseja fazer para chegar até a “sapa”, que poderá ser uma outra criança. Aquelas crianças que pisarem fora dos lugares delimitados deverão retornar ao início e tentar novamente.

Variações e Adaptações: pode-se montar um caminho mais difícil para se chegar até o outro lado, e quem conseguir passar por esse caminho ganha mais pontos.

“BOLA NA CAÇAPA

Nome adaptado: Bola na caçapa.

Objetivo: os jogadores, de forma cooperativa, devem encaçapar a bola em algumas casas.

Faixa etária: 06 a 14 anos de idade.

Recursos materiais: um lençol médio com círculos recortados (caçapas) e bolinhas de tênis ou de plástico.

Duração: 10 minutos.

Desenvolvimento:

- Em cada lençol, poderão participar até seis crianças. A bola será solta no centro do lençol e os jogadores, de forma coletiva, deverão encaçapar a bolinha em uma das casas. É fundamental o trabalho de equipe para alcançar o objetivo proposto na atividade.

Variações e Adaptações: os jogadores das equipes podem ser trocados a cada rodada. A cada bola encaçapada, os participantes realizarão um rodízio das suas posições. Pode-se colocar um participante para tentar atrapaalhar os outros, tornando, assim um fator de dificuldade externa para a realização do objetivo do jogo, que é encaçapar a bola. Pode-se colocar uma bola preta entre outras cinco coloridas por exemplo, e esta deverá ser a última a ser encaçapada.