

---

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E  
TECNOLOGIAS

---

**TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DO  
ATLETISMO: O JOGO DE MESA COMO UM RECURSO  
DIDÁTICO-PEDAGÓGICO**

**JACQUELINE CARVALHO**

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências do Câmpus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias.

**RIO CLARO - SP  
MAIO - 2013**

**JACQUELINE CARVALHO**

**TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DO ATLETISMO: O  
JOGO DE MESA COMO UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO**

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências do Câmpus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias.

Orientadora: Professora Dr<sup>a</sup>. Sara Quenzer Matthiesen

RIO CLARO - SP

MAIO - 2013

## **DEDICATÓRIA**

*Dedico este trabalho à minha família que  
sempre confiou em mim e me apoiou.*

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus por ter me dado forças para chegar até aqui. Nesses dois anos, vários problemas pessoais me distanciaram do mestrado e das minhas obrigações, resultando, até mesmo, em pensamentos negativos de desistência.

Agradeço a minha família por me apoiar e me ajudar a conquistar esse título, cada um ajudando e colaborando da sua maneira. Esse título também é de vocês: pai, mãe e namorado.

Agradeço aos meus amigos e também a amiga Valdete que sempre esteve pronta para me ouvir e me ajudar.

Agradeço a orientadora professora Dr<sup>a</sup>. Sara pela paciência que teve comigo nesse processo todo. Acredito que a professora Sara nunca teve uma orientanda igual a mim: nunca entreguei uma correção no prazo que ela estipulava, nunca consegui realizar toda a correção e sugestão fornecida por ela.

Talvez, tenha feito o mestrado em um momento não muito propício, com momentos de transições, mudanças e acontecimentos na minha vida. Talvez pudesse ter esperado mais um tempo, para amadurecer mais a ideia de mestrado e de aspirações de vida.

Mesmo assim Sara, agradeço a oportunidade porque foi você quem me ofereceu a vaga de mestrado. Aprendi muito com você Sara, pode ter certeza! Você, além de ser uma excelente professora, é muito profissional e dedicada no que faz.

Agradeço a banca examinadora, a professora Dr<sup>a</sup>. Irene e a professora Dr<sup>a</sup>. Suraya, pela disponibilidade em estar presente na qualificação, na defesa e pelas leituras do trabalho. Excelentes professoras e, acima de tudo, grandes amigas!

Agradeço as professoras da UNESP (Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Gisele, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Laurita e Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Suraya), que colaboram com a avaliação do questionário dessa pesquisa.

Agradeço aos profissionais que me ajudaram com a confecção do jogo.

Agradeço aos professores participantes da pesquisa que prontamente aceitaram o pedido.

Agradeço as professoras que me ajudaram com a tradução, em especial a amiga Elaine Cristina Zanatta.

Nesse processo de mestrado também me fez refletir e afirmar algumas indagações que tinha referentes às burocracias e ambições das universidades. Mas a realidade é essa! Cabe a cada um escolher o que quer para si!

Não queria tornar meus agradecimentos melancólicos, mas o que foi relatado aí em cima foi o que realmente passei, o que senti e o que desejo a vocês!

Bom, meu trabalho está concluído não da forma que eu gostaria que estivesse, mas foi o máximo que consegui realizar!

Agradeço todas as pessoas que torceram por mim e que colaboraram para a conclusão do mestrado.

Mais uma vez, agradeço a oportunidade que me foi concedida!

Obrigada a todos!

Abraços enormes!

Amo vocês!

## RESUMO

Considerados como uma tecnologia educacional, os jogos de mesa consistem em um recurso didático-pedagógico que pode ser utilizado em aulas de Educação Física. Nesse sentido, o objetivo dessa pesquisa consistiu em produzir, aplicar e avaliar o jogo de mesa “Atletismo em ação”, visando o ensino do atletismo na escola. De natureza qualitativa, essa pesquisa apoiou-se em uma pesquisa bibliográfica específica na área da Educação Física escolar, da tecnologia educacional e do atletismo. A aplicação e a avaliação do jogo de mesa contou com a participação de 5 professores de Educação Física, de ambos os sexos (feminino e masculino), licenciados em Educação Física e atuantes em escolas públicas estaduais, os quais avaliaram o jogo “Atletismo em Ação” por meio de um questionário. Os resultados evidenciaram que, embora nenhum professor utilize jogos de mesa como um recurso didático-pedagógico em aulas de Educação Física, utilizariam o jogo “Atletismo em Ação”, considerando ser possível ensinar o atletismo por meio dele. De acordo com os professores, esse jogo pode ser utilizado para: apresentação do atletismo, revisão do conteúdo, avaliação do que foi aprendido, utilização nos intervalos da escola, já que propicia a interação entre os participantes, tem uma linguagem fácil e não exige um lugar específico para ser jogado. Além de desafiadora, essa pesquisa resgatou a importância da utilização dos jogos de mesa em aulas de Educação Física, motivando novas pesquisas e a produção de outros recursos didático-pedagógicos capazes de auxiliar os professores de Educação Física em suas aulas na escola.

**Palavras-chave:** Atletismo. Jogos de Mesa. Tecnologia Educacional. Educação Física Escolar.

## ABSTRACT

Considered as educational technology, board games are a didactic pedagogical resource that can be used in Physical Education classes. In this sense, this research goal was to produce, apply and evaluate the board game “Athletics in Action”, aiming the teaching of athletics at school. Of qualitative nature, the research was supported by a review of specific literature in Physical Education at school, educational technology and athletics. The application and evaluation of the board game counted on the participation of five Physical Education teachers, both women and men, graduate in Physical Education, who work for public schools. They evaluated the game “Athletics in Action” through a questionnaire. The results showed that although none of the teachers uses board games as a didactic pedagogical resource in Physical Education classes, they would use the game “Athletics in Action”, considering it to be possible to teach athletics by using this game. According to the teachers, the game can be used for the athletics presentation, contents review, evaluation of what was learned and in school recreation, as it promotes the participants interaction, has an easy language and does not demand a specific place to be played. Besides being challenging, this research rescued the importance of using board games in Physical Education classes, motivating new researches and the production of other didactic pedagogical resources capable of helping Physical Education teachers in their classes at school.

**Keywords:** Athletics. Board Game. Educational Technology. Physical Education at school.

# SUMÁRIO

	<b>PÁGINA</b>
<b>1. APRESENTAÇÃO</b> .....	08
<b>2. INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>3. OBJETIVO</b> .....	14
<b>4. METODOLOGIA</b> .....	15
<b>5. REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	18
5.1. Da Tecnologia à Tecnologia Educacional .....	18
5.1.1. Tecnologia e Educação Física .....	26
5.2. Os jogos de mesa como um recurso didático-pedagógico.....	38
<b>6. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	51
6.1. Confeção do Jogo “Atletismo em Ação” .....	51
6.2. Regras do Jogo “Atletismo em Ação” .....	55
6.3. Aplicação do Jogo e do Questionário.....	58
6.4. Análise e Discussão dos Questionários .....	63
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	72
<b>8. REFERÊNCIAS</b> .....	74
<b>9. ANEXOS</b> .....	78
9.1. Anexo A – Comitê de Ética .....	78
9.2. Anexo B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....	79
9.3. Anexo C – Questionário .....	81
9.4. Anexo D – Lista de Jogos de Mesa .....	84
9.5. Anexo E – Regras do Jogo “Atletismo em Ação” .....	100

## 1. APRESENTAÇÃO

Apresentando minha trajetória até a escola, meu conhecimento sobre o atletismo e meu contato com os jogos de mesa, relembro que todas as vezes que pensei em realizar o vestibular sempre prestei para Educação Física. Mas por que Educação Física, se eu não tive professor que me inspirasse no período escolar? Sempre gostei da área por tratar do movimento e do corpo.

Assim como muitos, também passei por cursinhos preparatórios para conseguir chegar a Unesp. Mas quando consegui... que vitória! Que conquista! Com o passar dos 4 anos universitários em período integral, fiquei surpresa com o que a graduação, os professores e a universidade tinha me proporcionado: um vasto conhecimento. Fiquei deslumbrada com a Educação Física, com o movimento e com o corpo.

Como meu curso foi licenciatura iniciei o meu primeiro trabalho em escolas, onde estou até hoje. Acredito que em qualquer outra área, a transição da universidade para o mercado de trabalho é difícil para qualquer um, como também foi para mim. Na verdade, foi totalmente diferente do que eu imaginava e esperava.

Entretanto, estou ainda atuando em escola municipal trabalhando com Ensino Fundamental e encontrando os mesmos problemas da escola e os mesmos problemas das aulas de Educação Física, que já nos falavam na época da graduação. Acredito que esses problemas sempre existirão, cabendo ao professor querer contorná-los (ou não) para conseguir ensinar alguma coisa sobre a Educação Física para as crianças e os jovens.

Dentre os problemas que encontrei e continuo encontrando nas escolas, todo ano, estão: a falta de materiais para as aulas de Educação Física em algumas escolas; a desvalorização do professor e da aula por parte da gestão escolar e de outros colegas professores; a dificuldade para encontrar um outro local, dentro da escola, para trabalhar quando há mais de um professor de Educação Física no mesmo horário; a falta de comprometimento dos alunos com as aulas, geralmente, os do Ensino Fundamental – Ciclo II; a indisciplina dos alunos; a falta de apoio da gestão escolar para solucionar problemas de indisciplina dos alunos; além da falta de apoio para o professor que quer trazer algo diferente e inovador para os alunos,

fazendo com que tenha que trabalhar e agir sempre sozinho, raramente conseguindo a ajuda da gestão e de outros professores.

É fácil trabalhar em escolas? Eu e todo mundo sabe que não é. Mas me diga qual trabalho que é fácil e tranquilo?

Ser professor é um trabalho muito cansativo e que exige muita dedicação para os alunos, pais e professores, além dos planejamentos das aulas. Ser professor vai além de ensinar algo da Educação Física, do Português ou da Matemática, por exemplo. Para muitos alunos, o professor, é o exemplo de vida, pois além de termos que dar conta dos conteúdos da nossa área temos que ensiná-los para a vida.

Pensando um pouco no atletismo nessa trajetória, o meu primeiro contato com o atletismo foi na graduação onde tive a oportunidade de cursar a disciplina de “Fundamentos do Atletismo” e participar do projeto de extensão “Atletismo para crianças e jovens”. Depois disso, no estágio docência, também pude perceber, na prática, como era ensinar o atletismo. Atualmente, como professora de escola, também trabalho com o atletismo em todos os anos escolares e, agora no mestrado, continuo estudando e produzindo um jogo de mesa para o atletismo. Antes disso, somente ouvia dizer sobre atletismo pela televisão quando passava as maratonas e corridas.

Sobre a minha experiência com os jogos de mesa me lembro que, desde a minha infância, joguei - e jogo até hoje - com a família e amigos, sendo sempre muito divertido. No mestrado, também tive a oportunidade de trabalhar com o jogo de mesa, uma vez que era necessário atrelar os objetivos do Programa de Pós-graduação com a linha de pesquisa da professora orientadora que já vinha desenvolvendo pesquisas em torno dos jogos de mesa.

Hoje, como professora de Educação Física escolar, também trabalho os jogos de mesa com os alunos, mas, infelizmente, a escola onde atuo dispõe somente de damas, xadrez, trilha, quebra-cabeças e jogos de cartas como uno. Se o professor quiser trabalhar com outros jogos de mesa voltados para a Educação Física ele mesmo terá que confeccioná-los, pois a escola não os disponibiliza, ou então, terá que adaptar para as aulas alguns raros jogos de mesa que encontramos no comércio.

Na escola não encontramos jogos de mesa didáticos para a Educação Física, os quais encontramos com mais facilidade em outras áreas do conhecimento,

reforçando, assim, a importância dessa pesquisa. Futuramente, pretendo confeccionar mais jogos de mesa para uso próprio nas escolas e fazer algumas adaptações dos jogos que já existem, como por exemplo, quebra-cabeças, dominó, jogos de cartas, entre outros.

Esse foi um pequeno registro da minha trajetória desde a escolha para a Educação Física, a atuação em escolas, o contato com o atletismo e com os jogos de mesa, algo, como veremos, dessa pesquisa.

## 2. INTRODUÇÃO

Ao pensarmos em tecnologia logo nos vem a cabeça o melhor computador, *iPad*, *iPhone*, *internet*, *Wi-Fi*, tecnologia para a medicina. Mas, nós sabemos como utilizar toda essa tecnologia que está sendo ofertada hoje em dia?

Afinal, tecnologia para quê? Tecnologia para produzir armas ou bombas atômicas? Para descobrir outros planetas? Para promover avanços na medicina, no esporte ou na escola? Será que faremos – ou estamos fazendo – um bom uso dessa tecnologia? O que sabemos é que queremos praticidade e velocidade, então, usufruímos da maior parte dessas tecnologias.

A tecnologia, no entanto, pode ser também, um livro, uma caneta, um lápis ou um papel. E na escola que tipo de tecnologia nós utilizamos? Ainda a do giz? Quando pensamos sobre tecnologia na escola, logo nos vem à mente a sala de informática, o acesso à *internet* para os alunos, entre outros recursos didático-pedagógicos. Entretanto, podemos ir muito além da sala de informática, mencionando exemplos de professores que utilizam outras ferramentas tecnológicas para ensinar, como: as músicas, as imagens, os vídeos, a *internet*, as redes sociais (*facebook*, *twitter* e *blogs*), os jogos, entre outros que veremos no desenvolvimento dessa pesquisa.

Além desses exemplos, os jogos de mesa também podem ser considerados como tecnologia, aliás, uma tecnologia educacional já que consiste em um recurso didático-pedagógico para utilização, inclusive, em aulas de Educação Física.

Com base nisso e atrelados ao tema tecnologias, particularmente, à tecnologia educacional, os jogos de mesa inspiraram o desenvolvimento dessa pesquisa, em especial, por provocarem questões, tais como: O jogo de mesa pode ser considerado um recurso didático-pedagógico para a Educação Física, em especial, para o ensino do atletismo? É possível ensinar e aprender um conteúdo da Educação Física por meio de um jogo de mesa? O jogo de mesa pode auxiliar o professor de Educação Física a ensinar o atletismo? Quais momentos da aula de Educação Física o jogo de mesa poderia ser utilizado? E na escola, quais os jogos de mesa existentes? Foram várias as perguntas.

Os jogos de mesa ou jogos de tabuleiro (considerado como uma categoria dos jogos de mesa), tais como, o xadrez e a dama, têm sido um dos passatempos favoritos das pessoas em diferentes épocas e lugares.

Como professora de Educação Física escolar, atuante há mais de dois anos em escolas públicas de Ensino Fundamental, pude perceber a dificuldade da área e da escola com materiais didáticos para a Educação Física. Não encontramos, por exemplo, nem livros, nem jogos que tenham o objetivo de ensinar os conteúdos da Educação Física nas escolas em que atuamos, apenas algumas bolas, cordas e cones. Por outro lado, verificamos que mesmo quando a rede de ensino recebe o suporte de apostilas didáticas, percebemos que as de Educação Física, muitas vezes, não chegam às unidades escolares ou os conteúdos não são atualizados anualmente.

Com relação aos jogos de mesa nesse processo, não é difícil observar no ambiente escolar, a presença de jogos tais como: dama, xadrez e jogos de cartas, como o can-can/uno, por exemplo. Entretanto, nenhum desses jogos tem como objetivo o ensino dos conteúdos da Educação Física, nem fazem parte desse material didático. Servindo apenas para o resgate e conhecimento dos jogos de mesa.

Aliás, até mesmo em lojas de venda de jogos e brinquedos dificilmente encontramos materiais didáticos para a área de Educação Física. Isso, mais uma vez, evidencia a necessidade de produção de material didático por parte dos professores, o que, certamente, demanda muitas horas livres e dedicação para a elaboração.

Nesse sentido, o objetivo dessa pesquisa foi produzir, aplicar e avaliar com professores um jogo de mesa como um recurso didático-pedagógico para o ensino do atletismo em aulas de Educação Física.

A proposta dessa pesquisa consistiu em produzir um jogo de mesa como meio para ensinar o atletismo. A idéia é que esse possa se constituir em uma ferramenta para ser utilizada pelo professor em suas aulas, tanto para diversificá-las, quanto para ser um instrumento motivador para os alunos no ensino do atletismo. Exemplo disso são os jogos de mesa desenvolvidos pelo GEPPA (Grupo de Estudos Pedagógicos e Pesquisa em Atletismo), Memória do atletismo, Dominando o atletismo, Micotismo, Quebra cabeça da corrida e Damas na pista.

Para a Educação Física, o trabalho com jogos de mesa é importante para resgatá-los, já que são muitas vezes esquecidos por conta dos jogos eletrônicos. Além disso, contribuem para a promoção da socialização, aprendizado e trabalho em equipe dos alunos, além de ser um importante recurso para o ensino.

Não por outro motivo, a proposta dessa pesquisa está inserida no Programa de Pós-graduação em “Desenvolvimento Humano e Tecnologias”, que visa o conhecimento e a reflexão para os avanços científicos e tecnológicos e o uso das tecnologias aplicadas ao Desenvolvimento Humano e, especialmente nesse caso, à Educação Física.

Esse trabalho está inserido na área de concentração, “Tecnologias nas Dinâmicas Corporais”, que focaliza a produção, a análise e a intervenção de tecnologias nas dimensões do ser humano, as quais ocorrem em diversos campos, a saber: cultural, educacional, esportivo, da reabilitação, do lazer e do trabalho. A exemplo dessa pesquisa, a produção de uma tecnologia educacional, ou seja, do jogo de mesa, será destinada ao ambiente escolar, verificando, então, a interação dessa tecnologia com o ensino do atletismo em aulas de Educação Física.

Trata-se, portanto, de uma proposta desafiadora, já que é bastante incomum na bibliografia da área, materiais similares, isto é, com finalidades educativas, voltados, portanto, para o ensino do atletismo, resgatando-o como um dos conteúdos a serem ensinados em aulas de Educação Física, despertando nos alunos o interesse pelo conhecimento e pela prática dessa modalidade esportiva.

### **3. OBJETIVO**

Produzir, aplicar e avaliar com professores um jogo de mesa como um recurso didático-pedagógico para o ensino do atletismo em aulas de Educação Física.

## 4. METODOLOGIA

Caracterizada como uma pesquisa qualitativa apoiada por uma revisão de literatura específica na área da Educação Física Escolar, da tecnologia educacional e do atletismo, essa pesquisa é, também, aplicada já que, “[...] tem um interesse prático, isto é, que os resultados sejam aplicados ou utilizados, imediatamente, na solução de problemas que ocorrem na realidade” (MARCONI; LAKATOS, 1999, p.22).

Para tanto, foi desenvolvida em 3 etapas, a saber:

- **1ª Etapa:** Realização de pesquisa bibliográfica envolvendo os temas: Educação Física Escolar, tecnologia educacional e o atletismo.

Nessa etapa da pesquisa foi realizada uma pesquisa bibliográfica, em busca de informações em livros, artigos científicos, *sites*, reportagens de jornais, de revistas e de televisão.

A pesquisa bibliográfica é, segundo Marconi e Lakatos (1999):

[...] um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados ao tema. O estudo da literatura pertinente pode ajudar a planificação do trabalho, evitar duplicações e certos erros, e representa uma fonte indispensável de informações podendo até orientar as indagações (p.27).

Marconi e Lakatos (1999) afirmam que uma pesquisa bibliográfica ou de fontes secundárias, abrange desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses até meios de comunicação orais e audiovisuais: rádio, filmes e televisão, capazes de contribuir para o desenvolvimento da pesquisa, nesse caso, voltada aos jogos de mesa visando o ensino do atletismo.

- **2ª Etapa:** Confecção do jogo de mesa propriamente dito.

Nessa etapa da pesquisa procedemos com a confecção de um jogo de mesa, voltado ao ensino do atletismo, visando aproximar as crianças do universo dessa modalidade esportiva.

Para a confecção do jogo foram utilizados como base: livros, *sites*, reportagens de televisão e vídeos do *youtube* sobre o atletismo. Além disso, foram discutidos alguns pontos iniciais, tais como: o material para a confecção do jogo; as regras do jogo - como jogar; quando poderá ser utilizado em aulas de Educação

Física; onde poderá ser utilizado; a idade dos alunos para jogar, chegando aos resultados apontados adiante.

- **3ª Etapa:** Aplicação e avaliação do jogo de mesa.

A técnica de amostragem utilizada nessa pesquisa foi a não probabilista denominada amostra intencional. De acordo com Marconi e Lakatos (1999), nessa técnica “o pesquisador está interessado na opinião (ação, intenção, etc.) de determinados elementos da população, mas não representativos dela” (p. 54).

