



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE CIÊNCIAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**



**O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM
SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO DE GAME PARA ESCOLARES**

Eduardo Campanelli Mortari

BAURU – SP

2025

EDUARDO CAMPANELLI MORTARI

**O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM
SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO DE GAME PARA ESCOLARES**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre à Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Faculdade de Ciências, Campus de Bauru - Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger.

BAURU – SP

2025

M887e	Mortari, Eduardo Campanelli O Ensino das Regras do Basquetebol atrelado à Aprendizagem Socioemocional: Uma Proposição de Game para Escolares / Eduardo Campanelli Mortari. -- Bauru, 2025 114 p. : il., tabs., fotos + objeto educacional Dissertação (Mestrado profissional - Docência para a Educação Básica) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Bauru Orientadora: Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger 1. Basquetebol. 2. Aprendizagem Socioemocional. 3. Jogos Eletrônicos. 4. Regras. I. Título.
-------	--

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE EDUARDO CAMPANELLI MORTARI, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 17 dias do mês de fevereiro do ano de 2025, às 11h, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de EDUARDO CAMPANELLI MORTARI, intitulada "O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO DE GAME PARA

ESCOLARES" e produto educacional "Game de Basquetebol, Regras e Aprendizagem Socioemocional.". A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Profa. Dra. DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação Física / Faculdade de Ciências Unesp Campus Bauru, Prof. Dr. EVANDRO ANTONIO CORRÊA (Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação Física / Faculdades Integradas de Jaú - SP, Profa. Dra. THAIS CRISTINA RODRIGUES TEZANI (Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação da Faculdade de Ciências / Faculdade de Ciências de Bauru. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: _

_ _ APROVADO _ _ _ _ _ . Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Documento assinado digitalmente
 **DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER**
Data: 14/02/2025 10:52:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho para todas as pessoas que, de forma direta ou indireta, me apoiaram e me ajudaram a desenvolver este projeto, em que tive o privilégio de aprender novos conhecimentos acadêmicos e também de buscar um melhor autoconhecimento como ser humano, ampliar meus horizontes e ter novas vivências e experiências com outros professores e alunos no ambiente escolar.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, o autor da vida, aquele que nos fortalece em meio às dificuldades e nos dá sabedoria para cada dia aprendermos mais com as pessoas que estão ao nosso redor, além de nos inspirar para desenvolver nossas habilidades e ajudar ao próximo.

À minha esposa Ana Karla e à minha filha Maria Eduarda, que sempre me apoiaram em todos os momentos desta jornada de forma incondicional, aos meus pais Whalter, “in memoriam”, e Eliane pelo carinho e dedicação na minha educação e formação.

À professora. Dagmar pelas orientações e ensinamentos durante todo esse processo de desenvolvimento do projeto e da minha formação como professor. Pelas palavras de motivação e incentivo que serviram de inspiração diante dos dias lutas e de vitórias, fica meu muito obrigado.

À professora. Suzete responsável pelo projeto de basquetebol, à diretora e às coordenadoras pedagógicas da escola em que trabalho, que foram pessoas que sempre me apoiaram e incentivaram a sair da zona de conforto e seguir estudando em busca de novos conhecimentos.

Aos professores, diretores e alunos da escola onde tive o privilégio de desenvolver este projeto numa troca de vivências e experiências.

Aos professores docentes do Programa de Pós-Graduação em Educação para a Ciência da Unesp – Bauru, por todos os momentos de provocações, ensinamentos, novos desafios e reflexões que, durante este processo, ajudaram-me a ressignificar minha prática de docência, em especial aos professores Dariel Carvalho, Lilian Ferreira, Eliana Zanata e Dagmar Hunger e aos professores que participaram da banca de defesa, Evandro Corrêa e Thais Tezani.

Aos meus colegas de turma e parceiros, que sempre me ajudaram nesta caminhada, em que nasceram novas amizades as quais foram construídas durante as aulas com uma constante troca de conhecimento para construir nossos projetos.

Muito obrigado!

“Tudo posso naquele que me fortalece”.