O pesquisador não se dirige à “massa”, com números elevados de participantes, representativos da população, mas àqueles que, segundo seu entender, pela função desempenhada ou pelo cargo ocupado, poderão contribuir com informações importantes (MARCONI; LAKATOS, 1999).

Para a avaliação do jogo, a técnica utilizada para a coleta dos dados foi um questionário (Anexo C), isto é, “um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador” (MARCONI; LAKATOS, 1999, p.100).

Vale observar que, depois de elaborado, o questionário foi analisado por 3 docentes da UNESP – Rio Claro. Após uma conversa inicial, foi-lhes enviada, por *e-mail*, uma carta de solicitação para a análise e o questionário. O objetivo era analisar as questões, verificando se eram necessárias à pesquisa e se o vocabulário estava objetivo e acessível para o entendimento dos participantes.

Realizada a avaliação do questionário pelos professores da UNESP, as questões foram reformuladas de acordo com as sugestões dos 3 professores.

Somente após a avaliação dos professores da UNESP e depois de reformular as questões, o questionário, foi submetido ao Comitê de Ética da Unesp, protocolo nº. 7363, sendo aprovado em 26/04/2012 (Anexo A).

A aplicação e a avaliação do jogo de mesa foi realizada no dia 15/01/2013 (terça-feira), entre 13:20 e 14:25 horas, na Unesp – Rio Claro, na sala de Reuniões do Departamento de Educação Física, contando com a participação de 5 professores de Educação Física de ambos os sexos (feminino e masculino), licenciados em Educação Física e atuantes em escolas públicas estaduais das seguintes cidades do interior do Estado de São Paulo: Rio Claro, Piracicaba e Santa Bárbara.

Os participantes foram contatados com antecedência por meio de *e-mail* e telefone. Foram informados dos objetivos, da disponibilidade e da aceitação para a participação na pesquisa, cientes de não haver obrigatoriedade nessa participação, realçando-se que não seriam identificados.

Após a aceitação da participação na pesquisa foi definido o local, o dia e o horário em comum acordo entre os participantes para a aplicação e avaliação do jogo de mesa.

Os participantes da pesquisa leram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, jogaram o jogo “Atletismo em Ação” e em seguida responderam um questionário com perguntas abertas e fechadas. Como descreveremos nos resultados, os questionários foram analisados e discutidos questão por questão.

## 5. REVISÃO DE LITERATURA

### 5.1. Da Tecnologia à Tecnologia Educacional

Segundo o dicionário da língua portuguesa Houaiss, Villar e Franco (2009), o significado da palavra tecnologia é “a teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana (p.ex., indústria, ciência etc); qualquer técnica moderna e complexa [...]” (p.1821).

A etimologia da palavra tecnologia segundo Houaiss, Villar e Franco (2009), “origina-se do grego *tekhnología*, tratado ou dissertação sobre uma arte, exposição das regras de uma arte; do radical *tekhno-* (de *tékhne*, arte, artesanato, indústria, ciência) e do radical *-logia* ( de *lógos*, ou linguagem, proposição)” (p.1821).

Ferreira (2010) define tecnologia como “um conjunto de conhecimentos, princípios científicos, que se aplicam a um determinado ramo de atividade [...]” (p.2015).

A crescente produção e utilização de tecnologias atualmente são justificadas pelo interesse, pela necessidade e para facilitar a vida das pessoas. “Ao longo da história, homem e mulheres têm produzido conhecimentos e técnicas visando atender seus interesses e necessidades” (GAYA, 2005, p.324).

Toynbee [1970?]<sup>1</sup> afirma que a tecnologia e a ciência foram adquirindo poder durante os anos, “tanto para a vida e para o bem quanto para a morte e para o mal”, sendo, portanto, “usada para fins construtivos e para fins destrutivos”. Cita, como exemplo, o uso do conhecimento e das pesquisas para o desenvolvimento de bombas atômicas.

O uso da ciência e da tecnologia é importante, mas o abuso contra a própria humanidade é desprezível. Em suma, somos “beneficiários do uso da ciência e da tecnologia e vítimas do abuso delas” (TOYNBEE, [1970?]).

Para que utilizaremos a tecnologia? “O uso e o abuso que fazemos do poder da ciência e da tecnologia são frutos” de nossas próprias ações, “das ações humanas”; nós é que decidimos o que faremos com elas, “de acordo com nossa vontade e prazer humanos”, aliás, muitas vezes, as vontades beneficiam poucos e

---

<sup>1</sup> Artigo não paginado.

prejudicam muitos. Entretanto, temos que ter ética para usá-las, afinal, “sem a moralidade não há sociedade, sem sociedade não há ciência e tecnologia [...]” (TOYNBEE, [1970?]).

Com o uso das tecnologias, novas formas de comunicação, relação pessoal e contato corporal são criados entre as pessoas e entre o meio em que estão inseridas. Melhor dizendo, comunicação não somente entre as pessoas próximas de si, mas entre as pessoas do mundo inteiro.

Hoje também se fala em Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs), que nada mais são que os novos meios que encontramos para nos comunicar, a exemplo das redes sociais, equipamentos eletrônicos que são acionados com um toque ou com a voz, aparelhos celulares com conversa por videoconferência, entre outras formas.

Baldanza (2006)<sup>2</sup>, também, afirma que frente às Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, pensar no corpo, como era visto há séculos atrás, torna-se inviável já que as representações do corpo e suas significações também se alteram nesse novo espaço virtual.

Isso porque com o surgimento de tecnologias que possibilitaram a comunicação à distância, desde a escrita até mais recentemente a internet, surgem novas formas de sociabilidade onde não mais é preciso estar face a face para interagir com outras pessoas (BALDANZA, 2006).

Quanto melhor a tecnologia, mais limitado é o contato corporal e o contato com outras pessoas. Se pensarmos na praticidade e na rapidez de uma viagem de avião comparada com uma viagem de trem, como exemplifica Toynbee [1970?]; o contato por meio da *internet*, os telefones celulares; os *e-mails*, entre outros, funcionam como um “isolador social” (TOYNBEE, [1970?]).

Apreende-se o modo como essas tecnologias comunicacionais podem estar transformando a experiência de corpo como o sentido da presença, a definição do próximo e do longínquo no espaço e no tempo, bem como a distinção entre o real e imaginário (BALDANZA, 2006).

Outro exemplo dessa revolução tecnológica é a nanotecnologia, que vem se desenvolvendo na ciência e associando-se as diversas áreas (medicina, física,

---

<sup>2</sup> Artigo não paginado.

química, biologia, engenharias, entre outras) nos últimos 20 anos, com capacidade de “conseguir ver como a matéria se organiza em escala molecular e atômica [...]”, capacidade de “[...] manipular o novo mundo que se mede em nanômetros (as bilionésimas partes do metro) [...]”, em benefícios para a sociedade (CHRISTANTE, 2011, p.21).

Observando ao nosso redor, vemos o fácil acesso à tecnologia. Basta observarmos, por exemplo, as pessoas no ponto de ônibus ou na sala de espera de consultórios médicos portando *tablets* e celulares com acesso à *internet*, médicos pedindo para enviar os resultados dos exames por *e-mail* e crianças do 2º ano do Ensino Fundamental conversando sobre o *facebook* na escola.

Como vemos, a tecnologia se faz presente em todos os lugares, para todas as pessoas e para qualquer momento. Isso, certamente, inclui a Educação, mesmo com a dificuldade em atrelar ensino à tecnologia. Ao relacionarmos a tecnologia com a Educação, encontramos pesquisas voltadas à discussão das Novas Tecnologias de Informação, como veremos a seguir.

Com olhares voltados para a tecnologia na educação, num contexto social em “constante movimento e mutação”, marcada também pela “revolução tecnológica”, a sociedade, “[...] vem exigir da escola que esta possa criar oportunidades para a formação de competências básicas, tanto no exercício da cidadania como no desempenho de atividades profissionais”, pois os conhecimentos tecnológicos têm sido produzidos constantemente, colocando novos parâmetros para a formação do cidadão (MACIEL; SILVA; BAZZO, 2007, p.148).

[...] a educação precisa sofrer transformações de forma cada vez mais rápida, haja vista a nova compreensão que se tem sobre o papel da escola como elemento de desenvolvimento social, estimulada pela incorporação de novos conhecimentos, sejam científicos ou tecnológicos (MACIEL; SILVA; BAZZO, 2007, p.148).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM) são um exemplo da inclusão da temática tecnologia no âmbito educacional. A proposta tem um enfoque para o conhecimento científico-tecnológico, dividindo o conhecimento em três áreas, Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias e Ciências Humanas e suas Tecnologias.

A estruturação por área de conhecimento justifica-se por assegurar uma educação de base científica e tecnológica, na qual conceito, aplicação e solução de problemas concretos são combinados com uma revisão dos componentes socioculturais orientados por uma visão epistemológica que concilie humanismo e tecnologia ou humanismo numa sociedade tecnológica (BRASIL, 2000, p.19).

A formação do aluno para os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio, “[...] deve ter como alvo principal a aquisição de conhecimentos básicos, a preparação científica e a capacidade de utilizar as diferentes tecnologias relativas às áreas de atuação” (BRASIL, 2000, p.5).

O PCNEM afirma que “[...] nas próximas décadas, a educação vá se transformar mais rapidamente do que em muitas outras, em função de uma nova compreensão teórica sobre o papel da escola, estimulada pela incorporação das novas tecnologias” (BRASIL, 2000, p.5).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Brasil (1996), também estabelece conhecimentos tecnológicos, em seu artigo 32, para o Ensino Fundamental objetivando “a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade” (p.12). Na Educação Profissional, em seu artigo 39, “integrada às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia, conduz ao permanente desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva” (p.15).

E na Educação Superior, em seu artigo 43, tem por finalidade, “incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive” (BRASIL, 1996, p.16).

Demo (2009), afirma que “são vários os argumentos favoráveis à multiplicidade de oportunidades de aprender que o aluno pode encontrar hoje em ambientes de aprendizagem mediados por novas tecnologias” (p.53).

Exemplos dessas novas tecnologias são a própria *internet*, os *blogs*, *sites* de relacionamentos, *orkut*, *facebook*, *twitter*, músicas, jogos de videogames (também conhecido como jogos eletrônicos ou jogos digitais), filmes, imagens, vídeos, além dos celulares, *tablets* e *ipads* que aglutinam todas essas mídias em um só aparelho.

Entretanto, ainda existem entre nós algumas resistências pedagógicas com relação às tecnologias para o ensino. Da mesma forma, há críticas em relação, à “[...] transmissão do conteúdo agarrado em apenas uma única teoria, às aulas

instrucionistas, os processos avaliativos”, entre outras coisas. “O que as novas tecnologias podem nos trazer são oportunidades ainda mais ampliadas, em meio a enormes riscos e desacertos” (DEMO, 2009, p.53).

Para Demo (2009), interessa “explorar novas oportunidades de aprendizagem, bem mais centradas na atividade dos alunos, também mais flexíveis e motivadoras, mais capazes de sustentar processos de autoria e autonomia” (p.53).

Demo (2009), ainda lembra que:

Primeiro, a alfabetização não acontece mais apenas na escola ou em ambientes restritos. Segundo, advindas novas tecnologias utilizáveis na escolarização das pessoas (em especial computador e internet), as crianças se alfabetizam em casa ou em outros lugares onde haja acesso virtual, em geral mais efetivamente. Terceiro, a criança – que é “nativa”, enquanto nós, adultos, somos “imigrantes” [...] (p.54).

A criança, por exemplo, lida com o computador sem saber ler, pois “não existe apenas material para ler; há também para ver, escutar, manipular e mexer”, as quais lhe parecem ser muito mais apropriadas ao seu modo de ser (DEMO, 2009, p.54). “O desejo de ler aparece quando a criança descobre que pela *internet* é possível comunicar-se [...]” com outros colegas. “Esta aprendizagem da leitura e escrita surge de motivação pessoal turbinada pelos relacionamentos virtuais, mais do que pela obrigatoriedade escolar” (DEMO, 2009, p.54). Assim:

Enquanto a alfabetização escolar, além de tendencialmente abstrata, é em geral, “dura”, disciplinar, porque repassa a expectativa autoritária de confinamento na escola, a alfabetização virtual parece abrir horizontes bem mais abertos para a criança, que se sente “dona” da situação [...], [...] um mundo “livre”, sem dono, sem tutor, sem hierarquia, sem “professor”, sem adultos que impõem instruções (DEMO, 2009, p.55).

“Aprender é reconstruir-se”, tanto para os professores apoiados em novas formas de ensinar, quanto para os alunos pautados nos múltiplos caminhos para aprender (DEMO, 2009, p.59). Ou seja:

Professor é “imigrante”, não é “nativo”, é difícil ele aceitar o desafio virtual que pode lhe parecer distante. Corre sempre o risco de que as crianças se saiam melhor com a máquina, sem falar que, os alunos podem estar mais bem informados. No entanto, é uma balela imaginar que o computador substitua o professor, a não ser atividades instrucionistas. O que ocorre é que o professor precisa reestruturar-se num novo momento pedagógico e tecnológico, para atuar nele como sujeito, não como objeto (DEMO, 2009, p.67).

Freire e Scaglia (2009) apontam que precisamos aprender constantemente com esse meio cultural em que vivemos e que se modifica rapidamente:

[...] Somos, portanto, animais com extremo talento para aprender. Aprender seria a condição fundamental para a vida. Considerando que o meio em que vivemos não é natural, mas cultural, e que a cultura humana se altera a cada instante, precisamos, para dar conta de viver nele, aprender permanentemente (p.13).

As crianças já nascem nesse mundo virtual, inseridas, portanto, nesse mundo em desenvolvimento tecnológico intenso. Logo, não se pode deixar de lado essa cultura tecnológica quando nos deparamos com os alunos na escola. “Não há como aprender sem referência ao mundo cultural de cada um, porque não temos da realidade externa imagem copiada, reproduzida, mas tipicamente reconstruída” (DEMO, 2009, p.59).

Não é difícil observar que, num curto espaço de tempo, houve uma gigantesca evolução tecnológica tornando-se inconcebível pensar a Educação sem as tecnologias.

Dessa forma, há necessidade de mudanças curriculares na escola, para atender as novas tecnologias, como a preparação de professores para ministrar aulas com o uso das tecnologias; a organização das aulas; a própria infraestrutura da escola para comportar, por exemplo, um laptop por aluno; o suporte técnico dessas tecnologias e as avaliações dos alunos que ainda persiste na utilização do lápis e do papel.

Hoje, muito se utiliza das tecnologias para ensinar, de modo que várias ideias e maneiras diferentes estão surgindo para tornar as aulas mais interessantes e instigantes.

Na reportagem de Rewald (2011) que retrata o aumento de computadores nas escolas e programas de um *laptop* por aluno, evidencia-se que apenas colocar computadores nas escolas não faz com que os alunos melhorem seu desempenho.

Tais ações devem vir acompanhadas de um programa de formação para os professores, para que os computadores possam ajudá-los a construir um currículo melhor e conseguir ministrar aulas mais eficientes. Afinal, os computadores não são mais novidade para a Educação, já que, os professores estão descobrindo como utilizar esse instrumento para ensinar.

Segundo a reportagem exibida na televisão no “Jornal da Band”, Twitter ... (2011), professores estão utilizando ferramentas, como o computador e a *internet*, para ensinar e criar projetos para associar os conteúdos estudados em sala de aula com as redes sociais. Por exemplo, ensinam Português por meio do *Twitter* e de *blogs*, construindo pequenos contos e textos. Outros ensinam Química, com base na tabela periódica, por meio de um computador e de vídeos mostrando experiências com cada elemento químico. Outros tornam a Matemática mais atrativa com o auxílio de programas de computador para elaborar as figuras geométricas na aula de geometria.

Nota-se, portanto, que os professores tem se apoiado em recursos tecnológicos para ensinar e conquistar os alunos para a aula. Exemplo disso, foi destacado pela reportagem, Professor ... (2011), exibida na televisão, onde o professor utiliza a música para ensinar Geografia.

Outro exemplo, da temática tecnologia na Educação é o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), em que as provas são divididas nas três áreas: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias e Ciências Humanas e suas Tecnologias, que abordam questões sobre as tecnologias.

Além dos materiais didáticos<sup>3</sup>, sejam eles, livros didáticos ou jogos didáticos, que também são considerados como tecnologias educacionais, percebemos que professores sentem a necessidade de compartilhar novas ideias que os auxiliem em sua prática profissional, seja apenas para orientá-los ou para auxiliá-los a criar outras formas de ensino, iniciando algo novo.

---

<sup>3</sup> Segundo o dicionário da língua portuguesa Houaiss, Villar e Franco (2009, p.683), o significado da palavra didático é “relativo à didática; destinado a instruir (material didático, livro didático); que facilita a aprendizagem (recursos didáticos); que proporciona instrução e informação, assim como prazer e divertimento (programa didático, atividade didática); característico de professor, de didata [...]”.

Sacristán (2000) reforça que “é conhecida a dependência do professor de algum material que estruture o currículo, desenvolva seus conteúdos e apresente ao professor em termos de estratégias de ensino”, auxiliando-o na sua prática. Os livros-texto, por exemplo, “são o apoio imediato dos professores para tomar decisões quanto à programação de seu ensino” (p.150).

De maneira geral, os professores partem de “plataformas pré-elaboradas para poder realizar as complexas missões que lhes são atribuídas com grupos numerosos de alunos e em condições nem sempre favoráveis” (SACRISTÁN, 2000, p.149).

Num mundo onde os meios de comunicação se desenvolvem rapidamente, “existem meios escritos, gráficos, audiovisuais etc. que o professor pode aproveitar oportunamente numa determinada estratégia de ensino que ele estrutura” (SACRISTÁN, 2000, p.150).

A prática profissional tem que ser renovada com o simples progresso dos alunos no sistema escolar. Sabe-se da importância de utilizar novos meios e estratégias para auxiliar, facilitar e melhorar o ensino e a prática profissional do professor.

O professor pode utilizar os recursos existentes para auxiliar e melhorar sua prática e não fazer desses recursos uma imposição. Conforme enfatiza Sacristán (2000), “o professor pode utilizar quantos recursos sentir necessários para auxiliá-lo, mas a dependência dos meios estruturadores da prática é um motivo de desqualificação técnica em sua atuação profissional” (p.155). Para Darido et al. (2010):

Há necessidade de complementar as informações com a apresentação de outros materiais, combiná-los. Inclusive, pode-se pensar na Educação Física no uso de vídeos, imagens, propagandas, e filmes que mantenham relações com a disciplina. (p.453).

O caso mais típico do uso das tecnologias é quando esta é utilizada para “melhorar a aula instrucionista, tornando-a mais encantadora [...]”, perdendo de vista que as novas tecnologias na educação têm como objetivo o aluno (DEMO, 2009, p.62). “Muitos professores, no entanto, aproveitam-se dos efeitos especiais tecnológicos para iluminar seu próprio palco, deixando os alunos como assistentes”, assim como eram nas aulas instrucionistas (DEMO, 2009, p.62). Assim:

[...] é crucial entender que novas tecnologias não supõem aprendizagens mais efetivas automaticamente. Podem facilmente servir para aprender menos ou não aprender. No entanto, guardam enorme potencialidade, se as soubermos vivificar (DEMO, 2009, p.61).

Não há dúvidas sobre a necessidade de se modificar a educação, a escola e os professores nesse momento de evolução tecnológica. “As novas tecnologias não inventaram a aprendizagem. Por mais que induzam inovações, por vezes, espetaculares, os legados anteriores não são apagados. São, antes, re-significados” (DEMO, 2009, p.61).

A segunda novidade das novas tecnologias pode ser vista no fato de que está a altura da criança, enquanto a escola está à altura do professor. De fato, escola é coisa de professor. Por isso mesmo, sua aula é, no fundo, para ele mesmo. Aluno, quase sempre, é vítima da aula, seja pelo ambiente disciplinar, abstrato, ou prepotente, ou mesmo estranho (DEMO, 2009, p.63).

Conforme Demo (2009), o professor é um “eterno aprendiz”. Assim, é indispensável manter-se sempre aprendendo, para sempre estar à altura do aluno, “ter o compromisso de trazer para o aluno o que há de melhor no mundo do conhecimento e da tecnologia, para poder aprimorar sempre as oportunidades de aprender” (p.71).

É necessário ultrapassar a meta de uma aprendizagem apenas de conceitos e de teorias, relacionadas com conteúdos abstratos e neutros, para um ensino mais cultural que proporcione uma melhor compreensão, apreciação e aplicação da ciência e da tecnologia [...], entendendo, que tanto a ciência, quanto a tecnologia são resultados do saber humano e que, portanto, estarão sempre presentes na nossa vida (MACIEL; SILVA; BAZZO, 2007, p.152).

### **5.1.1. Tecnologia e Educação Física**

São vários os exemplos da utilização da tecnologia na Educação, com jeitos diferentes de ensinar, recorrendo às inovações e driblando as dificuldades do cotidiano escolar. Então, por que não aproveitamos, na Educação Física Escolar, tais recursos da tecnologia?

Com olhares voltados para a Educação Física, a tecnologia também é percebida nos grandes eventos esportivos, nos Jogos Pan-americanos, nas Olimpíadas, Paralimpíadas e na Copa do Mundo, com aberturas cada vez mais surpreendentes e com efeitos tecnológicos; nos equipamentos, vestimentas e calçados esportivos; infraestrutura dos locais dos jogos; além de jogos eletrônicos, jogos *on-line*, *sites* e *blogs* sobre a Educação Física.

Em busca das pesquisas sobre os jogos de mesa na Educação Física, nos deparamos com os atuais jogos eletrônicos e optamos em exemplificar alguns dos que também estão relacionados com a Educação Física. A partir desses exemplos, constatamos que hoje existem mais jogos eletrônicos que se aproximam da Educação Física, do que os jogos de mesa, evidenciando a importância de resgatá-los ao longo das aulas.

Hoje, por exemplo, encontramos um grande desenvolvimento e crescimento dos videogames e jogos eletrônicos, aumentando o interesse de jogar, por parte das crianças, como também, dos adolescentes e adultos. Entretanto, com o desenvolvimento dos equipamentos eletrônicos, em especial, dos videogames, as crianças não ficam somente sentadas olhando para a televisão e movimentando os dedos. Com os sensores de movimentos que acompanham os videogames, como no caso do Xbox 360 com o sensor *Kinect*, Nintendo Wii e Playstation Move, os jogadores precisam movimentar o corpo inteiro para conseguir jogar.

Encontramos muitos videogames com sensores, voltados aos: esportes, exercícios físicos e danças, envolvendo, portanto, os conteúdos da Educação Física. Então, por que não utilizar os jogos eletrônicos como um recurso didático nas aulas de Educação Física? Claro que a ideia é interessante, mas, certamente, necessita da aquisição de equipamento, além de que alguns lugares ainda não têm suporte para utilização de tal tecnologia.

De qualquer forma, é nítido o quanto diversas áreas do conhecimento têm utilizado as tecnologias para melhorar a prática profissional. Exemplo disso é a reportagem de Genestreti (2011), que demonstra como os videogames têm sido utilizados na área da saúde, para diversificar a prática de terapias, tornando-as mais atraentes para as pessoas, que ficam mais interessadas em realizar as sessões de fisioterapias.

Vale lembrar que o videogame já foi inimigo da saúde, culpado pela obesidade, sedentarismo e, até, pela violência. Entretanto, alguns hospitais notaram

que os jogos eletrônicos podem ajudar na recuperação de pacientes com exercícios físicos e mentais. Nesse sentido, foram desenvolvidos jogos com essa finalidade, ou seja, jogos que captam os movimentos corporais por meio de sensores do videogame, como, por exemplo, os videogames Nintendo Wii; Xbox 360 e Playstation 3 que têm essa função (GENESTRETI, 2011).

O jogo eletrônico atrai crianças e adolescentes porque é jogado em um ambiente em que não há ninguém os avaliando, como ocorre nas tarefas escolares. O jogador tem autonomia, assumindo o “comando do jogo” e resolvendo “problemas desafiadores”; “[...] monta situações e condições; propõe; faz; refaz” e até “discute com os amigos [...]” sobre o jogo. Enfim, exige muita dedicação em um jogo eletrônico (DEMO, 2009, p.68).

Podemos considerar, também, a infinidade de jogos para videogames abordando os esportes e o movimento corporal. Pesquisando os jogos eletrônicos no período de maio e junho de 2012, no *site* da Xbox<sup>4</sup>, na seção de “Jogos”; “Jogos para Xbox”, clicando no item “Ver Todos”, o *site* classifica os jogos em gêneros. A pesquisa realizada foi feita em todos os gêneros oferecidos pelo *site*.

No gênero *Kinect*, encontramos no período pesquisado 19 jogos que abordam os esportes, danças e exercícios físicos, temas considerados conteúdos da Educação Física. Também foram encontrados jogos relacionados com a área nos seguintes gêneros classificados pelo *site*: ação e aventura; esportes e recreação; estratégia e simulação; família; luta e música.

Os jogos descritos a seguir são alguns exemplos do console Xbox 360 e *Kinect*. Entretanto, existem outros *sites* de jogos eletrônicos e de outros jogos relacionados com os esportes e os movimentos corporais para consoles, tais como: Playstation 3 Move e Nintendo Wii que envolvem os movimentos corporais por meio do sensor; além dos videogames que não possuem os sensores de movimentos e dos videogames portáteis (PSP e Nintendo DS).

O critério de escolha do videogame Xbox 360 e *Kinect*, como exemplo dessa amostra ocorreu justamente, por possuímos o aparelho e conhecermos o seu funcionamento.

---

<sup>4</sup> Sobre o *site* ver: <http://www.xbox.com/pt-BR/>. Acesso em: 01 mai. 2012.

Essa rápida pesquisa dos jogos eletrônicos foi realizada com a finalidade de apenas exemplificar que existem jogos eletrônicos envolvendo alguns conteúdos da Educação Física, o que justifica a pesquisa realizada em apenas um *site*.

Ainda que uma pesquisa mais aprofundada sobre os jogos eletrônicos possa ser realizada, procuramos registrar alguns jogos como um exemplo de utilização de conteúdos próprios de Educação Física.

Em pesquisa realizada no *site* da Xbox, foram encontrados 19 jogos do videogame Xbox e *Kinect*, relacionados, especialmente, às danças, aos esportes e aos exercícios físicos. Vejamos, a seguir, quais foram:

## JOGOS DO VIDEOGAME XBOX E KINECT

### 1- DANCE CENTRAL

Desenvolvedor: Harmonix Music Systems, Inc.

Breve descrição: Proporciona a realização de coreografias de dança “com uma trilha sonora de artistas pop, hip-hop e *Rhythm and Blues*”.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

### 2- DANCE CENTRAL 2

Desenvolvedor: Harmonix.

Breve descrição: Proporciona a realização de coreografias de dança, com base em mais de 40 músicas.

Participantes e faixa etária: Multijogadores, de todas as idades.

### 3- DANCE CENTRAL 3

Desenvolvedor: Harmonix.

Breve descrição: Proporciona a realização de coreografias de dança, com mais de 40 músicas, a partir dos anos 70 aos atuais sucessos.

Participantes e faixa etária: Multijogadores, de todas as idades.

**4- DANCE EVOLUTION**

Desenvolvedor: Konami.

Breve descrição: Proporciona o movimento de todo o corpo para a dança. A imagem do jogador é projetada sobre os palcos, tornando o dançarino do jogo.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**5- JUST DANCE 3**

Desenvolvedor: Ubisoft.

Breve descrição: Proporciona a realização de coreografias de dança, com base em mais de 40 músicas de vários gêneros e artistas.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**6- JUST DANCE 4**

Desenvolvedor: Ubisoft.

Breve descrição: Proporciona a realização de coreografias de dança, com mais de 40 músicas de vários artistas.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**7- JUST DANCE GREATEST HITS**

Desenvolvedor: Ubisoft.

Breve descrição: Proporciona a realização de coreografias de dança. Esse jogo inclui as músicas mais populares dos jogos *Just Dance*, *Just Dance 2* e *Just Dance 3*, antes mencionados.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**8- KINECT ADVENTURES!**

Desenvolvedor: Good Science Studio.

Breve descrição: Proporciona movimentos de saltar, agachar e desviar. São 20 aventuras, somente uma delas faz referência ao esporte de aventura rafting, em que o jogador terá que “vencer as corredeiras selvagens”.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**9- KINECT SPORTS**

Desenvolvedor: Rare.

Breve descrição: Proporciona o conhecimento de 6 esportes e dos movimentos de cada um deles: futebol, boliche, atletismo, boxe, vôlei de praia e tênis de mesa.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**10- KINECT SPORTS SEGUNDA TEMPORADA**

Desenvolvedor: Rare, Big Park.

Breve descrição: Proporciona o conhecimento de 6 esportes e dos movimentos de cada um deles: futebol americano, golfe, baseball, tênis, dardos e esqui.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**11- LONDON 2012**

Desenvolvedor: Sega Studios Australia.

Breve descrição: Um jogo que aborda os Jogos Olímpicos de Londres de 2012.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**12- MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE**

Desenvolvedor: Ubisoft.

Breve descrição: Proporciona movimentos de dança do cantor Michael Jackson, além de todos os sucessos.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, com mais de 10 anos.

**13- MOTIONSPORTS**

Desenvolvedor: Ubisoft.

Breve descrição: Proporciona o conhecimento de 6 esportes e dos movimentos de cada um deles: futebol americano, boxe, esqui, asa delta, cavalgada e futebol.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**14- NICKELODEON DANCE**

Desenvolvedor: High Voltage Software.

Breve descrição: Proporciona movimentos de dança e músicas cantadas pelos personagens de *Nickelodeon*. São 30 músicas populares.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**15- NICKTOONS MLB**

Desenvolvedor: High Voltage Software.

Breve descrição: “Todos os astros da animação da *Nickelodeon* enfrentam o melhor do beisebol na Liga *Nicktoons*, incluindo Bob Esponja, *Dudley Puppy* e *Fanboy e Chum Chum*, enfrentarão jogadores dos 30 times da Liga”.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**16- THE BLACK EYED PEAS EXPERIENCE**

Desenvolvedor: Ubisoft.

Breve descrição: Proporciona a realização de coreografia de dança do grupo Black Eyed Peas, incluindo os grandes sucessos.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**17- ZUMBA FITNESS**

Desenvolvedor: Pipeworks.

Breve descrição: Proporciona movimentos de Zumba e exercícios com danças.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**18- YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED**

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal.

Breve descrição: Proporciona movimentos de exercícios físicos, recebendo “instruções específicas de cada movimento, para que aproveite o máximo cada sessão e será reavaliado cada vez que trocar de sessão para que ela se adapte ao seu ritmo”.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**19- YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED 2012**

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal.

Breve descrição: Proporciona movimentos de exercícios físicos. O jogo “oferece *feedback* aprimorado a seus exercícios e agora monitora movimentos no chão para exercícios como flexões e abdominais. Personalize o exercício usando o *personal trainer* do jogo, focando em grupos específicos de músculos ou criando uma rotina de acordo com o seu tempo”.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

Em pesquisa realizada no *site* da Xbox<sup>5</sup>, foram encontrados 28 jogos do videogame Xbox, relacionados, especialmente, ao: futebol, futebol americano, tênis, tênis de mesa, lutas, basquete, beisebol, fórmula 1, hóquei no gelo, *skate*, *snowbord*, surf e golfe. Vejamos, a seguir, quais foram:

<b>JOGOS DO VIDEOGAME XBOX</b>
<p><b>1- 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA</b></p> <p><u>Desenvolvedor:</u> EA Canada.</p> <p><u>Breve descrição:</u> A temática do jogo é a Copa do Mundo de Futebol.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> Multijogador <i>online</i>, com mais de 6 anos.</p>
<p><b>2- EA SPORTS FIFA STREET</b></p> <p><u>Desenvolvedor:</u> Electronic Arts.</p> <p><u>Breve descrição:</u> O FIFA Street é o jogo de futebol de rua.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> Até 4 jogadores, de todas as idades.</p>
<p><b>3- EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS 2</b></p> <p><u>Desenvolvedor:</u> Electronic Arts Inc.</p> <p><u>Breve descrição:</u> A temática do jogo é o tênis profissional. Por meio dele, o jogador “vive o entusiasmo de vencer em Wimbledon e fazer o pleno dos quatro Grand Slam, enfrentando os jogadores de elite, como Djokovic, Federer, Nadal, Sharapova, Borg e McEnroe”.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> Até 4 jogadores, de todas as idades.</p>
<p><b>4- F1 2011 (FÓRMULA 1)</b></p> <p><u>Desenvolvedor:</u> Codemasters Software Company Limited.</p> <p><u>Breve descrição:</u> “O jogo traz todos os pilotos, equipes e circuitos oficiais do Campeonato Mundial de FÓRMULA 1 e o próprio jogador será o piloto”.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> Até 2 jogadores, de todas as idades.</p>

<sup>5</sup> Sobre o *site* ver: <http://www.xbox.com/pt-BR/>. Acesso em: 01 mai. 2012.

**5- FIFA 13**

Desenvolvedor: EA Canada.

Breve descrição: A temática do jogo é o futebol de campo.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**6- FIFA STREET 3**

Desenvolvedor: Electronic Arts Canada.

Breve descrição: O FIFA Street 3 é um jogo de futebol de rua.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, de todas as idades.

**7- FIGHT NIGHT CHAMPION**

Desenvolvedor: EA Canada.

Breve descrição: A temática do jogo é o boxe.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, com mais de 16 anos.

**8- FIGHT NIGHT ROUND 4**

Desenvolvedor: EA Canada.

Breve descrição: A temática do jogo é o boxe.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, com mais de 16 anos.

**9- MADDEN NFL 12**

Desenvolvedor: Tiburon.

Breve descrição: A temática do jogo é o futebol americano. “Madden NFL 12 continua a rica tradição da série aproximando mais os adeptos, com as 32 equipas, estádios e os teus jogadores favoritos”.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**10- MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K12**

Desenvolvedor: Visual Concepts.

Breve descrição: A temática do jogo é o beisebol.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**11- NBA 2K12**

Desenvolvedor: Visual Concepts Entertainment.

Breve descrição: A temática do jogo é o basquete.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**12- NBA JAM**

Desenvolvedor: Electronic Arts Canada.

Breve descrição: A temática do jogo é o basquete.

Participantes e faixa etária: Até 3 jogadores, de todas as idades.

**13- NBA LIVE 10**

Desenvolvedor: Electronic Arts Canada.

Breve descrição: A temática do jogo é o basquete, visando o aprimoramento dos movimentos do jogador.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, de todas as idades.

**14- NBA STREET HOMECOURT**

Desenvolvedor: Electronic Arts Canada.

Breve descrição: A temática do jogo é o basquete de rua, utilizando quadras de basquete em que atletas da NBA jogaram anteriormente.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**15- NHL 10**

Desenvolvedor: Electronic Arts Canada.

Breve descrição: O jogo apresenta a "*National Hockey League*", cuja temática é o hóquei no gelo.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, de todas as idades.

**16- PES 2012 PRO EVOLUTION SOCCER**

Desenvolvedor: Konami Digital Entertainment.

Breve descrição: A temática do jogo é o futebol de campo.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**17- ROCKSTAR TABLE TENNIS**

Desenvolvedor: Rockstar San Diego.

Breve descrição: A temática do jogo é o tênis de mesa, com todas as características de uma partida oficial de tênis.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**18- SHAUN WHITE SKATEBOARDING**

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal.

Breve descrição: A temática do jogo é o *skate*.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, com mais de 13 anos.

**19- SHAUN WHITE SNOWBOARDING**

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal.

Breve descrição: A temática do jogo é o *snowbord*.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, com mais de 10 anos.

**20- SKATE 3**

Desenvolvedor: Electronic Arts Blackbox.

Breve descrição: A temática do jogo é o *skate*, em que o jogador pode montar sua própria equipe.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, com mais de 13 anos.

**21- SSX**

Desenvolvedor: Electronic Arts.

Breve descrição: A temática do jogo é o *snowbord*, permitindo ao jogador circular pelas montanhas mais famosas do mundo.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, de todas as idades.

**22- SURF´S UP**

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal.

Breve descrição: A temática do jogo é o *surf*, com os personagens do filme “*Surf´s Up*”.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

**23- TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS**

Desenvolvedor: EA Tiburon.

Breve descrição: A temática do jogo é o golfe, sendo que “os jogadores poderão participar de um torneio *masters*”.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**24- TONY HAWK’S PROVING GROUND**

Desenvolvedor: Neversoft Entertainment.

Breve descrição: “Tony Hawk's Proving Ground é o nono *game* da franquia de jogos do famoso skatista profissional Tony Hawk, cuja temática é o universo do skate”.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, com mais de 10 anos.

**25- TONY HAWK RIDE**

Desenvolvedor: Robomodo.

Breve descrição: A temática do jogo é o *skate*. O jogo acompanha um *skate* sensível ao movimento do jogador, permitindo aos jogadores “controlar fisicamente a ação através da realização de movimentos e gestos”.

Participantes e faixa etária: Multijogador *online*, de todas as idades.

**26- TOP SPIN 4**

Desenvolvedor: 2K Czech.

Breve descrição: A temática do jogo é o tênis, “com novos sistemas de treino e um modo de carreira”.

Participantes e faixa etária: Até 4 jogadores, de todas as idades.

**27- UFC 3 UNDISPUTED**

Desenvolvedor: Yukes.

Breve descrição: A temática do jogo são as lutas do UFC (*Ultimate Fighting Championship*) conhecidas como MMA (*Mixed Martial Arts*). O jogo apresenta “toda a ação do UFC em intensos combates corpo a corpo”.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, com mais de 14 anos.

**28- VIRTUA TENNIS 2009**

Desenvolvedor: Sumo Digital Ltda.

Breve descrição: A temática do jogo é o tênis.

Participantes e faixa etária: Até 2 jogadores, de todas as idades.

Ainda que esses sejam, apenas, alguns dos exemplos de jogos do videogame Xbox e *Kinect*, relacionados à Educação Física, servem para demonstrar a possibilidade de utilização para o ensino dos conteúdos da área.

Além dos jogos eletrônicos é possível verificarmos a presença de jogos de mesa capazes de contribuir para o ensino da Educação Física. Sendo esse o foco dessa pesquisa, discutiremos, a seguir, os jogos de mesa como um recurso didático-pedagógico para as aulas de Educação Física.

## **5.2. Os Jogos de mesa como um recurso didático-pedagógico**

Considerando-se que a tecnologia não se restringe apenas aos equipamentos eletrônicos, trataremos dos jogos de mesa como uma tecnologia, em especial, uma tecnologia educacional, uma vez que são produtos da cultura e importantes para o para o ensino de determinados conteúdos.

Tratando-se de jogos observamos que estes, em suas diferentes formas, acompanham “o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios”, sendo “antigos os indícios de existência de brinquedos, brincadeiras e jogos criados e vivenciados pelo homem nas mais diferentes culturas, em todos os cantos do mundo” (RANGEL, 2010, p.59). Ou seja:

Sabemos que desde a Antiguidade os seres humanos jogavam e brincavam entre si. Alguns poucos registraram em forma de desenhos esses jogos nas paredes de cavernas. Estas e outras evidências nos mostram que o jogo acompanhou não apenas a evolução histórica, mas esteve, presente em todas as civilizações (DARIDO; RANGEL, 2005, p. 158).

Rangel (2010), portanto, evidencia que o jogo é produção da Cultura, “representa símbolos, signos, valores, hábitos e costumes, comportamentos e

objetos produzidos pela sociedade, pela coletividade, antecedendo e transcendendo os indivíduos que dela fazem parte” (p.59).

Nesse sentido, concordamos com Darido e Rangel (2005) quando afirmam que “a Educação Física, ao considerar o jogo conteúdo, colabora para que o mesmo continue a ser transmitido de geração em geração, alicerçando esse patrimônio cultural tão importante para a humanidade” (p. 158).

Referindo-se à Educação Física, Rangel (2010) aponta que esta:

[...] como nenhum outro componente curricular, comporta uma organização de aula que favorece muito a exploração do jogo por parte do professor e das crianças. Até porque o jogo é, em si, conteúdo da Educação Física escolar, ou seja, ele é objeto de ensino (p.62).

Para Darido e Rangel (2005), os jogos apresentam maiores facilidades de aplicação em aulas de Educação Física por diferentes razões, entre elas:

[...] não são desconhecidos da criança [...]; não exigem espaço ou material sofisticado [...]; podem variar em complexidade de regras [...]; podem ser praticados em qualquer faixa etária e são divertidos e prazerosos para os seus participantes [...] (p.158).

Referindo-nos aos jogos de mesa, ressaltamos que esse termo é usado, também, para distinguir estes jogos dos esportes e dos jogos de videogame. Também conhecidos como jogos de tabuleiro, esses fazem parte da cultura desde tempos imemoriais. Normalmente, são jogados por duas pessoas, mas existem alguns que admitem mais pessoas.