(Filipenses 4,13)

MORTARI, E. C. **O Ensino das Regras do Basquetebol atrelado à Aprendizagem Socioemocional: Uma Proposição de Game para Escolares**. Orientadora: Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger. 2025. 114 f. Dissertação (Mestrado em Docência para Educação Básica) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru – SP, 2025.

RESUMO

Na atualidade, metodologias ativas cada vez mais são preponderantes no processo escolar de ensino e aprendizagem da geração Alpha. Sociedades e indivíduos, histórica e culturalmente, estabelecem regras de convivência social, e o esporte, como uma invenção humana da Era Moderna, também tem regras regulamentadas. As aulas de Educação Física Escolar abrangem o ensino do esporte Basquetebol e, atualmente, constatamos nas mais diversas esferas do esporte violências simbólicas e físicas. Portanto prevalece a relevância do Projeto Político Pedagógico em abordar as competências sociais e emocionais como empatia, cooperação e respeito. Realizou-se revisão da literatura sobre a História do Basquete, como as definições de Gamificação e Inteligência Emocional. Nesse sentido, objetivou-se um Quiz de conhecimento em Basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional com 19 alunos do 9º ano de uma Escola Pública Estadual e, com base nessas informações, desenvolveu-se um Produto Educacional em formato de Quiz Educativo. A metodologia de pesquisa e da intervenção pedagógica abrangeu o método de pesquisa-ação, com abordagem qualitativa, com os instrumentos de levantamento de pesquisa, diário de campo, quiz educativo e entrevista semiestruturada. A meta da pesquisa-ação foi a proposição de um game e propiciar aos alunos e aos professores escolares uma abordagem de ensino das regras e da história do Basquetebol e da aprendizagem socioemocional, articulando vivências corporais e virtuais. Foi constatado que: a) os alunos apresentaram um alto nível de conhecimento sobre as habilidades socioemocionais: 82% de acertos e 18% de erros; b) os alunos apresentaram um alto nível de conhecimento sobre a história do Basquetebol: 68% de acertos e 32% de erros; c) os níveis de conhecimento sobre as regras do Basquetebol ficaram abaixo dos outros temas, com 65% de acertos e 35% de erros. Com base nos dados da pesquisa, concluiu-se que o quiz é uma metodologia ativa que traz engajamento entre os jovens, para ensinar e avaliar o conhecimento de temas diversos relacionados aos esportes, suas regras e as habilidades socioemocionais.

Palavras-chave: Basquetebol; Aprendizagem Socioemocional; Jogos Eletrônicos; Regras.

MORTARI, E. C. **On Teaching Basquetebol Rules for Socioemotional Learning: a Proposal of Game for Schools.** Advisor: Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger. 2025. 114 f. Dissertation (Master in Teaching for Basic Education) – Faculty of Sciences, Paulista State University, Bauru – SP, 2025.

ABSTRACT

Nowadays, active methodologies are increasingly predominant in the school process of teaching and learning for Generation Alpha. Societies and individuals, historically and culturally, establish rules of social coexistence, and sports, as a human invention of the Modern Era, also have regulated rules. Physical Education classes in schools encompass the teaching of the sport Basketball and, currently, we observe symbolic and physical violence in various spheres of sports. Therefore, the relevance of the Political-Pedagogical Project in addressing social and emotional skills such as empathy, cooperation, and respect prevails. A literature review was conducted on the History of Basketball, as well as the definitions of Gamification and Emotional Intelligence. In this sense, a Basketball Knowledge Quiz linked to socioemotional learning was aimed at 19 ninth-grade students from a State Public School, and based on this information, an Educational Product in the form of an Educational Quiz was developed. The research methodology and pedagogical intervention encompassed the action research method, with a qualitative approach, using research survey instruments, field diary, educational quiz, and semi-structured interview. The goal of the action research was to propose a game and provide students and school teachers with an approach to teaching the rules and history of Basketball and socioemotional learning, integrating physical and virtual experiences. It was found that: a) the students demonstrated a high level of knowledge about socioemotional skills: 82% correct and 18% incorrect; b) the students demonstrated a high level of knowledge about the history of Basketball: 68% correct and 32% incorrect; c) the levels of knowledge about the rules of Basketball were lower than the other topics, with 65% correct and 35% incorrect. Based on the research data, it was concluded that the quiz is an active methodology that engages young people to teach and assess knowledge on various topics related to sports, their rules, and socioemotional skills.