Há indícios de que os jogos de tabuleiro surgiram há cerca de 4000 anos em civilizações como Egito e Mesopotâmia. Foram muito populares na Grécia e em Roma de onde se espalharam por toda a Europa e, depois, pela América. Somente a partir do século XIX se tornaram produtos de massa devido ao surgimento da classe média, que tinha mais tempo para o lazer.

Os jogos de mesa são antigos e já eram jogados por muitas pessoas de culturas diferentes, retratando a cultura de diferentes sociedades e épocas. A partir de um jogo como esse é possível saber mais sobre cada cultura; quem e como jogavam; em que lugar jogavam; para que jogavam e, em que momento, jogavam.

“Somos seres humanos, sujeitos criadores de cultura nos mais diversos domínios de nossa expressão”, seja na ciência, na linguagem, na poesia, na dança, nos esportes ou nos jogos (GAYA, 2005, p.324).

A prática dos jogos de mesa é também comum na escola. Contudo, geralmente, são utilizados como a “solução” para os dias de chuva. Os jogos de mesa na escola devem ser vistos como atividade lúdica que desenvolve nos alunos habilidades cognitivas, motoras e sociais (ZUNINO; TONIETTO, 2011).

Quando as crianças e adolescentes jogam, eles aprendem a lidar com o imaginário; calcular estratégias; criar regras; vencer o desafio, além de favorecer as relações sociais (ZUNINO; TONIETTO, 2011). Em alguns momentos, os alunos podem fazer o seu próprio jogo com materiais alternativos e, até mesmo, criar um novo jogo com regras definidas por eles mesmos.

Para Rangel (2010), a criança ao jogar:

amplia seu universo de habilidades e competências, ou seja, amplia suas capacidades motoras e físicas, sua capacidade cognitiva, sua capacidade de conviver com o outro, sua capacidade de lidar com as emoções (p.62).

Alguns dos jogos de mesa conhecidos atualmente são: xadrez; dama; resta um; trilha; ludo; loto; dominó; jogo da velha; quebra-cabeça; baralho; mico; *poker*; bingo e os jogos africanos (mancalas).

Hoje, os jogos de mesa, concorrem com os jogos eletrônicos, cada vez mais interativos, alguns dos quais, utilizando os movimentos corporais. Entretanto, podemos considerar que o acesso fácil à *internet* contribuiu para o conhecimento dos jogos de mesa, uma vez que encontramos vários *sites* para jogá-los *online* com o próprio computador ou com outras pessoas virtualmente.

Exemplos de *sites* que oferecem jogos de mesa *online* são: “Jogatina”<sup>6</sup>, que disponibiliza os jogos de cartas (buraco; truco; *poker* e tranca); “Megajogos”<sup>7</sup>, que disponibiliza os jogos de cartas e também jogos de tabuleiro *online* (xadrez; dama; ludo; gamão; reversi; trilha e dominó), entre outros.

---

<sup>6</sup> Sobre o *site* ver: [www.jogatina.com](http://www.jogatina.com). Acesso em: 03 ago. 2011.

<sup>7</sup> Sobre o *site* ver: [www.megajogos.com.br](http://www.megajogos.com.br). Acesso em: 03 ago. 2011.

Além desses exemplos de jogos de mesa *online*, utilizados por meio da *internet*, encontramos também os jogos de mesa (geralmente, os jogos de cartas e de tabuleiro) exclusivos para computadores e alguns raros, para videogames.

Alguns exemplos de jogos de cartas para computador são da própria *Microsoft*, por exemplo: “Paciência”; “FreeCell”; “Copas” e alguns jogos de tabuleiro como o “Chess Titans” (xadrez) e “Mahjong Titans” (jogo de origem chinesa com o objetivo de remover todas as peças do tabuleiro encontrando as peças iguais), entre outros. Para videogame, encontramos dois exemplos, o “Solitarie & Mahjong” para o Wii e “World Series of Poker 2008” para o Xbox.

Os jogos de mesa também podem ser considerados como jogos didático-pedagógicos. Mas, afinal, o que é um jogo didático-pedagógico?

Entendemos o “jogo didático-pedagógico” como um jogo ligado ao processo de ensino-aprendizagem, ou seja, elaborado e produzido com a intenção de auxiliar a prática do professor e a aprendizagem do aluno.

Um exemplo de jogo de mesa, com fins didático-pedagógicos, isto é, visando o ensino e aprendizagem está presente na reportagem publicada no jornal Folha de São Paulo, quando Ezabella (2011), refere-se a aula do professor americano John Hunter, que ensina por meio de um jogo educativo. Um jogo de tabuleiro, criado por ele, chamado, “Jogo da Paz Mundial”, envolve questões globais atuais para os alunos solucionarem. Além dessa ideia do jogo, ele também tem ideias de promover jogos eletrônicos abordando esses temas.

Outro exemplo da utilização de jogos para auxiliar o ensino é o uso do xadrez, como uma tecnologia educacional, ganhando espaço na escola como currículo escolar, auxiliando os alunos no raciocínio, lógica e concentração, melhorando a aprendizagem das outras disciplinas (USO ... 2011).

Publicada em reportagem na Revista Unesp*ciência*, uma proposta de pesquisa da Unesp - Araraquara, busca adaptar a estratégia dos jogos de RPG<sup>8</sup> para despertar, em alunos do Ensino Médio, o interesse por Machado de Assis.

O autor dessa pesquisa leva a prática do jogo de mesa para as salas de aula e transforma contos em aventuras. Cristino (2011) aponta que “[...] adotar o jogo no

---

<sup>8</sup> “Existentes no mundo desde a década de 1970, o RPG – *Role Playing Games* (jogos de interpretação de personagens, em tradução livre) ganharam o Brasil nos anos de 1990, e não param de ser difundidos desde então. Neles, um grupo de jogadores, orientado por um enredo inicial predeterminado, cria seus personagens e age com um objetivo em comum, que é o de construir uma história ao fim da qual o grupo deve triunfar, por exemplo, derrotar um dragão” (CRISTINO, 2011, p.43).

ensino da literatura é interessante por facilitar a familiarização dos alunos com aspectos como a organização narrativa, os tipos de narração e a composição de personagens” (p.42). “Além disso, o interesse dos alunos pelo jogo é muito grande, e só isso já torna a ferramenta útil para os professores” (p.43).

Outro exemplo que a reportagem traz é o uso do RPG para o ensino da disciplina de Química. Em vez de usar apenas lançamentos de dados, o sucesso dos heróis depende, também, da resolução de enigmas que usam conceitos da química (CRISTINO, 2011).

O jogo de mesa ludo também ganha espaço no ensino. Desenvolvido para o Ensino Fundamental e para pré-vestibulandos, o jogo “Ludo Educativo”<sup>9</sup>, um jogo virtual para o ensino de Química, com cerca de 4 mil questões de múltipla escolha para o Ensino Médio e mais de 3 mil para o Ensino Fundamental, é um outro exemplo (LUDO ... 2011).

Visando ampliar os exemplos existentes de jogos de mesa voltados ao ensino, verificamos nos *sites* de venda de jogos e brinquedos da *internet*, tais como: *site* da Loja Americanas<sup>10</sup> e *site* da Loja RiHappy Brinquedos<sup>11</sup>, no período de 01 à 30 de julho de 2012, uma grande quantidade de jogos de mesa passíveis de uso para o ensino de diferentes áreas do conhecimento (Anexo D).

Tal pesquisa, ainda que breve, foi realizada com a finalidade de exemplificar que existem mais jogos com características didáticas para outras áreas que na Educação Física, justificando, portanto, utilização de apenas dois *sites*, com uma grande variedade de produtos que nem sempre encontramos nas lojas. Para a pesquisa no *site* da Loja Americanas e da Loja RiHappy, a busca foi feita na seção de “Brinquedos” e na categoria “Jogos”.

Ainda que uma pesquisa mais aprofundada sobre os jogos de mesa possa ser realizada, procuramos registrar alguns jogos como exemplo de utilização nas diferentes áreas do conhecimento visando o ensino de determinados conteúdos.

Ressaltamos que os *sites* não fazem a classificação dos jogos por áreas do conhecimento, organizamos assim, com base na descrição do material, aqueles que

---

<sup>9</sup> Endereços de acesso dos *sites* para o jogo virtual “Ludo Educativo”:  
[www.ludoacao.com.br](http://www.ludoacao.com.br) (para Ensino Fundamental – Ciclo I - 1º ao 5º ano);  
[www.ludoradical.com.br](http://www.ludoradical.com.br) (para Ensino Fundamental – Ciclo II – 6º ao 9º ano);  
[www.ludoeducativo.com.br](http://www.ludoeducativo.com.br) (para vestibular). Acesso em: 10 dez. 2011.

<sup>10</sup> Sobre o *site* ver: [www.americanas.com.br](http://www.americanas.com.br). Acesso em: 12 jul. 2012.

<sup>11</sup> Sobre o *site* ver: [www.rihappy.com.br](http://www.rihappy.com.br). Acesso em: 16 jul. 2012.

poderiam ser utilizados, por exemplo, na área da: Matemática, Português, Língua Estrangeira (Inglês e Chinês), Geografia, Ciências, História e Educação Física.

Para o ensino da Matemática encontramos 16 jogos que podem ser utilizados, em especial, para o conhecimento dos números; contagem; da quantidade de objetos; tabuadas; formas geométricas; operações matemáticas; conhecimento de compra e venda e raciocínio lógico.

Para o ensino do Português encontramos 29 jogos objetivando o conhecimento das letras minúsculas e maiúsculas; o conhecimento do alfabeto; a formação de palavras e frases; a associação de palavras com as letras iniciais; as palavras opostas; a gramática e a ortografia.

Já para a língua estrangeira, como o inglês e o chinês encontramos apenas 2 jogos.

Para a Geografia encontramos 7 jogos com o objetivo de ensinar a Geografia do Brasil; o conhecimento de mapas; dos países e das cidades do mundo.

Para o ensino de Ciências encontramos 17 jogos que abordam o conhecimento: dos animais, do corpo humano, da sustentabilidade, da reciclagem, das experiências com elementos químicos e do conhecimento das placas de trânsito.

E para o ensino de História encontramos apenas 2 jogos que abordam a História do Brasil.

Os jogos de mesa mencionados demonstram que é possível ensinar por meio dos jogos de mesa, os quais poderiam, por exemplo, serem adaptados ou adotados para utilização no âmbito escolar.

Por fim, mencionaremos, a seguir, os jogos de mesa que podem ser utilizados para o ensino da Educação Física.

Foram localizados 23 jogos, nos *sites* antes mencionados, que podem ser utilizados para o ensino de alguns conteúdos da área: o conhecimento dos esportes, o conhecimento do corpo humano, a possibilidade de expressão corporal por meio das mímicas e o conhecimento de jogos de mesa tradicionais, a exemplo do jogo de: dama, ludo, trilha, dominó, xadrez e cartas.

O critério de escolha desses jogos está diretamente relacionado à possibilidade de estar atrelado, de alguma forma, aos conteúdos da Cultura Corporal (esportes, conhecimento sobre o corpo, atividades expressivas, jogos tradicionais, entre outros).

**JOGOS DE MESA QUE PODEM SER UTILIZADOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA****1- 4 EM 1 GAME**

Marca: Braskit.

Breve descrição: Jogo que inclui jogo de argola, jogo da velha, boliche e basquete.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 3 anos.

**2- AIR SUSPENSION – SOCCER GAME**

Marca: Ri Happy.

Breve descrição: “Jogo de futebol onde a bola desliza no campo através de um sistema a ar”.

Participantes e faixa etária: 2 jogadores, com mais de 4 anos.

**3- BANCO IMOBILIÁRIO CORINTHIANS**

Marca: Estrela.

Breve descrição: Jogo que aborda compra e venda de jogadores do Corinthians e de propriedades.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 7 anos.

**4- CLUBE GROW**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Um super kit com 10 jogos clássicos: Mico, Sobe-Desce, Ludo, Trilha, Resta 1, Dama Chinesa, Dama, Can-Can, Mega Trunfo e Gamão”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 5 anos.

**5- EMBOLADA NÃO DEIXE A BOLA CAIR**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Nesse jogo será preciso movimentar o corpo para não deixar a bola cair.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 8 anos.

**6- EXPLORANDO O CORPO HUMANO**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de “cartas com perguntas e respostas sobre o corpo humano. A criança aprende sobre saúde, descobre o corpo humano e é estimulada a desenvolver seu raciocínio lógico”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 6 anos.

**7- FUTEBOL CLUB – CORINTHIANS E PALMEIRAS**

Marca: Gulliver.

Breve descrição: Jogo de futebol de tabuleiro com “jogadores com pernas articuláveis que chutam de verdade, goleiro manipulável para incríveis defesas. São 4 formatos de chuteira para diferentes efeitos nos chutes”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 4 anos.

**8- FUTEBOL DE BOTÃO - BOLÃO**

Marca: Gulliver.

Breve descrição: Futebol de Botão com 12 times.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 3 anos.

**9- GOL DE LETRA**

Marca: Braskit.

Breve descrição: Jogo de futebol de tabuleiro, “possui controle giratório do goleiro e dos jogadores, com cobrança de escanteio, lateral e tiro de meta”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 4 anos.

**10- IMAGEM & AÇÃO NO LIMITE**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Os jogadores poderão passar até 3 palavras para a sua equipe, as palavras são sorteadas e o jogador escolhe em que ordem vai fazer a mímica, mas o tempo continua o mesmo.

O timer vai marcar o tempo que o jogador tem para passar cada palavra”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 10 anos.

**11- JOGO 5 x 1**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: Conjunto com 5 jogos: Dama, Ludo, Trilha, Dominó e Loto.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 3 anos.

**12- JOGO ADIVINHAÇÃO**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de mímica, desenhos, sons e tato e os outros participantes deverão adivinhar o que está representando.

Participantes e faixa etária: A partir de 4 jogadores, com mais de 8 anos.

**13- JOGO BASQUETE ESPACIAL**

Marca: Elka.

Breve descrição: “A brincadeira consiste em arremessar as bolinhas e acertá-las nas cestas. O vencedor será aquele que somar o maior número de pontos”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**14- JOGO CARROS 3 X 1 – LUDO, DAMA E XADREZ**

Marca: Yellow.

Breve descrição: Jogo de dama, xadrez e ludo temático com os personagens do filme Carros.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 3 anos.

**15- JOGO DE DOMINÓ**

Marca: Alfa.

Breve descrição: Jogo de dominó “estimula o raciocínio e a criatividade”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 6 anos.

**16- JOGO DE FUTEBOL CONVOCADOS**

Marca: Copag.

Breve descrição: “Jogo de cartas que reúne as principais seleções do mundo”. Para jogar, é preciso comparar as cartas com as características de cada jogador de futebol e vence quem for o melhor.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 7 anos.

**17- JOGO O CAMISA 10 DA COPA DO MUNDO**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de perguntas sobre as copas do mundo, jogos e jogadores.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 8 anos.

**18- JOGO QI**

Marca: Estrela.

Breve descrição: Jogo com “4800 perguntas nos mais variados níveis de dificuldade, divididas em 6 categorias: Variedades e Curiosidades, Arte e Entretenimento, Ciência e Natureza, Povos e Lugares, Esporte e Lazer e História”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 12 anos.

**19- JOGO SE VIRA**

Marca: Estrela.

Breve descrição: “Equilibre a bolinha embaixo do queixo, ponha a carta sobre a cabeça. As atividades são acumulativas. Pois para conseguir realizar todas as ações para chegar ao final do tabuleiro, o jogador terá que mostrar que sabe se virar! Cada carta possui uma determinada pontuação, que corresponde ao número de casas que poderão ser andadas. Vence quem chegar à última casa primeiro”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 6 anos.

**20- JOGO TRUNFO FLAMENGO**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de cartas de times do futebol brasileiro. Para jogar, os jogadores comparam as características do time e dos jogadores do flamengo.

Participantes e faixa etária: De 2 a 8 jogadores, com mais de 7 anos.

**21- QUEST VOLUME I**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de perguntas e respostas, “são 2520 perguntas dos temas: Sociedade; Variedades; Mundo; Esporte; Ciência e Tecnologia; Artes e Entretenimento. Antes de responder a cada pergunta, o jogador deve apostar a quantidade de pontos que deseja andar no tabuleiro se acertar a resposta”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 14 anos.

**22- TABULEIRO DE XADREZ**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: Jogo de xadrez, “com o objetivo de desenvolver o raciocínio lógico”.

Participantes e faixa etária: 2 jogadores, com mais de 3 anos.

**23- TWISTER**

Marca: Hasbro.

Breve descrição: “Supere a estratégia dos oponentes, colocando as mãos e os pés nos círculos coloridos, de acordo com as indicações da roleta. Se cair, os oponentes ganham”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 6 anos.

Com base na análise desses jogos de mesa verificamos que não há uma preocupação explícita de se ensinar as regras; a história; entre outros conteúdos mais pontuais da Educação Física.

Entretanto, consideramos ser possível utilizá-los nas aulas, com adaptações e com a orientação do professor, que podem abordar os seguintes conteúdos da Educação Física: esportes; resgate dos jogos tradicionais (jogos de cartas e jogos de tabuleiro, como, dama, xadrez, ludo, entre outros); conhecimento sobre o corpo e expressão corporal, por exemplo.

As adaptações dos jogos existentes para as aulas seriam, por exemplo, o jogo Imagem & Ação com o objetivo de realizar mímicas, trabalhando assim a expressão corporal.

Outros jogos também podem ser adaptados e criados para a aula de Educação Física, como, por exemplo: dominó, jogo da memória, quebra-cabeça, jogo de cartas abordando os esportes ou outros conteúdos da área (lutas, danças, capoeira, práticas corporais, entre outros).

Vale lembrar que algumas iniciativas têm sido realizadas nesse sentido, como as pesquisas de Sibila et al. (2010); Matthiesen et al. (2011); Matthiesen et al. (2010a); Matthiesen et al. (2010b); Matthiesen et al. (2010c) e Matthiesen et al. (2010d), demonstrando que o GEPPA (Grupo de Estudos Pedagógicos e Pesquisa em Atletismo) têm se dedicado a produção de jogos de mesa visando o ensino do atletismo. Nesse sentido, foram produzidos e aplicados com escolares jogos tais

como: Memória do atletismo, Dominando o atletismo, Micotismo, Quebra cabeça da corrida e Damas na pista com resultados satisfatórios em termos educacionais.

Por outro lado, verificamos que os jogos de mesa utilizados hoje na Educação Física Escolar estão relacionados, na maior parte das vezes, com os jogos de dama, xadrez e os jogos de cartas, como o can-can/uno, utilizados, muitas vezes, para o ensino desses jogos propriamente ditos ou nos momentos livres da aula. Contudo, nenhum desses jogos tem como objetivo o ensino dos conteúdos da Educação Física, cabendo ao professor dar um sentido, um significado para a utilização desses jogos em suas aulas.

Essa pesquisa acerca dos jogos de mesa foi realizada com a finalidade de exemplificar que existem jogos disponíveis no mercado que podem ser utilizados durante as aulas de Educação Física. Já em relação ao atletismo propriamente dito, não encontramos nenhum jogo disponível para venda nos *sítes* pesquisados.

Afinal, “o atletismo é ainda muito pouco difundido nas escolas e clubes brasileiros, apesar de o esporte ser considerado como um dos conteúdos clássicos da Educação Física”, o pouco que se conhece é acompanhado pelas “curtas reportagens e informações veiculadas pela mídia brasileira”, o que justifica iniciativas que visem a sua difusão (MATTHIESEN, 2005, p.15).

Não é difícil observar que o atletismo passa a ter mais reconhecimento em época de Jogos Olímpicos, passando “a divulgar nomes, provas, esforços físicos, conquistas e recordes, no que conta com o apoio dos meios de comunicação [...]” (MATTHIESEN, 2005, p. 15). Para além das competições e dos grandes eventos esportivos, “[...] é preciso que se explore o lado educacional do atletismo”, de modo que o primeiro contato com essa modalidade esportiva seja ainda no período escolar (MATTHIESEN, 2005, p. 15).

No contexto escolar, os jogos de mesa podem ser uma das possibilidades de iniciar o conhecimento do atletismo, a fim de tentar desmistificar, por exemplo, a imagem que a mídia faz de um esporte para poucos e para heróis.

Com o aumento da elaboração de materiais pedagógicos, ainda que não seja a solução para todos os problemas e ainda que não se encontre muitos materiais para a Educação Física, vários são os materiais capazes de contribuir para o trabalho dos professores. Afinal: “a inovação do ensino a partir da elaboração de novos materiais pedagógicos tem sido uma constante nas estratégias de melhora

massiva dos sistemas educativos desenvolvidos durante mais de duas décadas na Europa e nos EUA [...]” (SACRISTÁN, 2000, p.158). Ou seja:

A complexidade do processo educativo exige que o professor disponha de recursos e instrumentos que o auxiliem na tarefa de ensinar. É necessária a utilização de materiais que estejam a serviço das propostas didáticas do professor, que incentivem sua criatividade e a diversificação de estratégias e não o contrário (DARIDO et al., 2010, p.456).

## 6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desse trabalho serão apresentados em 4 momentos, a saber: a confecção do jogo “Atletismo em Ação”, as regras do jogo, a aplicação do jogo e do questionário e análise e discussão dos questionários.

### 6.1. Confecção do jogo “Atletismo em Ação”

#### - O tabuleiro

O tabuleiro do jogo “Atletismo em Ação” corresponde a uma pista de atletismo para a prova de 400 metros com barreiras, contendo: 8 raias, blocos de partida, barreiras e setores do: salto em distância, salto em altura, salto com vara, arremesso do peso, lançamento do dardo, do martelo e do disco.

A proposta inicial para a confecção do tabuleiro era fazê-lo artesanalmente. Nesse sentido, foi confeccionada a pista de atletismo com os seguintes materiais: papel cartão brilho, papel Vivaldi, EVA, fita adesiva transparente, cola bastão e cola líquida. Entretanto, em função do tempo gasto para essa confecção e considerando-se a impossibilidade de alterações, caso fossem necessárias, optamos pela contratação de um profissional, para o desenvolvimento da arte final digital do tabuleiro.

A procura por um profissional para realizar a arte do tabuleiro foi bem difícil uma vez que precisávamos encontrar o profissional com área de atuação próxima ao trabalho, além do custo elevado para o desenvolvimento desse tipo de trabalho. Até encontrarmos um profissional que se aproximasse desse trabalho, conversamos com um arquiteto, um engenheiro e outros profissionais que trabalham com caricatura e *cartoon*.

O profissional que realizou a arte final do tabuleiro foi um arquiteto<sup>12</sup> que trabalha com projeto de interiores digitais. Esse profissional fez a pista de atletismo com os setores de competição, sob nossa supervisão e orientação, de acordo com as imagens que foram selecionadas para um melhor ângulo dos detalhes e de acordo com as medidas das regras oficiais de atletismo 2012 – 2013.

---

<sup>12</sup> Arquiteto Rodrigo Araújo de Silos.

O levantamento de imagens para orientação do trabalho desse profissional na produção do tabuleiro ocorreu entre novembro e dezembro de 2011, com base nos seguintes sites: *Google Images*<sup>13</sup>; *Getty Images Brasil*<sup>14</sup> e IAAF – *Internacional Association of Athletics Federations*<sup>15</sup>.

Segundo esse profissional, esse foi um desafio, uma vez que nunca havia feito um trabalho do gênero, além de conhecer pouco sobre o atletismo. Até se chegar à versão final (figura 1), foram necessárias várias alterações na arte final do tabuleiro.

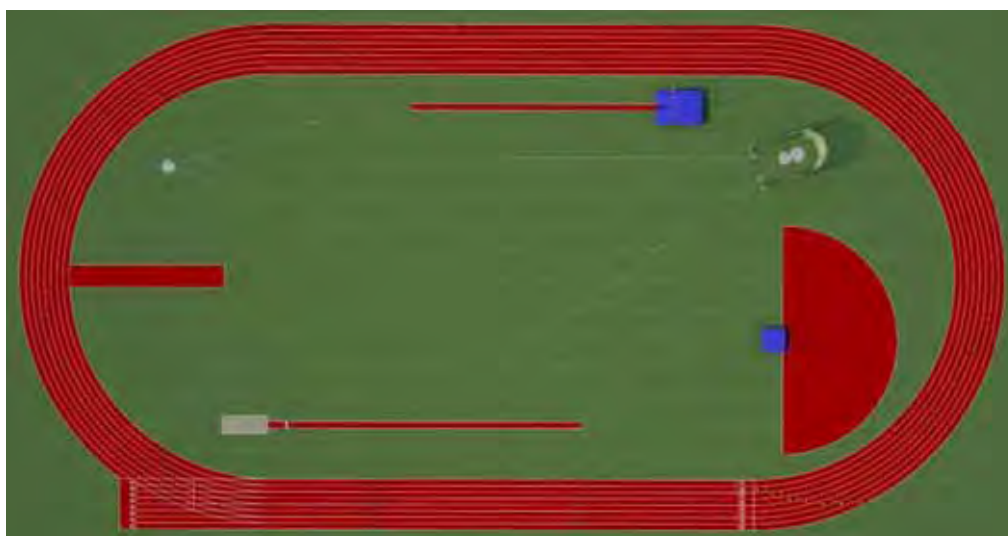


Figura 1: Tabuleiro do jogo “Atletismo em Ação”.

### - Peças do Jogo

Os atletas ou peças do jogo (figura 2) foram confeccionados em biscoito por uma artesã<sup>16</sup> nos meses de janeiro, fevereiro e março de 2012. Vale observar que procuramos orientá-la a atender as diversidades, procurando confeccionar atletas (peças) do jogo envolvendo diferentes etnias e deficiências. Seguindo essas orientações, as peças confeccionadas foram:

- 1 mulher branca;
- 1 mulher negra;
- 1 mulher branca com necessidade especial, sem um membro superior;

<sup>13</sup> Site *Google Images*: [www.google.com.br/imghp?hl=pt-BR&tab=wi](http://www.google.com.br/imghp?hl=pt-BR&tab=wi). Acesso em: 05 dez. 2011.

<sup>14</sup> Site *Getty Images Brasil*: [www.gettyimages.com.br](http://www.gettyimages.com.br). Acesso em: 05 dez. 2011.

<sup>15</sup> Site IAAF: [www.iaaf.org](http://www.iaaf.org). Acesso em: 05 dez. 2011.

<sup>16</sup> Artesã Elaine da Loja Modelo Armarinho & Artesanato em Piracicaba.

- 1 mulher branca com necessidade especial, com prótese de corrida para um membro inferior;
- 1 homem branco;
- 1 homem negro;
- 1 homem branco com necessidade especial, sem um membro superior;
- 1 homem branco com necessidade especial, com prótese de corrida para os dois membros inferiores.



Figura 2: Peças do jogo “Atletismo em Ação”.

O dado do jogo (figura 3) também foi confeccionado em biscoit pela mesma artesã no mês de janeiro de 2013. Nas faces do dado é possível observar-se as letras “M” que se refere à carta para a realização de um movimento do atletismo; a letra “i”, que se refere à carta de uma imagem do atletismo e o símbolo “?”, que se refere à carta de pergunta, como veremos a seguir.



Figura 3: Dado do jogo “Atletismo em Ação”.

### - As cartas do jogo

As cartas do jogo “Atletismo em Ação” (figura 4) foram divididas em: “Pergunta”, “Movimento” e “Imagem”.

No total, foram elaboradas 196 cartas. Entre elas, 124 cartas para a categoria “Pergunta”, 49 cartas para a categoria “Imagem” e 23 cartas para a categoria “Movimento”.

As questões das cartas “Pergunta” foram realizadas com base no *site* da Confederação Brasileira de Atletismo<sup>17</sup> e em Matthiesen (2007), sendo que em algumas delas, além da pergunta sobre o atletismo, foram acrescentadas informações adicionais visando ampliar os conhecimentos específicos.

As imagens utilizadas nas cartas “Imagens” foram pesquisadas nos seguintes *sites*: *Google Images*<sup>18</sup>, *IstockPhotos*<sup>19</sup>, *Pista e Campo*<sup>20</sup> e *Gettyimages*<sup>21</sup>, as quais foram acompanhadas pelo *link* do *site* correspondente.

<sup>17</sup> Sobre o *site* da Confederação Brasileira de Atletismo ver:

[http://www.cbat.org.br/estatisticas/recordes/recordes\\_quadro.asp?id=4](http://www.cbat.org.br/estatisticas/recordes/recordes_quadro.asp?id=4). Acesso em: 02/12/2012.

<sup>18</sup> Sobre o *site* ver: <http://images.google.com.br/>. Acesso em: 03/01/2013.

<sup>19</sup> Sobre o *site* ver: <http://portuguesbrasileiro.istockphoto.com/>. Acesso em: 03/01/2013.

<sup>20</sup> Sobre o *site* ver: <http://www.pistaecampo.com.br/>. Acesso em: 03/01/2013.

<sup>21</sup> Sobre o *site* ver: <http://www.gettyimages.com.br/>. Acesso em: 03/01/2013.



Figura 4: Cartas do jogo “Atletismo em Ação”.

## 6.2. Regras do jogo “Atletismo em Ação”<sup>22</sup>

- **Nome do Jogo:** Atletismo em Ação.

### - O Jogo de mesa propriamente dito

O jogo proposto é um jogo de mesa com características semelhantes à de jogos de perguntas e respostas, em que o (a) aluno (a), ou a equipe deverá responder corretamente à pergunta para avançar no tabuleiro.

A proposta inicial do jogo é destinada para o ambiente escolar, especialmente, para as aulas de Educação Física. Entretanto, nada impede que seja utilizado em outros ambientes que não seja a escola e com outras pessoas que não sejam estudantes. O jogo é livre para que todos possam jogar, conhecer e se divertir, aprofundando o interesse e conhecimento sobre o atletismo.

### - Número de jogadores

O jogo de mesa deverá ter, no mínimo, 2 jogadores e, no máximo, 8 jogadores, podendo ser jogado também em equipes.

<sup>22</sup> No anexo E, o leitor poderá ter acesso às regras básicas do jogo “Atletismo em Ação”.

### **- Idade recomendada**

A idade que recomendamos é a partir de 10 anos, podendo, também, ser trabalhado com crianças menores, dependendo da forma com que o professor de Educação Física o utilizará em suas aulas.

Dependendo da idade, os alunos poderão jogar sozinhos ou o professor deverá coordenar o jogo, ajudando na leitura das questões e nas execuções das tarefas.

### **- Local para jogar**

Poderá ser jogado em ambientes fechados, dentro da sala de aula ou, até mesmo, na quadra, pátio ou outro espaço disponível na escola. Entretanto, poderá, também, ser jogado em ambientes extraescolares, promovendo o interesse e conhecimento do atletismo, em outros momentos.

### **- Conteúdos abordados no jogo**

Tendo a preocupação de não tornar o jogo meramente informativo e conceitual, procuramos desenvolver um jogo que, também, propicie um conhecimento procedimental do atletismo. Dentre os conteúdos abordados, estão:

- conhecimento dos grupos de provas do atletismo (marcha atlética; corridas, saltos, lançamentos e arremesso);
- conhecimento das provas oficiais do atletismo (marcha atlética; corrida de velocidade; corrida de meio-fundo; corrida de fundo; corrida com obstáculos; corrida com barreiras; corridas de revezamento; salto em distância; salto triplo; salto em altura; salto com vara; lançamento do dardo, lançamento do martelo; lançamento do disco e arremesso do peso);
- conhecimento das regras básicas das provas do atletismo;
- conhecimento dos movimentos corporais das provas do atletismo;
- conhecimento de alguns atletas do atletismo;
- saber identificar as provas do atletismo por meio de imagens;
- conhecimento do atletismo na Paralimpíada;
- propiciar a vivência prática de movimentos das provas do atletismo.

Apesar de Darido e Rangel (2005) destacarem ser fundamental abordar o jogo numa dimensão conceitual, atitudinal e procedimental, o jogo proposto nessa pesquisa teve como objetivo o ensino do atletismo, abordando, na dimensão

conceitual: as regras, a história, as provas do atletismo e o conhecimento de alguns atletas e, na dimensão procedimental, os movimentos corporais das provas do atletismo. Quanto à dimensão atitudinal, embora não tenha sido explicitada, poderia ser abordada pelo professor a partir de temas referentes ao: respeito entre os jogadores, à ética durante o jogo, à cooperação entre os membros da equipe e à inclusão, com base, por exemplo, nas peças do jogo que envolvem diferentes etnias e deficiências.

#### **- Antes de começar a jogar**

Antes de começar a jogar é preciso separar as cartas iguais (“Pergunta”, “Imagem” e “Movimento”) em montes, colocando-os próximos ao tabuleiro. Além disso, é preciso separar os atletas (peças), sendo um para cada jogador ou um para cada equipe.

Deverão ser definidos quantos jogadores irão participar do jogo. Para saber quem será o primeiro a jogar os participantes deverão apostar, na prática, uma corrida de velocidade e classificar quem foi o primeiro, o segundo, o terceiro e assim por diante.

Se for o caso, pode haver um mediador, isto é, aquele que será o leitor das cartas. Pode ser, por exemplo, o professor. Caso não haja um mediador, a leitura das cartas deverá ser realizada pelo próximo jogador, já que a resposta à questão está registrada na mesma carta.

#### **- Início de Jogo**

Iniciando a partida, o primeiro jogador deverá jogar o dado, verificar a letra, retirar a carta correspondente, a qual será lida pelo próximo jogador.

Se for uma **CARTA PERGUNTA**, o jogador deverá respondê-la corretamente para avançar no tabuleiro.

Se for uma **CARTA MOVIMENTO**, o jogador deverá realizar a tarefa descrita na carta.

Se for uma **CARTA IMAGEM**, o jogador deverá falar o nome da imagem, como, por exemplo, o nome do implemento, o nome das provas, o nome dos locais etc.

Se o jogador responder corretamente a pergunta ou se executar corretamente a ação, deverá avançar no tabuleiro, ou seja, avançar nas barreiras dispostas na

pista de 400 metros, de acordo com a indicação da carta. Caso a resposta não esteja correta, o jogador não avançará no tabuleiro.

#### **- Vencedor**

Vencerá aquele que completar primeiro, uma volta no tabuleiro, ou seja, completar os 400 metros com barreiras na pista de atletismo.

#### **- Jogando em Equipes**

“Atletismo em Ação” pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada equipe será representada por um atleta (peça), agindo como se fosse um só jogador.

Os membros da equipe poderão trocar ideias entre si e/ou ter um líder para falar pelo grupo.

### **6.3. Aplicação do jogo e do questionário**

Conforme mencionado na metodologia, a aplicação e a avaliação do jogo de mesa contou com a participação de 5 professores de Educação Física, de ambos os sexos (feminino e masculino), licenciados em Educação Física e atuantes em escolas públicas estaduais, os quais avaliaram o jogo “Atletismo em Ação” por meio de um questionário.

Até que a aplicação do jogo fosse iniciada pudemos perceber a interação dos participantes, pois alguns se conheciam da própria faculdade e outros do próprio trabalho. Mesmo os que não se conheciam, interagiram entre si e com a pesquisadora, formulando, por exemplo, questões referentes ao tabuleiro, às peças e às cartas. De imediato, referiram-se ao custo do material, à criatividade do jogo e como seria utilizá-lo na escola em que atuam; como seria a aceitação dos alunos e algumas adaptações que teriam que ser feitas de imediato com relação à durabilidade do tabuleiro e das peças.

Alguns professores mencionaram que gostariam de ter uma pista como a do jogo “Atletismo em Ação” na escola, já que não tinham uma de verdade, chegando a solicitar que enviássemos, por *e-mail*, o arquivo digital da pista para que pudessem utilizá-lo na escola.

Assim que todos chegaram ao local estabelecido, a pesquisadora agradeceu a presença de todos, fez a apresentação de si e dos participantes, explicitando os objetivos e as etapas da pesquisa. Informou aos participantes que as questões poderiam ser ou não respondidas, evitando-se, se fosse o caso, constrangimento nas respostas, realçando haver total liberdade para desistência dessa participação a qualquer momento e sem nenhuma penalização por isso.

Em seguida, os participantes leram e preencheram o TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo B), contendo as informações da pesquisa: natureza da pesquisa, importância, objetivos e a necessidade de respostas.

Após a leitura e preenchimento do TCLE foi apresentado aos participantes o jogo de mesa “Atletismo em Ação” e suas regras. Em seguida, todos os participantes jogaram, ao mesmo tempo, o jogo proposto (sem a interferência do pesquisador), como ilustram as figuras 5 e 6.



Figura 5: Aplicação do jogo.



Figura 6: Aplicação do jogo.

De acordo com a regra, o início do jogo deveria ocorrer a partir da classificação em uma corrida de velocidade realizada na prática. Entretanto, os professores optaram em não fazê-la definindo a ordem aleatoriamente entre eles.

Durante o jogo não houve um mediador, sendo que a leitura das cartas foi realizada sempre pelo próximo jogador.

Os professores, participantes da pesquisa, fizeram vários comentários e sugestões durante a aplicação do jogo, com destaque para a forma com que esse poderia ser explorado, ao máximo, na escola, com base nos detalhes do tabuleiro, nas imagens, nos movimentos e nas informações contidas das cartas.

No decorrer do jogo, alguns professores responderam algumas questões com a ajuda dos demais jogadores, fato que demonstrou a possibilidade de interação entre eles.

Apesar de não terem mencionado quaisquer limites em relação à aplicação do jogo, observamos alguns detalhes que merecem ser registrados, em especial, em relação às tarefas das cartas “Movimento”.

Em função do espaço físico em que foi realizada a aplicação do jogo (sala de reuniões do DEF), as tarefas ficaram comprometidas. Além disso, a ausência, durante a aplicação, de materiais oficiais e alternativos, também exigiram adaptações na realização do movimento.

Pensamos, inicialmente, em levar os materiais para a sala em que aconteceria a aplicação, mas de qualquer forma, seria impossível executar os

movimentos ou realizar as competições dentro dela, sendo possível, apenas, a demonstração do movimento. Dessa forma, optamos em não levá-los e deixar os professores resolverem esse problema durante o jogo.

Na primeira vez em que ocorreu essa limitação, os participantes esperaram uma solução da pesquisadora. Mas, ao serem informados da impossibilidade de intervenção por parte da pesquisadora, os participantes foram alertados sobre a possibilidade de resolverem o problema da forma que achassem melhor.

Sendo assim, algumas cartas não foram executadas, sendo substituídas, enquanto outras tiveram sua execução adaptadas pelos próprios professores, como: a não realização das tarefas envolvendo competições, executando, apenas, a demonstração dos movimentos; utilização de uma bolinha de papel para demonstração do movimento e da empunhadura do arremesso do peso; utilização de um cd para demonstrar o movimento e a empunhadura do disco e utilização de uma caneta para demonstração da passagem do bastão.

O jogo estava previsto para terminar assim que o primeiro participante cruzasse a linha de chegada. Até que o primeiro participante atingisse o objetivo do jogo de mesa, cruzando a linha de chegada, passaram-se 30 minutos (13:50h), embora a partida tenha se estendido por mais 10 minutos (até as 14:00 horas), em função da motivação dos demais jogadores em atingir o objetivo proposto. Entretanto, em função da disponibilidade de horário dos participantes da pesquisa, a aplicação prosseguiu até que o 2º e o 3º jogador cruzassem a linha de chegada, encerrando o jogo.

Mesmo que o jogo tenha sido encerrado antes que o último participante cruzasse a linha de chegada, a aplicação atendeu plenamente aos objetivos da pesquisa, já que não havia necessidade que todos concluíssem a partida, mas que houvesse tempo suficiente para responder a várias questões.

Apesar da limitação do espaço e da falta de materiais, a aplicação do jogo não sofreu prejuízos, já que as tarefas foram executadas a contento e não interferiram no objetivo final do jogo.

Assim, considerando que não poderemos deixar de apresentar o atletismo aos alunos por falta de material (MATTHIESEN, 2007), observamos que o jogo “Atletismo em Ação” pode ser facilmente adaptados à diferentes circunstâncias.

Após todos os participantes terem participado da aplicação do jogo “Atletismo em Ação”, a pesquisadora realçou a importância do preenchimento do questionário, de modo que as respostas fossem únicas e sinceras.

O questionário aplicado continha questões abertas, abordando o jogo de mesa na Educação Física; o jogo de mesa “Atletismo em Ação” e suas possibilidades de utilização, sendo que, apenas as informações dos participantes, como: gênero, faixa etária, grau de formação e atuação profissional foram abordadas com questões fechadas.

Às 14:00 horas, foi dado início ao preenchimento dos questionários, sendo que os participantes o responderam em até 25 minutos. Ou seja, o primeiro participante a entregar o questionário preenchido levou 10 minutos e o último, 25 minutos (Figura 7).



Figura 7: Avaliação do jogo.

Os participantes da pesquisa responderam ao questionário de forma individual e sem a interferência do pesquisador.

Após o término do preenchimento do questionário a pesquisadora agradeceu a participação de todos os presentes, encerrando os trabalhos, cujos dados serão analisados a seguir.