Keywords: Basketball; Socioemotional Learning, Games; Rules.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACM	Associação Cristã de Moços.
BNCC	Base Nacional Comum Curricular.
CAAE	Certificado de Apresentação de Apreciação Ética.
FIBA	Federação Internacional de Basquete.
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
IE	Inteligência Emocional.
PE	Produto Educacional.
QI	Quociente de Inteligência
QUIZ	Jogo de perguntas e respostas que tem como objetivo avaliar o conhecimento dos participantes de um determinado assunto.
TALE	Termo de Assentimento Livre Esclarecido.
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: As 13 regras iniciais de acordo com o inventor do Basquetebol Naismith.	24
Quadro 2: Cronograma do diário de campo.....	57
Quadro 3: Perguntas do Quiz Educativo.....	60
Quadro 4: Roteiro de Entrevista Semiestruturada para a professora responsável...	70
Quadro 5: Resultado do Quiz de acertos e erros sobre os temas.....	76

.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ginásio que foi jogada primeira partida de Basquetebol em Springfield.....	26
Figura 2: Eventos importantes do Basquete Brasileiro.....	28
Figura 3: Eventos importantes do Basquete Mundial	33
Figura 4: Benefícios do Aprendizado Socioemocional nas Escolas.....	40
Figura 5: Técnicas de Gamificação.....	46
Figura 6: Características da Gamificação em relação ao Ensino.....	47
Figura 7: Características da Gamificação em relação ao Aluno.....	47
Figura 8: Características da Gamificação em relação ao Professor.....	48
Figura 9: Fases do Ciclo Básico da Pesquisa-ação.....	52
Figura 10: Características da Pesquisa-ação.....	53
Figura 11: Kit de entrega de Termos de Consentimento Alunos e Pais.....	56
Figura 12: Garrafa de água temática sobre o projeto.....	56
Figura 13: Desenvolvimento do Quiz Educativo, para os estudantes na Escola.....	61
Figura 14: Pergunta – 1 - História do Basquetebol	62
Figura 15: Pergunta - 2 - História do Basquetebol.....	62
Figura 16: Pergunta - 3 - História e Regras do Basquetebol.....	63
Figura 17: Pergunta – 4 – Regras Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional...63	
Figura 18: Pergunta – 5 - Regras do Basquetebol	64
Figura 19: Pergunta – 6 - Regras do Basquetebol	64
Figura 20: Pergunta – 7 - Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.65	
Figura 21: Pergunta – 8 - Aprendizagem Socioemocional.....	66
Figura 22: Pergunta – 9 - Aprendizagem Socioemocional.....	66
Figura 23: Pergunta – 10 - Regras do Basquetebol/Aprendizagem Socioemocional.66	
Figura 24: Pergunta – 11 - Regras do Basquetebol/Aprendizagem Socioemocional.67	
Figura 25: Pergunta – 12 Aprendizagem Socioemocional.....	67
Figura 26: Modelo de Quiz temático - como um programa de TV.....	68
Figura 27: Bônus na pontuação por tempo na resposta das perguntas.....	68
Figura 28: Pontuação final do Quiz com o ranking das perguntas.....	69
Figura 29: Ao final do Quiz todas as respostas das perguntas.....	69
Figura 30: Resultado do Quiz sobre Regras do Basquetebol.....	77
Figura 31: Resultado do Quiz sobre História do Basquetebol.....	78
Figura 32: Resultado do Quiz sobre Aprendizado Socioemocional.....	79