#### 6.4. Análise e discussão dos questionários

Após o encerramento do jogo todos os participantes da pesquisa responderam ao questionário de forma individual e sem a interferência do pesquisador.

Analisando os dados pessoais dos participantes que responderam ao questionário verificamos que, no total, participaram da aplicação e da avaliação do jogo “Atletismo em Ação”, 5 professores de Educação Física, entre eles, 2 professores do sexo masculino com mais de 45 anos e 3 professoras do sexo feminino, duas delas entre 25 à 30 anos e uma professora entre 35 à 40 anos.

Sobre a formação acadêmica dos participantes, verificamos que 3 deles são mestres, 1 está cursando o mestrado e 1 participante possui especialização.

Todos os professores participantes dessa pesquisa atuam em escolas públicas do Estado de São Paulo, com o Ensino Fundamental. Entre eles, 2 professores trabalham com Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) e Ensino Médio, outros 2 professores trabalham somente com Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) e 1 professor trabalha com Ensino Fundamental (1º ao 5º ano).

Com relação ao tempo de atuação como professor de Educação Física, 1 professor atua há menos de 1 ano; 1 professor atua há mais de 1 ano; 1 professor atua há mais de 5 anos e 2 professores atuam há mais de 10 anos, com carga horária de 10, 14, 26 e 40 horas semanais de trabalho nas escolas, respectivamente.

No que diz respeito às questões do jogo propriamente dito, observamos na questão 08: **“Você utiliza algum jogo de mesa como recurso didático para o ensino dos conteúdos da Educação Física? Indique quais jogos e para quais conteúdos”**, que 2 professores relataram que não utilizam jogos de mesa, enquanto outros dois professores afirmaram que utilizam damas, xadrez e ludo para trabalhar *“conteúdos de jogos de mesa”* (Professor 1). Outro professor relatou que ainda não utilizou nenhum jogo de mesa, mas realizou uma atividade durante a aula como síntese bimestral que se aproxima das características de um jogo de mesa. Segundo seu relato, *“O que já utilizei foi um tabuleiro desenhado no chão da quadra, para que os alunos (divididos em equipes) respondessem questões sobre atletismo e fossem avançando casas (cada equipe tinha um representante para isso), as casas*

*continham algumas “provas”, pular casa, etc. fiz isso como síntese bimestral”* (Professor 5).

As respostas à questão 08 demonstram que nenhum professor utiliza jogos de mesa como um recurso didático-pedagógico em aulas de Educação Física, talvez por não existir esse tipo de material nas escolas. Alguns deles utilizam, algumas vezes, apenas aqueles jogos de mesa que a escola dispõe como: damas, xadrez e ludo.

A falta de materiais de apoio para os professores e para os alunos na escola é verificada por Maciel, Silva e Bazzo (2007), os quais enfatizam que a escola precisa se adequar a esse processo de desenvolvimento tecnológico:

[...] a educação precisa sofrer transformações de forma cada vez mais rápida, haja vista a nova compreensão que se tem sobre o papel da escola como elemento de desenvolvimento social, estimulada pela incorporação de novos conhecimentos, sejam científicos ou tecnológicos (p.148).

Apenas o Professor 5 foi o que mais se aproximou do uso de jogos de mesa como um recurso didático-pedagógico em aulas de Educação Física, utilizando um tabuleiro desenhado no chão para retomar informações sobre o atletismo, tratadas em outras aulas. Apesar disso, é possível dizer que o jogo de mesa pode ser um recurso didático-pedagógico interessante para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos da Educação Física, auxiliando o professor a ensiná-los, como também constatou Sibila et al. (2010); Matthiesen et al. (2011); Matthiesen et al. (2010a); Matthiesen et al. (2010b); Matthiesen et al. (2010c) e Matthiesen et al. (2010d).

Afinal, conforme enfatiza Sacristán (2000), “o professor pode utilizar quantos recursos sentir necessários para auxiliá-lo [...]” (p.155), sendo que não há dúvidas de que “há necessidade de complementar as informações com a apresentação de outros materiais, combiná-los” (DARIDO et al., 2010, p.453).

Na questão 09, **“Você utilizaria esse jogo “Atletismo em Ação” com os alunos em aulas de educação física? Por quê?”**, verificamos que todos os professores responderam que utilizariam o jogo “Atletismo em Ação” em aulas de Educação Física, tanto pelos conhecimentos conceituais e procedimentais, como também, pelas imagens que o jogo possui.

Entre eles, 2 professores justificam o uso do jogo “Atletismo em Ação” em aulas de Educação Física, por ser um jogo com conhecimentos conceituais e procedimentais, como podemos observar nessa resposta: *“...acho que os alunos ficariam muitos motivados com essa estratégia de jogo, assim o jogo é muito bom, completo por permitir o aprendizado dos conhecimentos conceituais e procedimentais”* (Professor 4).

É interessante observar que autores como Zunino e Tonietto (2011), reforçam o evidenciado na resposta do Professor 4, ou seja, que os jogos de mesa na escola devem ser vistos como uma atividade lúdica que desenvolve, nos alunos, habilidades cognitivas, motoras e sociais.

Outros 2 professores afirmam, que as imagens chamam a atenção das crianças. Nas palavras de um deles: *“... chamaria a atenção das crianças, por ser muito bonitas as imagens e a pista”* (Professor 2). Para o outro professor: *“O jogo traz muitas informações e estas são transmitidas de forma dinâmica e atrativa (através de perguntas, imagens e também de movimentos). O jogo é bastante ilustrativo fato que ajuda a mostrar de forma mais concreta o que o professor ensina. Além disso, senti ao jogar que esse jogo é “convitativo”, ou seja, na medida em que joga se sente instigado a aprender e conhecer mais sobre o atletismo”* (Professor 5).

Além das palavras desse professor que demonstra seu entusiasmo em relação ao jogo “Atletismo em Ação”, observamos, durante a aplicação, que mesmo tendo sido alcançado o objetivo de se cruzar a linha de chegada, os demais participantes manifestaram o interesse em continuar jogando, ainda que nem todos tenham conseguido concluir a volta, em função da disponibilidade de tempo dos participantes.

Isso demonstra que em aulas de Educação Física, esse jogo poderá ser um instrumento motivador para o conhecimento do atletismo por parte dos alunos e para o ensino por parte dos próprios professores. Tal fato já havia sido alertado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio, em especial, quando registra que “[...] nas próximas décadas, a educação vá se transformar mais rapidamente do que em muitas outras, em função de uma nova compreensão teórica sobre o papel da escola, estimulada pela incorporação das novas tecnologias” (BRASIL, 2000, p.5).

Percebemos que os professores sentem a necessidade de ter recursos diferentes que os auxiliem em sua prática profissional, afinal, como reforça Sacristán

(2000): “é conhecida a dependência do professor de algum material que estruture o currículo, desenvolva seus conteúdos e apresente ao professor em termos de estratégias de ensino” (p.150).

Na questão 10, “**Em qual momento da aula você utilizaria esse jogo?**”, os professores relataram várias situações, dentre elas, destacam: na “*apresentação de qualquer prova do atletismo*”; como “*introdutor do conteúdo*”; para “*fixar questões conceituais*”; “*utilizaria no horário do intervalo da escola, pois possibilitaria mais integração aos alunos*”; “*sugeria também aos meus alunos que criassem novas questões de atletismo*”; na “*revisão dos conteúdos*”; como “*reforço*” depois de desenvolver as aulas de atletismo; “*como avaliação após o trabalho do conteúdo estudado*”, além de ser utilizado, também, para verificar o que os alunos aprenderam sobre o atletismo de “*forma divertida*”.

Tais argumentos, especialmente em relação à interação dos alunos, se veem reforçados pelas palavras de Zunino e Tonietto (2011), quando apontam que quando as crianças e adolescentes jogam, se está favorecendo as relações sociais.

Apenas 1 professor compreendeu de outra forma essa questão, relatando que utilizaria o jogo desde o início da aula, “pois ele é muito completo e pode durar ou ocupar um tempo considerável” da aula (Professor 4). Concordando com o professor 4, salientamos que o jogo requer um certo tempo para que os alunos compreendam sua dinâmica e as informações do atletismo, para o que sugerimos a utilização do jogo em mais de uma aula.

Várias foram as situações relatadas pelos professores visando a utilização do jogo “Atletismo em Ação” nas aulas de Educação Física, fato que reforça as palavras de Demo (2009), para quem “explorar novas oportunidades de aprendizagem, bem mais centradas na atividade dos alunos, também mais flexíveis e motivadoras, mais capazes de sustentar processos de autoria e autonomia” (p.53), merece atenção por parte dos professores.

Na questão 11, “**Comente as possibilidades e dificuldades desse jogo nas escolas**”, todos os professores afirmaram ser possível utilizar o jogo “Atletismo em Ação” nas escolas.

Dentre as respostas acerca das possibilidades do jogo na escola, observamos as que seguem: fácil aplicação do jogo; “*não exige um lugar específico*” para jogar; “*é uma forma dos alunos explorarem/conhecerem a pista de Atletismo, sem estar em uma*”; “*linguagem fácil*”; jogo “*interativo e que atrai diferentes públicos (faixas*

*etárias*”); de fácil adaptação, poderá jogar no chão ou mesa; incentiva a leitura e compreensão das cartas.

As respostas dos professores confirmam constatações como as das reportagens de Ezabella (2011); USO ... (2011); Cristino (2011), LUDO ... (2011) e de pesquisas como as de: Sibila et al. (2010); Matthiesen et al. (2011); Matthiesen et al. (2010a); Matthiesen et al. (2010b); Matthiesen et al. (2010c) e Matthiesen et al. (2010d), que evidenciam que os jogos de mesa podem ser utilizados para auxiliar o ensino e despertar o interesse nos alunos em aprender.

O Professor 2 sugere que o jogo seja disponibilizado, também, em meio virtual, talvez reforçando as impressões da reportagem Twitter ... (2011) que registra o fato de professores utilizarem o computador e a *internet*, para ensinar e de Demo (2009) que enfatiza que:

Primeiro, a alfabetização não acontece mais apenas na escola ou em ambientes restritos. Segundo, advindas novas tecnologias utilizáveis na escolarização das pessoas (em especial computador e internet), as crianças se alfabetizam em casa ou em outros lugares onde haja acesso virtual, em geral mais efetivamente [...] (p.54).

Demo (2009), ainda, nos informa que “[...] a alfabetização virtual parece abrir horizontes bem mais abertos para a criança, que se sente “dona” da situação [...], [...] um mundo “livre”, sem dono, sem tutor, sem hierarquia, sem “professor”, sem adultos que impõem instruções” (p.55).

Entretanto, somente conseguiríamos disponibilizar, em meio virtual, a imagem da pista e as cartas do jogo. O professor teria que fazer as impressões do tabuleiro e das cartas, além das adaptações para as peças do jogo. Outra questão que talvez impedisse a publicação em meio virtual diz respeito aos direitos autorais das imagens. Assim, embora válida, essa sugestão somente poderá ser atendida após algumas adequações, já que, nesse momento, a intenção não é disponibilizá-lo em meio virtual.

Dentre as dificuldades da utilização desse jogo na escola apontadas pelos professores estão: a quantidade de crianças e adolescentes para jogar; o respeito dos alunos no momento da leitura das cartas; o saber “*respeitar o desempenho de cada equipe*”; a “*dificuldade na confecção do tabuleiro*” e a questão do “*custo do jogo*”, verificando se será acessível para as escolas.

Pensando nas dificuldades do jogo apontadas pelos professores, com relação à quantidade de alunos jogando ao mesmo tempo, sugerimos dividir a turma em 8 equipes, resultando em um número menor de alunos por equipe ou, então, ter mais de um jogo por turma, o que melhoraria a atenção dos alunos.

No que se refere ao respeito durante o momento da leitura das cartas apontada pelos professores como uma dificuldade, sugerimos que o professor acrescente uma regra, ou seja, a equipe ou o jogador que não fizer silêncio para ouvir a leitura das cartas deverá voltar uma ou duas barreiras no tabuleiro.

Além disso, cabe ao professor conversar com a turma sobre o respeito e as atitudes, incentivando a participação e o conhecimento de todos, em detrimento da competição. Afinal, afirmam Darido e Rangel (2005): “a competição não pode ser compreendida apenas como algo exclusivamente negativo. Ela pode ser bem administrada, discutida e contextualizada pelo professor” (p. 168). Ou seja, uma das características do jogo “é a competição, não podemos negá-la, mas podemos discuti-la” (RANGEL, 2010, p.23). Os alunos, ressaltam Darido e Rangel (2005), precisam entender que “um jogo pode ter competição sem, no entanto, ser necessário desprezar as regras ou utilizar a violência para a resolução de conflitos” (p. 168).

Com relação à dificuldade para a confecção do tabuleiro, nada impede que o professor possa fazer adaptações e construir o seu próprio jogo, mas a intenção dessa pesquisa é que o professor utilize o jogo que desenvolvemos já pronto sem se preocupar em reproduzir o mesmo ou produzir outro semelhante. Além disso, o objetivo dessa questão era avaliar a viabilidade e aplicabilidade do jogo em aulas de Educação Física.

Com relação ao custo do jogo e se esse será acessível às escolas, teremos que verificar essa possibilidade oportunamente, visando a sua inserção no campo escolar, uma vez que, após a aplicação, alguns ajustes precisarão ser feitos.

Dentre as possibilidades e dificuldades de utilizar o jogo “Atletismo em Ação” na escola, observamos que as possibilidades ainda são maiores que as dificuldades, reforçando que: “O que as novas tecnologias podem nos trazer são oportunidades ainda mais ampliadas, em meio a enormes riscos e desacertos” (DEMO, 2009, p.53).

Na questão 12, “**Você acha possível ensinar atletismo por meio desse jogo? Por quê?**”, todos os professores acharam possível ensinar atletismo por meio desse jogo, registrando as seguintes justificativas: “*mais fácil de ensinar e também*

*aprender através do lúdico”; “materiais de fácil aquisição e confecção”; “interessante para escolas com menores condições de infraestrutura”; “possibilidades tanto teóricas quanto atividades práticas”; “regras simples e jogo atrativo facilitando o ensino-aprendizagem”.*

Confirmando com as respostas dos professores, Cristino (2011) afirma que “[...] o interesse dos alunos pelo jogo é muito grande, e só isso já torna a ferramenta útil para os professores” (p.43).

Da mesma forma que o professor afirma que o jogo é *“interessante para escolas com menores condições de infraestrutura”* para ter o conhecimento do atletismo, Matthiesen (2005) também afirma que “[...] é preciso que se explore o lado educacional do atletismo” (p.15), de modo que o primeiro contato com essa modalidade esportiva seja ainda no período escolar.

Assim como os professores afirmam ser possível ensinar atletismo por meio do jogo “Atletismo em Ação”, Demo (2009) também aponta que “são vários os argumentos favoráveis à multiplicidade de oportunidades de aprender que o aluno pode encontrar hoje em ambientes de aprendizagem mediados por novas tecnologias” (p.53).

Reforçando essa afirmação, Maciel, Silva e Bazzo (2007) enfatizam que é necessário ultrapassar a aprendizagem de conceitos e de teorias, “para um ensino mais cultural que proporcione uma melhor compreensão, apreciação e aplicação da ciência e da tecnologia [...]” (p.152).

Não à toa, trabalhos como os de Sibila et al. (2010); Matthiesen et al. (2011); Matthiesen et al. (2010a); Matthiesen et al. (2010b); Matthiesen et al. (2010c) e Matthiesen et al. (2010d) têm demonstrado que a produção e aplicação de jogos de mesa visando o ensino do atletismo tem tido resultados satisfatórios em termos educacionais.

Na questão 13, **“Você tem sugestões para esse jogo? Quais?”**, dois dos professores participantes não tiveram sugestões para o jogo. Os outros três professores sugeriram que os atletas (peças do jogo) fossem menores, proporcional ao tamanho da pista e que fossem confeccionados com materiais resistentes; que se deveria acrescentar questões que tratassem de atitudes; que se deveria confeccionar o mesmo número de cartas para todas as categorias (“Pergunta”, “Movimento” e “Imagem”) e acrescentar uma regra para aquele que acertasse metade da questão.

Com relação às peças do jogo e o tabuleiro, já tínhamos verificado que o tamanho do tabuleiro estava desproporcional em relação às peças. A intenção era que as peças coubessem nas raias da pista, mas não foi possível, uma vez que as peças foram produzidas em tamanho maior para melhor visualizar os detalhes do movimento do atleta. A sugestão seria diminuir não só o tamanho das peças, como também o tamanho do tabuleiro.

O material das peças desse jogo foi o biscuit, o qual, realmente, não é resistente. Assim, já sabíamos da limitação das peças, as quais, caso caíssem, poderiam quebrar. Para uma nova versão do jogo sugerimos a confecção dessas peças com um plástico resistente ou borracha.

Com relação às sugestões das cartas do jogo, podemos acrescentar, em uma nova versão, questões que tratem das atitudes no esporte; acrescentar nas cartas informações adicionais para complementar a resposta e também ter o mesmo número de cartas para as categorias “Pergunta”, “Movimento” e “Imagem”, pois caso o jogo continuasse por mais tempo e todas as cartas “Imagem” já tivessem sido respondidas, o jogo se tornaria repetitivo.

Outra sugestão com relação às cartas do jogo foi acrescentar regras para os jogadores que acertarem metade da questão. Até mesmo, durante a aplicação do jogo, verificamos que os professores participantes da pesquisa, conversavam entre eles, para chegarem a um consenso em relação às respostas dadas.

Pensando na escola, consideramos ser importante que o professor auxilie os alunos, a fim de não gerar desentendimentos ou conceitos errados em função das respostas dadas.

Enfim, vale observar que embora algumas das sugestões fornecidas pelos professores, já tivessem sido observadas, as mesmas são de extrema importância para melhorar ainda mais o jogo.

Na questão 14, **“Você tem críticas para esse jogo? Quais?”**, nenhum professor teve críticas ao jogo. Pelo contrário, 2 professores aproveitaram o espaço destinado à resposta dessa questão para registrar elogios, tais como: *“Não tenho críticas, a ideia é bastante original e atrativa. Parabéns pelo trabalho!!!”* (Professor 5) e *“Não tenho críticas, só elogios”* (Professor 1).

Reforçando as repostas do questionário, ao final da aplicação e da avaliação do jogo, todos elogiaram o trabalho e disseram que se sentem motivados a utilizar o jogo “Atletismo em Ação” na escola.

Isso reforça a necessidade de professores se apoiarem em novas formas de ensinar, enquanto os alunos percorrem novos caminhos para aprender, afinal, como destaca Demo (2009): “aprender é reconstruir-se” (p.59). Nesse mesmo sentido, Darido et al. (2010) reforçam que:

A complexidade do processo educativo exige que o professor disponha de recursos e instrumentos que o auxiliem na tarefa de ensinar. É necessária a utilização de materiais que estejam a serviço das propostas didáticas do professor, que incentivem sua criatividade e a diversificação de estratégias e não o contrário (p.456).

O professor precisa “ter o compromisso de trazer para o aluno o que há de melhor no mundo do conhecimento e da tecnologia, para poder aprimorar sempre as oportunidades de aprender” (DEMO, 2009, p.71), de modo que esperamos que o jogo “Atletismo em ação” possa contribuir nesse processo.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo de mesa “Atletismo em Ação” produzido nessa pesquisa demonstrou ser uma tecnologia educacional para o ensino dessa modalidade esportiva, consistindo em um recurso didático-pedagógico importante para apoiar o professor, de modo a auxiliá-lo nas aulas de Educação Física.

Consideramos a produção de um jogo de mesa para a Educação Física Escolar como um grande avanço para a área, uma vez que, pouco tem sido desenvolvido nesse sentido. Ou seja, é muito incomum que recursos didático-pedagógicos para professores sejam desenvolvidos nesse sentido.

A proposta do jogo não é jogar por jogar, mas que o professor seja o mediador para explicar, informar e tirar as dúvidas dos alunos no decorrer da partida, ampliando os conhecimentos dos alunos acerca do atletismo.

O professor, por exemplo, poderá utilizar esse jogo durante as aulas de Educação Física Escolar, quando estiver ensinando o conteúdo de esportes, em especial, o atletismo. Poderá utilizar o jogo como uma ferramenta a mais para iniciar o conhecimento sobre o atletismo, favorecendo um primeiro contato com essa modalidade esportiva, ou depois de concluído o ensino sobre o atletismo, como uma forma de rever o que foi aprendido pelos alunos.

Em nenhum momento consideramos que, o jogo por si só, garante uma aprendizagem efetiva e finita em relação ao atletismo. Consideramos que a atuação do professor, o seu conhecimento, a utilização de outras fontes e de outras ferramentas e o contato com os alunos nas aulas teóricas e práticas são de extrema importância para o conhecimento mais amplo do atletismo.

Certamente, essa foi uma pesquisa desafiadora que resgatou a possibilidade de se utilizar os jogos de mesa em aulas de Educação Física, demonstrando que, além de ser um recurso didático-pedagógico importante, ele pode conviver, satisfatoriamente, com os jogos eletrônicos, tão cultuados ultimamente.

O jogo de mesa poderá ser, inclusive, um recurso mais fácil para os professores trabalharem com os alunos nas escolas, comparados com os jogos eletrônicos que necessitam de outros equipamentos tecnológicos, por limitar o número de jogadores e a interação entre eles, por não exigirem um conhecimento tecnológico, próprios dos jogos eletrônicos lançados

atualmente. Em algumas ocasiões, um jogo de mesa como esse pode vir a ser para os alunos o primeiro e, talvez, o único contato com o atletismo.

Após vermos o jogo pronto e a motivação dos professores participantes da pesquisa em jogá-lo, sentimo-nos muito satisfeitos, em especial, por poder contribuir com a produção de um jogo que poderá ser utilizado como um recurso didático-pedagógico em aulas de Educação Física.

A análise dos questionários reforça a importância de haver materiais como esse, mesmo que nenhum professor utilize, normalmente, jogos de mesa como um recurso didático-pedagógico em aulas de Educação Física, talvez, pela própria inexistência dos mesmos. Entretanto, a pesquisa revelou que os professores utilizariam o jogo “Atletismo em Ação”, considerando ser possível ensinar o atletismo por meio dele, além de nos mostrar várias possibilidades para utilizá-lo na escola.

Isso, certamente, nos motiva a realizar outras adequação ao jogo em virtude das sugestões dos participantes e dos detalhes observados, visando uma produção que favoreça à utilização de vários outros professores em aulas de Educação Física.

A partir dessa pesquisa, vários outros trabalhos poderão ser desenvolvidos, como, por exemplo, a aplicação do jogo “Atletismo em ação” com os alunos no ambiente escolar, verificando suas impressões em relação à motivação e/ou aprendizagem do atletismo.

Além disso, esperamos que novas ideias surjam, motivando novas investigações e a produção de outros recursos didático-pedagógicos capazes de auxiliar os professores de Educação Física em suas aulas na escola.

## 8. REFERÊNCIAS

BALDANZA, Renata F.. A comunicação no ciberespaço: reflexões sobre a relação do corpo na interação e sociabilidade em espaço virtual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29., 2006, Brasília. **Anais...**, 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1012-1.pdf>>. Acesso em: 03 nov. 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros curriculares nacionais do ensino médio: parte I - bases legais**. Brasília: MEC, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2011.

BRASIL. Casa Civil. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm). Acesso em: 09 nov. 2011.

CHRISTANTE, Luciana. O real tamanho do mundo nano. **Unespciência**, São Paulo, n. 22, p.20-27, ago. 2011.

CRISTINO, Luiz Gustavo. RPG 'ensina' Machado de Assis. **Unespciência**, São Paulo, n. 22, p.42-43, ago. 2011.

DARIDO, Suraya Cristina et al. Livro didático na educação física escolar: considerações iniciais. **Motriz**, Rio Claro, v. 16, n. 2, p.450-457, jun. 2010. Disponível em: <<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/1980-6574.2010v16n2p450/3001>>. Acesso em: 17 maio 2011.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (Org.). **Educação Física na Escola: Implicações para a Prática Pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.a., 2005. 293 p. (Educação Física no Ensino Superior).

DEMO, Pedro. Aprendizagens e novas tecnologias. **Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física**, Cristalina, v. 1, n. 1, p.53-75, ago. 2009.

EZABELLA, Fernanda. A arte da paz: professor americano traz conflitos para a sala de aula e alunos aprendem sobre cooperação e tolerância. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 25 abr. 2011. Caderno Cotidiano - Saber, p. C9. Disponível em: <<http://acervo.folha.com.br/fsp/2011/4/25/15>>. Acesso em: 26 abr. 2011.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. Aprendizagem e desenvolvimento. In: FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como Prática Corporal**. São Paulo: Scipione, 2009. Cap. 1, p. 13. (Pensamento e Ação na Sala de Aula).

GAYA, Adroaldo. Será o corpo humano obsoleto? **Sociologias**, Porto Alegre, n. 13, p.324-337, jan. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/soc/n13/23566.pdf>>. Acesso em: 31 out. 2011.

GENESTRETI, Guilherme. Game terapia: jogos eletrônicos estimulam pacientes a se dedicar mais aos exercícios de recuperação física e mental. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 21 fev. 2011. Caderno Cotidiano - Saúde, p. C8. Disponível em: <<http://acervo.folha.com.br/fsp/2011/2/21/15>>. Acesso em: 15 maio 2011.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

LUDO ganha duas versões para Ensino Fundamental. **Jornal Unesp**, São Paulo, p. 15. jul. 2011.

MACIEL, Nilcéia Aparecida Pinheiro; SILVA, Eloiza Aparecida Ávila de Matos; BAZZO, Walter Antonio. Refletindo acerca da ciência, tecnologia e sociedade: enfocando o ensino médio. **Revista Iberoamericana de Educación**, Madrid, n. 44, p.147-165, maio 2007. Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/800/80004410.pdf>>. Acesso em: 31 out. 2011.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa: Planejamento e Execução de Pesquisas; Amostras e Técnicas de Pesquisa; Elaboração, Análise e Interpretação de Dados**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999. 260 p.

MATTHIESEN, Sara Quenzer (Org.). **Atletismo se Aprende na Escola**. Jundiaí: Fontoura, 2005. 128 p.

MATTHIESEN, Sara Quenzer. **Atletismo: Teoria e Prática**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007. 221 p. (Educação Física no Ensino Superior).

MATTHIESEN, S. Q., FREITAS, F. P. R. de; FRAINHA, A. L.G., SARMENTO, G., SANTOS, T. Y. J., KAMIMURA, M. K. Recursos didático-pedagógicos para o ensino do atletismo na escola: sobre o jogo “memória do atletismo” In: 62a. SBPC, 2010, Natal. **Anais...**, 2010d. v.1. p.1 – 4.

MATTHIESEN, S. Q., KAMIMURA, M. K., GINCIENE, G., Santos, T. Y. J., DANIEL, J. C. O jogo de damas como um recurso didático-pedagógico para o ensino do atletismo na escola. **Coleção Pesquisa em Educação Física**. 2011, v.10, p.109 - 115, 2011.

MATTHIESEN, S. Q., SANTOS, T. Y. J., KAMIMURA, M. K., SARMENTO, G., DANIEL, J. C., GINCIENE, G., FREITAS, F. P. R. de. Os jogos de mesa para o ensino do atletismo na escola In: II Encontro dos Núcleos de Ensino da UNESP e I Encontro PIBID, 2010, Águas de Lindóia. **Anais...**, 2010c. p.1 – 3.

MATTHIESEN, S. Q., SANTOS, T. Y. J., SARMENTO, G., KAMIMURA, M. K., DANIEL, J. C., GINCIENE, G., FREITAS, F. P. R. de. Jogos de mesa para o ensino do atletismo na escola. In: I Encontro do Núcleo de Ensino PIBID da Unesp de Rio Claro - "Legitimando a parceria Universidade-Escola", 2010, Rio Claro. **Anais...**, 2010b. p.1 – 4.

MATTHIESEN, S. Q.; SIBILA C. B.; ARAÚJO, A. M.; IASI, T. C. P.; SANTOS, T. Y. J.; FRAINHA, A. L.G.; KAMIMURA, M. K.; DANIEL, J. C.; SARMENTO, G.; COSTA, P.; FREITAS, F. P. R. de. *Jogos de mesa para o ensino do atletismo na escola: sobre o jogo Memória do atletismo*. Núcleos de Ensino da Unesp São Paulo 2010. São Paulo: Unesp, 2010a.

PROFESSOR usa música para ensinar geografia. Reportagem Jornal da Band - Missão Educar. Disponível em: <<http://www.band.com.br/jornaldaband/conteudo.asp?ID=100000426098>>. Acesso em: 09 maio 2011.

RANGEL, Irene Conceição Andrade (Org.). **Educação Física na Infância**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.a., 2010. 330 p. (Educação Física no Ensino Superior).

REWALD, Fabiana. UM para UM: Laptop na sala de aula facilita a integração da tecnologia ao currículo; por isso, pode trazer resultado melhor. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 21 fev. 2011. Caderno Cotidiano - Saber, p. C7. Disponível em: <<http://acervo.folha.com.br/fsp/2011/2/21/15>>. Acesso em: 14 maio 2011.

SACRISTÁN, José Gimeno. O currículo apresentado aos professores. In: SACRISTÁN, José Gimeno. **Currículo: uma reflexão sobre a prática**. Porto Alegre: Artmed, 2000. Cap. 6, p. 147-163.

SIBILA, Camila Basso et al. Jogos de Mesa para o ensino do atletismo na escola: sobre o jogo "Micotismo". **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Jundiaí, v. 9, n. 1, p.181-186, 2010.

TOYNBEE, A. O Uso e abuso da ciência e da tecnologia. **Revista Parcerias Estratégicas**, Brasília, DF. Não paginado, [1970?]. Disponível em: <<http://java.cgee.org.br/kmmsearch/download?doc=200806030520313.pdf>>. Acesso em: 01 ago. 2011.

TWITTER vira ferramenta para ensinar literatura. Reportagem Jornal da Band - Missão Educar. Disponível em: <<http://www.band.com.br/jornaldaband/conteudo.asp?ID=100000424793>>. Acesso em: 25 abr. 2011.

USO de xadrez em sala de aula melhora rendimento de alunos. Reportagem Jornal da Band - Missão Educar. Disponível em: <<http://www.band.com.br/jornaldaband/conteudo.asp?ID=100000427281>>. Acesso em: 09 maio 2011.

ZUNINO, Ana Paula; TONIETTO, Marcos Rafael. **Ensino Fundamental - 6º - 9º ano**: livro do professor - Educação Física. Curitiba: Positivo, 2011.

## 9. ANEXOS

### 9.1. Anexo A – Comitê de Ética



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"  
Campus de Rio Claro



DECISÃO CEP Nº 042/2012

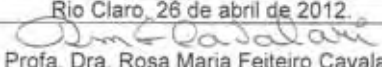
Instituição: UNESP – IB – CRC	Departamento: Educação Física
Protocolo nº: 7363 Data de Registro CEP: 29-09-2011	
Projeto de Pesquisa: "Tecnologia educacional para o ensino do atletismo: o jogo de mesa como um recurso didático-pedagógico"	

Pesquisa Individual	Pesquisador Responsável:
	Colaboradores:
Pesquisa Alunos de Graduação	Pesquisador Responsável:
	Orientando(a):
Pesquisa Alunos de Pós-Graduação	Pesquisador Responsável: <b>Jacqueline Carvalho</b>
	Orientador(a): <b>Sara Quenzer Matthiesen</b>

Objetivo Acadêmico:	<input type="checkbox"/> TCC
	<input checked="" type="checkbox"/> Mestrado
	<input type="checkbox"/> Doutorado
	<input type="checkbox"/> Outros – (especificar)

O Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Biociências da UNESP – Campus de Rio Claro, em sua 46ª reunião ordinária, realizada em 26/04/2012	
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Aprovou</b> o Projeto de Pesquisa acima citado, ratificando o parecer emitido pelo relator.
<input type="checkbox"/>	<b>Desde</b> que atendidas as <b>pendências</b> apontadas na reunião (vide anexo), <b>aprova</b> o Projeto de Pesquisa acima citado.
<input type="checkbox"/>	<b>Referendou</b> a inclusão no Projeto de Pesquisa acima citado.
<input type="checkbox"/>	Aprovou <b>retornar</b> ao interessado para atendimento das <b>pendências</b> encontradas (prazo máximo de 60 dias):
<input type="checkbox"/>	<b>Não Aprovou.</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Retirou</b> , devido à permanência das pendências.
<input type="checkbox"/>	Aprovou o Projeto de Pesquisa acima citado e o <b>encaminha</b> , com o devido parecer, para apreciação da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa- <b>CONEP/MS</b> , por se tratar de um dos casos previstos no capítulo VIII, item 4.c.

↙ "Formulário para Acompanhamento dos Protocolos de Pesquisa Aprovados"  
Data de Entrega: junho de 2013

Rio Claro, 26 de abril de 2012.  
  
Prof. Dra. Rosa Maria Feiteiro Cavalari  
Coordenadora do CEP

## 9.2. Anexo B – TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - (TCLE) (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 196/96)

Eu, Jacqueline Carvalho, RG: 40.385.761-2, mestranda no Curso de Pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – UNESP - Campus de Rio Claro, gostaria de convidá-lo a participar da pesquisa intitulada: "TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DO ATLETISMO: O JOGO DE MESA COMO UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO".

Esta pesquisa tem entre seus objetivos desenvolver uma Tecnologia Educacional na área da Educação Física Escolar, visando a produção de um jogo para o ensino do atletismo na escola e a avaliação desse recurso didático-pedagógico para as aulas de Educação Física. O jogo proposto por essa pesquisa pretende ser uma ferramenta para ser utilizada pelo professor em suas aulas. Assim, procuraremos verificar se é possível ensinar o atletismo, por meio de um jogo de mesa.

Sendo assim, essa pesquisa será realizada em três etapas, a saber: na 1ª etapa, será realizada uma pesquisa bibliográfica, buscando analisar estudos já concluídos sobre o assunto; na 2ª etapa, será confeccionado um jogo de mesa, na 3ª etapa será a aplicação e a avaliação do jogo por meio de questionário com professores de Educação Física Escolar.

Sua participação consiste em jogar o jogo com os outros participantes e, posteriormente, responder as questões do questionário avaliando o material e suas possibilidades de uso. Vale ressaltar que os resultados dessa pesquisa poderão ser publicados ou apresentados em eventos científicos, sendo que os seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Além disso, ainda que sua imagem seja preservada, gostaríamos que autorizasse a divulgação de imagens decorrentes da aplicação do referido jogo para fins didáticos, científicos e de divulgação.

Apesar de ínfimos, os riscos que esta pesquisa poderá lhe oferecer, são referentes a participação no jogo e da aplicação do questionário, tais como constrangimento em jogar e quanto ao conteúdo do questionário. Entretanto, é importante salientar que caso alguma questão lhe ocasione algum tipo de desconforto, você terá total liberdade de não respondê-la ou de desistir de participar dessa pesquisa a qualquer momento, sem nenhuma penalização por isso.

Vale ressaltar que qualquer dúvida que houver a respeito da pesquisa, poderá ser esclarecida a qualquer momento pela pesquisadora.

Se você estiver suficientemente esclarecido sobre a pesquisa e sobre sua participação, convido-o a assinar esse termo elaborado em duas vias, sendo que uma via ficará com você e a outra ficará com o pesquisador.

**DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO (A) PARTICIPANTE**

Nome do Participante: \_\_\_\_\_

RG: \_\_\_\_\_

Sexo: ( ) Feminino ( ) Masculino

Data de Nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Telefone: ( ) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Participante

\_\_\_\_\_  
Jacqueline Carvalho  
Pesquisadora Responsável

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr<sup>a</sup>. Sara Quenzer Matthiesen  
Orientadora

Rio Claro, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2013.

**TÍTULO DO PROJETO: *TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DO ATLETISMO: O JOGO DE MESA COMO UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO***

**Pesquisadora Responsável (Orientadora):** PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup>. SARA QUENZER MATTHIESEN  
**Instituição:** UNESP – Rio Claro / Instituto de Biociências / Departamento de Educação Física  
**Endereço:** Avenida 24-A, 1515 – Bela Vista / Rio Claro-SP  
**Fone:** (19) 3526-4348  
**E-mail:** saraqm@rc.unesp.br

**Aluna Pesquisadora:** JACQUELINE CARVALHO  
**Cargo/função:** Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias  
**Instituição:** UNESP – Rio Claro / Instituto de Biociências / Departamento de Educação Física  
**Endereço:** Avenida Bruno Ferraioli, 275 – Jardim Ipanema / Piracicaba - SP  
**Fone:** (19) 3426-6067 / (19) 9757-9089  
**E-mail:** jacquinhacarvalho@hotmail.com

## 9.3. Anexo C – Questionário



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
 INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS - RIO CLARO  
 DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
 MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS



**JACQUELINE CARVALHO**  
**PROF. DR. SARA QUENZER MATTHIESEN**  
**GRUPO DE ESTUDOS PEDAGÓGICOS E PESQUISA EM ATLETISMO**

**QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO: “TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DO ATLETISMO: O JOGO DE MESA COMO UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO”.**

**DADOS PESSOAIS:**

1- SEXO: ( ) FEMININO ( ) MASCULINO

2- FAIXA ETARIA:

- ( ) menos de 25  
 ( ) 25 – 30  
 ( ) 30 – 35  
 ( ) 35 – 40  
 ( ) 40 - 45  
 ( ) mais de 45

3- SEU MAIOR GRAU DE FORMAÇÃO:

- ( ) Ensino Superior. Especifique: ( ) Bacharelado ( ) Licenciatura ( ) Licenciatura Plena  
 ( ) Especialização  
 ( ) Mestrado  
 ( ) Doutorado  
 ( ) Livre Docente

4- ETAPA NA QUAL ATUA COMO PROFESSOR(A): Assinale mais de uma alternativa se necessário.

- ( ) Ensino Fundamental (1º ao 5º ano)  
 ( ) Ensino Fundamental (6º ao 9º ano)  
 ( ) Ensino Médio (1º ao 3º ano)

5- INDIQUE O NÚMERO DE ESCOLAS QUE ATUA COMO PROFESSOR NA REDE:

( ) PÚBLICA                      ( ) PRIVADA

6- HÁ QUANTO TEMPO MINISTRA AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:

( ) menos de 1 ano

( ) 1 a 5 anos

( ) 5 a 10 anos

( ) mais de 10 anos

7- INDIQUE SUA CARGA HORÁRIA SEMANAL COMO PROFESSOR:

\_\_\_\_\_ horas

**SOBRE O JOGO PRODUZIDO PARA O ENSINO DO ATLETISMO:**

8- VOCÊ UTILIZA ALGUM JOGO DE MESA COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DOS CONTEUDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA? INDIQUE QUAIS JOGOS E PARA QUAIS CONTEUDOS.

---

---

---

---

---

---

---

9- VOCÊ UTILIZARIA ESSE JOGO "ATLETISMO EM AÇÃO" COM OS ALUNOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA? POR QUÊ?

---

---

---

---

---

---

---

10- EM QUAL MOMENTO DA AULA VOCÊ UTILIZARIA ESSE JOGO?

---

---

---

---

---

---

---

11- COMENTE AS POSSIBILIDADES E DIFICULDADES DESSE JOGO NAS ESCOLAS.

---

---

---

---

---

---

12- VOCE ACHA POSSIVEL ENSINAR ATLETISMO POR MEIO DESSE JOGO? POR QUE?

---

---

---

---

---

---

13- VOCÊ TEM SUGESTÕES PARA ESSE JOGO? QUAIS?

---

---

---

---

---

---

14- VOCE TEM CRITICAS PARA ESSE JOGO? QUAIS?

---

---

---

---

---

---

**OBRIGADA!**

**JACQUELINE CARVALHO**

#### 9.4. Anexo D – Listas de jogos de mesa em diferentes áreas do conhecimento

<b>JOGOS DE MESA QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA</b>
<p><b>1- BINGO DE TABUADAS</b></p> <p><u>Marca:</u> Brinquedos Toia.</p> <p><u>Breve descrição:</u> “Estimula o raciocínio e ensina as quatro operações matemáticas”.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> A partir de 1 jogador, com mais de 8 anos.</p>
<p><b>2- COMPRANDO CERTO –TURMA DA MÔNICA</b></p> <p><u>Marca:</u> Grow.</p> <p><u>Breve descrição:</u> Jogo que “ensina a comprar fazendo economia”.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> De 2 a 4 jogadores, com mais de 7 anos.</p>
<p><b>3- DOMINÓ JÁ SEI CONTAR</b></p> <p><u>Marca:</u> Grow.</p> <p><u>Breve descrição:</u> Jogo de dominó que “ajuda no desenvolvimento do raciocínio da criança e estimula sua habilidade de relacionar quantidades de objetos à representação numérica”.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> A partir de 2 jogadores, com mais de 4 anos.</p>
<p><b>4- DOMINÓ TABUADA</b></p> <p><u>Marca:</u> Xalingo.</p> <p><u>Breve descrição:</u> Jogo de dominó cujas peças ensinam a tabuada.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> A partir de 2 jogadores, com mais de 3 anos.</p>
<p><b>5- ENCAIXANDO AS FORMAS</b></p> <p><u>Marca:</u> Toyster.</p> <p><u>Breve descrição:</u> Jogo composto por “peças de EVA e cartelas com desenhos de várias formas geométricas. Trabalha a “associação de formas geométricas a diversas figuras e habilidades visuais”.</p> <p><u>Participantes e faixa etária:</u> A partir de 1 jogador, com mais de 3 anos.</p>

**6- GASTAR OU GUARDAR**

Marca: Toyster.