Figura 33: Resultado em porcentagem de Acertos e Erros do Quiz.....80

Figura 34: Quiz -Game de Basquetebol, Regras e Aprendizagem Socioemocional.84

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	15
1. INTRODUÇÃO.....	17
1.1 Objetivo Geral.....	20
1.2 Objetivos Específicos.....	20
CAPÍTULO 2	
FUNDAMENTAÇÃO HISTÓRICA E CONCEITUAL:	
Basquetebol; Inteligência Emocional e Gamificação.....	22
2.1 Uma Breve História do Basquetebol.....	22
2.1.1 Origem do Basquetebol.....	22
2.1.2 As Primeiras Regras do Basquetebol.....	24
2.1.3 Apontamentos do Basquetebol no Brasil e Mundo.....	27
2.2 Inteligência Emocional.....	37
2.2.1 Conceito de Inteligência Emocional.....	37
2.2.2 A Importância da IE nas aulas de Educação Física Escolar.....	42
2.3 Gamificação.....	45
2.3.1 Conceito de Gamificação.....	45
2.3.2 A importância dos Games como método de aprendizado	48
CAPÍTULO 3	
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA E DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	
3.1 Pesquisa Qualitativa.....	51
3.2 Método Pesquisa-ação.....	51
3.3 Intervenção Pedagógica.....	53

3.4 Universo da Pesquisa.....	53
3.5 Comitê de Ética.....	55
3.6 Fases Técnica da Pesquisa-ação e Instrumentos.....	56
3.6.1 Levantamento e Pesquisa Bibliográfica.....	57
3.6.2 Diário de Campo.....	57
3.6.3 Quiz Educativo.....	59
3.6.4 Entrevista Semi-estruturada.....	70
3.6.5 Análise dos Dados.....	73
3.7 O conhecimento professoral sobre Regras e História do Basquetebol, Aprendizado Socioemocional e Game.....	73
3.8 O conhecimento estudantil sobre Regras e História do Basquetebol e Aprendizado Socioemocional.....	74
CAPÍTULO 4	
RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	75
CAPÍTULO 5	
PRODUTO EDUCACIONAL	81
5.1.1 Título do produto.....	81
5.1.2 Resumo do projeto do produto.....	81
5.1.3 Diagnóstico local.....	81
5.1.4 Público-alvo.....	82
5.1.5 Objetivo geral do produto.....	82
5.1.6 Objetivos específicos.....	82
5.1.7 Metodologia de desenvolvimento do produto.....	83
CAPÍTULO 6	
CONSIDERAÇÕES FINAIS	89

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFICAS.....	91
----------------------------	-----------

APÊNDICES.....	96
-----------------------	-----------

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Pais.....	96
--	----

APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido para Alunos.....	99
---	----

APÊNDICE C – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido para Professores.....	101
--	-----

APÊNDICE D – Termo de Aceite da Escola.....	104
---	-----

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do Comitê de Ética em Pesquisa.....	105
---	-----

APRESENTAÇÃO

Sou natural de São Paulo, estudei na Escola Liceu Paster, tenho boas lembranças dos momentos em que, nos intervalos do lanche, corríamos na pista de atletismo e, quando o professor apitava, queríamos chegar entre os primeiros para correr por mais tempo antes de voltar à sala de aula.

Minha família mudou-se para Bauru, uma cidade do interior do estado de São Paulo, e na década dos anos 1980 ainda conseguíamos brincar e correr nas ruas e praças ao ar livre e interagir com outras crianças o dia inteiro, sem maiores problemas, criávamos as regras dos jogos e organizávamos nossos momentos de diversão.

Durante os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental, estudei na Escola Estadual Professor Silvério São João e na Escola Prevê Objetivo, tempo que comecei a despertar cada vez mais o interesse de participar das atividades esportivas no ambiente escolar, incentivado pelos meus professores, passei minha infância brincando na quadra da Escola, nos clubes esportivos e na rua com meus amigos.

No Ensino Médio, ingressei no Colégio Técnico Industrial – “Prof. Isaac Portal Roldán” – Unesp, e tive o primeiro contato com a tecnologia, linguagens de programação e o desenvolvimento de programas em geral, conhecimento que, de forma direta ou indireta, sempre me ajudou a desenvolver outras atividades que iria realizar futuramente.

Aos 17 anos de idade, tive a oportunidade de morar na Inglaterra durante três anos, além de estudar o idioma, também estudei teologia e participei de trabalhos em projetos sociais com atividades esportivas engajado na comunidade e na Escola da cidade em que vivia.