Breve descrição: “Para ganhar, tem que completar a lista de compras antes dos demais jogadores, mas sempre procurando o preço mais baixo para não gastar tudo o que tem. Comprando produtos e economizando a mesada, desenvolve a lógica matemática e raciocínio lógico”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 6 anos.

**7- JOGO CONTA COMIGO - DVD**

Marca: Toyster.

Breve descrição: O jogo em DVD “ensina a contar e ensina as operações simples de matemática”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 3 anos.

**8- JOGO DA MESADA**

Marca: Estrela.

Breve descrição: “As crianças tem que aprender a lidar com o dinheiro, combinando gastos e empréstimos com o recebimento da mesada. Vence quem chegar no final do mês (tabuleiro) com mais dinheiro”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 8 anos.

**9- JOGO DINHEIRO VIVO**

Marca: Elka.

Breve descrição: Nesse jogo, “as crianças conhecem as cédulas e moedas, formulam valores e quantias, montam suas listas de compras, compram produtos e aprendem a dar o troco”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 6 anos.

**10- JOGO MONTA E CONTA**

Marca: Elka.

Breve descrição: Nesse jogo “as crianças aprendem de forma progressiva os números e quantidades; a sequência numérica; o sistema de numeração decimal; operações matemáticas; problemas matemáticos e ainda aprende os numerais e palavras em inglês”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 5 anos.

**11- JOGO ROLETINHA DA QUANTIDADE**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: “Jogo da memória com roleta, o jogador precisa colocar as cartas viradas, girar a roleta e descobrir onde está a quantidade de frutas indicada que a seta aponta”.

Participantes e faixa etária: A partir de 5 jogadores, com mais de 3 anos.

**12- PEGA-PEGA DA TABUADA**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de tabuada em que dois números devem ser sorteados e multiplicados pelas crianças a fim de encontrar o resultado correto.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 7 anos.

**13- PRIMEIROS NÚMEROS**

Marca: Grow.

Breve descrição: A criança deverá encaixar as cartelas das figuras de acordo com a quantidade indicada, vencendo aquele que conseguir colocar mais cartelas. “Uma atividade que estimula a associação dos números com as quantidades”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 3 anos.

**14- SOMANDO CERTO**

Marca: Grow.

Breve descrição: O objetivo do jogo é “formar uma conta de adição, colocando as fichas nos locais corretos e ser o primeiro jogador a marcar 3 pontos”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 6 anos.

**15- SOMANDO E SUBTRAINDO**

Marca: Toyster.

Breve descrição: “Conquistando fichas de números as crianças montam operações matemáticas de soma e subtração para chegar ao resultado correto e conquistar doces. A criança é estimulada a fazer contas e ao mesmo tempo a desenvolver sua lógica matemática”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 6 anos.

**16- SUDOKU JÚNIOR – TURMA DA MÔNICA**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Um jogo de raciocínio e lógica. Sudoku é uma palavra japonesa que quer dizer ‘número único’. Para jogar, é preciso preencher as casas do tabuleiro com as fichas dos personagens da Turma da Mônica, sem repeti-los nas linhas, nas colunas ou nos quadrantes”.

Participantes e faixa etária: 1 jogador, com mais de 7 anos.

**JOGOS DE MESA QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA O ENSINO DO PORTUGUÊS****1- ABC ANIMADO**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo com objetivo de “associar palavras às suas letras iniciais”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**2- ABCD**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: O jogo “estimula a criança a identificar os diferentes traçados de letras maiúsculas e minúsculas. E auxilia também no reconhecimento e ordenação das letras, bem como a formação de palavras e frases”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**3- ACERTE O ACENTO**

Marca: Grow.

Breve descrição: O jogo traz 400 palavras e frases, o jogador deverá dizer corretamente quais palavras são acentuadas e quais utilizam crase.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 8 anos.

**4- APRENDENDO OS OPOSTOS**

Marca: Toyster.

Breve descrição: O jogo “é composto por 24 cartelas com figuras e situações opostas: dia e noite, alto e baixo, entre outros”. A criança encaixa as peças associando figuras opostas.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 3 anos.

**5- ASSOCIANDO OS OPOSTOS - TURMA DA MÔNICA**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: O jogo traz palavras opostas para associar.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 6 anos.

**6- BRINCAR DE APRENDER – LETRAS E NÚMEROS**

Marca: Big Star.

Breve descrição: Jogo para “formar palavras e fazer contas”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**7- BOGGLE SLAM - CARDS**

Marca: Hasbro.

Breve descrição: Jogo de cartas com o objetivo de formar palavras com 4 letras. O jogador deverá trocar as cartas, mudar a palavra, antes dos adversários.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 8 anos.

**8- CRUZA LETRAS**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Neste jogo a criança observa as figuras e forma o nome correspondente. Cada jogador forma uma palavra”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**9- DO A AO Z**

Marca: Grow.

Breve descrição: O jogo traz a associação das figuras de objetos com a letra inicial e a palavra.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 5 anos.

**10- DOMINÓ FIGURAS E PALAVRAS**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: “As peças do dominó ensinam a criança a entender figuras e palavras”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 3 anos.

**11- DOMINÓ JÁ SEI LER**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de dominó, com associação da figura e da palavra correspondente.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 5 anos.

**12- QUEBRA-CABEÇA - APRENDENDO O ALFABETO**

Marca: Toyster.

Breve descrição: “Quebra-cabeça com as letras do alfabeto e ilustrações. As crianças aprendem a reconhecer todas as letras do alfabeto”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 3 anos.

**13- JOGO DE CORRIDA DAS PALAVRAS – LOONEY TUNES**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: “Jogo de montar palavras, auxilia no desenvolvimento do vocabulário e do raciocínio rápido”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 6 anos.

**14- JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS – SCRABBLE JUNIOR**

Marca: Mattel.

Breve descrição: Jogo de palavras cruzadas.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 5 anos.

**15- JOGO DETETIVE DE PALAVRAS**

Marca: Algazarra.

Breve descrição: Jogo para “treinar gramática e ortografia”.

Participantes e faixa etária: 2 jogadores, com mais de 5 anos.

**16- JOGO GIRA LETRAS**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo para associar as figuras com os nomes; formar palavras e soletrar.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**17- JOGO LETRAS E BICHOS**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo com o objetivo de “associar os animais às letras que compõem seus nomes, a criança aprende a formar palavras e ao mesmo tempo é estimulada a desenvolver a linguagem”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**18- JOGO NA PONTA DA LÍNGUA**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: “A cada rodada um jogador deve acionar a roleta. Definidos letra e categoria, deverá anotar todas as palavras da categoria indicada que comecem com a letra sorteada. Cada palavra escrita corretamente vale um ponto e cada palavra repetida vale um ponto extra. O jogador com a maior pontuação será o vencedor”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 4 anos.

**19- JOGO SOLETRANDO**

Marca: Grow.

Breve descrição: O jogo traz 1200 palavras para soletrar, além do jogo de tabuleiro, inclui também o jogo em CD-ROM e o jogador também poderá optar por “jogar somente com as palavras que foram alteradas com o novo acordo ortográfico”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 8 anos.

**20- JOGO VIRA LETRAS**

Marca: Estrela.

Breve descrição: O objetivo do jogo é “virar o número de discos tirado no dado e tentar formar palavras. Vence quem conseguir escrever mais palavras”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 8 anos.

**21- MEMÓRIA DO A AO Z – MINHA CASA**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo que “associa letras a objetos da casa e aprende a reconhecer as letras do alfabeto. A criança é estimulada a desenvolver a linguagem, habilidades visuais e memorização”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 4 anos.

**22- MEMÓRIA SÍLABAS**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Um jogo de memória em que a criança constrói as palavras sílaba por sílaba”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 5 jogadores, com mais de 6 anos.

**23- MEU ALFABETO – TURMA DA MÔNICA**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: O jogo “tem peças em madeira que possibilitam a identificação, o reconhecimento, a ordenação de letras e a associação de letras e palavras”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 3 anos.

**24- NA PONTA DA LÍNGUA**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Jogo com mais de 750 perguntas sobre gramática, verbos e ortografia. As crianças apostam nas respostas que acham corretas e quem acerta ganha a ficha de quem erra”. Vence quem tiver o maior número de fichas.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 10 anos.

**25- PALAVRAS CRUZADAS**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: Jogo de palavras cruzadas.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 7 anos.

**26- PALAVRA SECRETA**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Uma carta é virada com as figuras de um JACARÉ e de uma PANELA. De JACARÉ a criança subtrai CARÉ, e de PANELA, ela subtrai PA. O resultado é JA + NELA = JANELA. Após decifrar o código, é preciso ser rápido e bater no alvo para ganhar pontos”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 7 anos.

**27- PRIMEIRAS PALAVRAS**

Marca: Grow.

Breve descrição: O jogo tem como objetivo formar palavras a partir dos desenhos da cartela. É preciso pegar todas as cartelas com o mesmo desenho para formar a palavra.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**28- SOLETRANDO**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo em que “a criança monta a palavra a partir da figura, se a palavra tem 4 letras, a figura tem 4 partes”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**29- SOLETRANDO CARDS**

Marca: Grow.

Breve descrição: “Um jogo baseado no quadro Soletrando do programa Caldeirão do Huck” com o objetivo de soletrar e acertar o maior número de palavras.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 8 anos.

## JOGOS DE MESA QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

### 1- APRENDENDO A CONTAR EM CHINÊS E EM INGLÊS

Marca: Toyster.

Breve descrição: “Associando as cartelas e encaixando os cenários, a criança descobre os números, contando do 1 ao 10 com os números em chinês e inglês”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

### 2- BARALHO DE LETRAS CROSS THE T

Marca: Copag.

Breve descrição: “Um jogo para desenvolver o raciocínio e o vocabulário em inglês de adultos e crianças”, formando palavras com as cartas.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 7 anos.

## JOGOS DE MESA QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA

### 1- EXPLORANDO O BRASIL

Marca: Grow.

Breve descrição: O objetivo do jogo “é conhecer a geografia do Brasil, localizando cada estado e sua capital, além dos principais picos, rios, vegetações e climas distribuídos pelo país. São dois mapas: um com os nomes dos estados e outro, para dificultar um pouco mais, sem a marcação dos nomes”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 8 anos.

### 2- QUEBRA-CABEÇA – MAPAS – AMÉRICA DO SUL

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de quebra-cabeça com o mapa da América do Sul.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 10 anos.

**3- QUEBRA-CABEÇA – MUNDO**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de quebra-cabeça com o mapa do mundo. “A criança aprende a reconhecer o mapa do mundo, seus continentes, oceanos e países”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 8 anos.

**4- QUEST VOLUME I**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de perguntas e respostas, “são 2520 perguntas dos temas: Sociedade; Variedades; Mundo; Esporte; Ciência e Tecnologia; Artes e Entretenimento. Antes de responder cada pergunta, o jogador deve apostar a quantidade de pontos que deseja andar no tabuleiro se acertar a resposta”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 14 anos.

**5- SUPER TRUNFO – CIDADES DO MUNDO**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de cartas que traz ilustrações e informações sobre as cidades. O jogador escolhe a carta e a característica que vai comparar com a do outro, “se sua carta ganhar, você ficará com a carta do outro jogador; se perder, ele ficará com a sua”. Vence quem tiver mais cartas.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 7 anos.

**6- SUPER TRUNFO - PAÍSES**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de cartas que “traz 32 cartas com ilustrações dos mapas, bandeiras e informações sobre cada país”. O jogador escolhe a carta e a característica que vai comparar com a do outro, “se sua carta ganhar, você ficará com a carta do outro jogador; se perder, ele ficará com a sua”. Vence quem tiver mais cartas.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 7 anos.

**7- VIAGEM PELO MUNDO**

Marca: Grow.

Breve descrição: O jogo “traz um tabuleiro do mapa-mundi com 132 cidades do mundo inteiro. Cada jogador sorteia 9 cidades para visitar e planeja um roteiro de visitas que o leve mais rápido a cada uma delas. Para vencer, é preciso voltar a seu ponto de partida”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 6 anos.

## JOGOS DE MESA QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

**1- ALQUIMIA**

Marca: Grow.

Breve descrição: Com esse jogo “é possível fazer experiências combinando dois ou mais componentes, são 75 experiências e 13 elementos químicos”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 12 anos.

**2- AVENTURA CIÊNCIA – 60 EXPERIÊNCIAS**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo com 60 experiências, com os temas: Química, água, pressão, clima, força, som, óptica e Planeta Terra.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 8 anos.

**3- BANCO IMOBILIÁRIO SUSTENTÁVEL**

Marca: Estrela.

Breve descrição: O Banco Imobiliário Sustentável traz “todo o dinamismo do mundo dos negócios aliado à sustentabilidade”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 6 anos.

**4- CARDS – BRINCANDO COM CLASSES DE ANIMAIS****ANIMAIS VERTEBRADOS**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de cartas que aborda “curiosidades sobre os animais, a criança brinca com o alfabeto” e imagens da natureza.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**5- CARDS – BRINCANDO COM CORES & FORMAS****ANIMAIS INVERTEBRADOS**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de cartas que aborda “curiosidades sobre os animais, a criança brinca com o alfabeto” e imagens da natureza.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**6- CARDS – CONHECENDO OS ANIMAIS & SEUS HÁBITOS**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de cartas que aborda “curiosidades sobre os animais, a criança brinca com o alfabeto” e imagens da natureza.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**7- CARDS – CONHECENDO OS HÁBITOS DOS ANIMAIS****& SUAS ORIGENS**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de cartas que aborda “curiosidades sobre os animais, a criança brinca com o alfabeto” e imagens da natureza.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 4 anos.

**8- CIDADE LIMPA**

Marca: Nig.

Breve descrição: O jogo ensina a “ter um ambiente mais cuidadoso e limpo; separar o lixo, reciclar os materiais e preservar o meio ambiente”.

Participantes e faixa etária: A partir de 1 jogador, com mais de 3 anos.

**9- DOMINÓ TRÂNSITO**

Marca: Xalingo.

Breve descrição: “As peças do dominó ensinam a criança a entender as placas de trânsito”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 3 anos.

**10- EXPLORANDO O CORPO HUMANO**

Marca: Toyster.

Breve descrição: Jogo de “cartas com perguntas e respostas sobre o nosso corpo. A criança aprende sobre saúde, descobre o corpo humano e é estimulada a desenvolver seu raciocínio lógico”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 6 anos.

**11- JOGO QI**

Marca: Estrela.

Breve descrição: Jogo com “4800 perguntas nos mais variados níveis de dificuldade, divididas em 6 categorias: Variedades e Curiosidades, Arte e Entretenimento, Ciência e Natureza, Povos e Lugares, Esporte e Lazer e História”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 12 anos.

**12- QUEST VOLUME I**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo de perguntas e respostas, “são 2520 perguntas dos temas: Sociedade; Variedades; Mundo; Esporte; Ciência e Tecnologia; Artes e Entretenimento. Antes de responder cada pergunta, o jogador deve apostar a quantidade de pontos que deseja andar no tabuleiro se acertar a resposta”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 14 anos.

**13- MUNDO ANIMAL**

Marca: Toyster.

Breve descrição: “Brincando de encontrar as peças de animais e curiosidades que se correspondem, as crianças aprendem sobre os animais e desenvolvem o raciocínio lógico”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 4 jogadores, com mais de 6 anos.

**14- SUPER TRUNFO – ANIMAIS SELVAGENS**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo com 32 cartas com ilustrações e informações sobre os animais. O jogador escolhe a carta e a característica que vai comparar com a do outro, “se ganhar, ficará com a carta do outro jogador; se perder, ele ficará com a sua”. Vence quem tiver mais cartas.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 7 anos.

**15- SUPER TRUNFO – DINOSSAUROS**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo com 32 cartas com ilustrações e informações sobre os dinossauros. O jogador escolhe a carta e a característica que vai comparar com a do outro, “se sua carta ganhar, ficará com a carta do outro jogador; se perder, ele ficará com a sua”. Vence quem tiver mais cartas.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 7 anos.

**16- SUPER TRUNFO - FILHOTES**

Marca: Grow.

Breve descrição: Jogo com 32 cartas com ilustrações e informações de filhotes. O jogador escolhe a carta e a característica que vai comparar com a do outro, “se sua carta ganhar, ficará com a carta do outro jogador; se perder, ele ficará com a sua”. Vence quem tiver mais cartas.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 7 anos.

**17- SUSTENTABILIDADE****TODOS JUNTOS PARA UM MUNDO MELHOR**

Marca: Toyster.

Breve descrição: “Esse jogo aborda os problemas e convoca todos a pensar numa solução, propondo atividades conjuntas, uma ótima possibilidade para reflexão”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 10 anos.

## JOGOS DE MESA QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

### 1- JOGO QI

Marca: Estrela.

Breve descrição: Jogo com “4800 perguntas nos mais variados níveis de dificuldade, divididas em 6 categorias: Variedades e Curiosidades, Arte e Entretenimento, Ciência e Natureza, Povos e Lugares, Esporte e Lazer e História”.

Participantes e faixa etária: De 2 a 6 jogadores, com mais de 12 anos.

### 2- JOGO VIAGEM PELA HISTÓRIA

Marca: Grow.

Breve descrição: O jogo tem “400 perguntas e respostas sobre a História do Brasil, da época do descobrimento até os dias de hoje. Quem chegar mais longe na linha do tempo do tabuleiro será o vencedor”.

Participantes e faixa etária: A partir de 2 jogadores, com mais de 10 anos.

## **9.5. Anexo E – Regras do Jogo**

### **“ATLETISMO EM AÇÃO”**

**IDADE:** a partir de 10 anos.

**PARTICIPANTES:** 2 a 8 jogadores ou equipes.

#### **COMPONENTES:**

1 tabuleiro

1 dado

196 cartas (124 cartas “Pergunta”; 49 cartas “Imagem” e 23 cartas “Movimento”)

8 atletas

#### **OBJETIVO:**

Completar a prova dos 400 metros com barreiras, dando uma volta na pista de atletismo.

#### **ANTES DE COMEÇAR A JOGAR:**

Separe as cartas iguais (“Pergunta”, “Imagem” e “Movimento”) em montes, colocando-os próximos ao tabuleiro.

Separe os atletas (peças), um para cada jogador ou um para cada equipe.

Para saber a ordem dos participantes, deverá ser disputada, na prática, uma corrida de velocidade. Com base na classificação dessa corrida, se saberá quem será o primeiro a jogar, o segundo, o terceiro e assim por diante.

Poderá haver um mediador para leitura das cartas, o qual pode ser, por exemplo, o professor. Caso não haja um mediador, a leitura das cartas deverá ser realizada pelo próximo jogador, já que a resposta à questão está registrada na mesma carta.

#### **O JOGO:**

O primeiro participante iniciará a partida jogando o dado. Ao verificar a letra, deverá retirar a carta correspondente, a qual será lida pelo próximo jogador.

Se for uma **CARTA PERGUNTA**, o jogador deverá responder a pergunta corretamente para avançar no tabuleiro.

Se for uma **CARTA MOVIMENTO**, o jogador deverá realizar a tarefa descrita na carta.

Se for uma **CARTA IMAGEM**, o jogador deverá falar o nome da imagem, como, por exemplo, o nome do implemento; o nome das provas; o nome dos locais etc.

Se o jogador responder corretamente a pergunta ou se executar corretamente a ação, deverá avançar no tabuleiro, ou seja, avançar nas barreiras dispostas na pista de 400 metros, de acordo com a indicação da carta.

Caso a resposta não esteja correta, o jogador não avançará no tabuleiro.

#### **VENCEDOR:**

Vencerá aquele que completar, primeiro, os 400 metros com barreiras na pista de atletismo.

#### **JOGANDO EM EQUIPES:**

“Atletismo em Ação” pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada equipe será representada por um atleta (peça), agindo como se fosse um só jogador.

Os membros da equipe poderão trocar ideias entre si e/ou ter um líder para falar pelo grupo.

***BOM DIVERTIMENTO!***

---

**PROFESSORA Dr<sup>a</sup>. SARA QUENZER MATTHIESEN**  
**ORIENTADORA**

---

**JACQUELINE CARVALHO**  
**ORIENTANDA**