Com a passar dos anos, acredito que mais seguro do caminho em que gostaria de seguir, comecei a minha graduação na UNIP – Universidade Paulista - Bauru, me graduei em licenciatura plena no curso de Educação Física, período de muitos aprendizados, principalmente nos últimos anos, quando obtive a bolsa parcial de estudos para desenvolver o projeto de iniciação científica, o qual me apresentou ao campo da pesquisa acadêmica e foi muito proveitoso, já que pude realizar uma pesquisa de campo em escolas públicas e particulares, além de ter contato com os desafios que iria encontrar durante o processo de docência.

Após o período de graduação, iniciou-se a minha jornada como profissional de Educação Física, trabalhando em projetos de iniciação desportiva nos bairros periféricos da cidade, ministrando aulas de futebol e basquetebol para crianças e adolescentes e

participando de competições regionais e interestaduais destas modalidades. Paralelo a este projeto de rendimento esportivo, também iniciei a minha docência no ambiente escolar, com aulas na disciplina de Educação Física para crianças e adolescentes dos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental.

Durante esse período de 20 anos de trabalho e aprendizado na formação de crianças e adolescentes no esporte, desde os campeonatos escolares às competições de federações, tenho observado a importância da prática esportiva no ambiente escolar e não escolar, pois essas vivências podem transmitir valores por meio do ensino das regras que a disciplina e as práticas esportivas exigem e, a todo momento, também são desenvolvidas habilidades socioemocionais pelas diversas situações em que o esporte pode proporcionar.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos de convívio social, durante a docência na Escola, observa-se a dificuldade que os adolescentes têm encontrado em respeitar as regras e controlar as suas emoções, sejam pelas regras e combinados mais simples de convivência em sala de aula entre os estudantes, como no dia a dia com suas responsabilidades e deveres, até as mais específicas de um jogo de Basquetebol na Escola.

Já no campo das emoções, nota-se a dificuldade que eles encontram em administrar o lado emocional durante os jogos desportivos nas aulas de Educação Física e nas relações interpessoais do convívio escolar com seus colegas de sala de aula.

No ambiente escolar, entende-se que as regras são criadas e elaboradas com o objetivo de proteger os estudantes, manter a disciplina e também melhorar a convivência de todos entre uma sociedade.

Segundo Kuhn e Deon (2021, p.3), “A escola como instituição formal se orienta a partir de normas consensuadas, o que permite que se constitua em ambiente de convivência e de aprendizagem”.

De acordo com Kobayashi e Zane (2010), as regras são muito importantes como partes integrantes de uma sociedade, sendo assim o jogo com regras entrega uma possibilidade para a criança desenvolver suas estruturas mentais e, também, melhorar sua socialização.

Quando os jogos são desenvolvidos, viabiliza-se seres mais éticos, conscientes e comprometidos com a cultura e os valores, favorecendo a construção de uma sociedade com um maior senso de justiça e menos excludente segundo Kobayashi e Zane (2010).

O jogo, de acordo com Huizinga (2019), é uma atividade cultural e inata ao próprio sujeito, quando se pensa no desejo pelo ato de jogar, tendo limites de tempo e de espaço determinados segundo regras livremente consentidas, mas que são obrigatórias.

As regras se fazem presentes nos esportes e, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular BNCC (2018), o esporte é regido por um conjunto de regras formais, organizadas por instituições como associações, federações e confederações esportivas, que também definem as normas de disputa e cuidam do desenvolvimento das modalidades esportivas em todos os níveis de competição. Como toda prática social, o esporte pode ser recriado e adaptado por quem participa e se envolve na prática, mantendo suas características formais de regulação das ações, mas adaptando as outras normas ou regras de acordo com o interesse dos participantes, espaço utilizado, número de jogadores etc.

O esporte em si é reconhecido como um fenômeno de vários conceitos e significados diante da sociedade.

O esporte é considerado um dos maiores e mais relevantes fenômenos socioculturais na atualidade e devido a sua característica polissêmica, ao longo dos anos incorporou diversos sentidos e significados, influenciando e sendo influenciado por inúmeros setores como o político, econômico, educacional e cultural (Sedorko e Fink, 2016, p.1).

No ambiente escolar, o esporte tem seu papel educacional bem definido e a modalidade esportiva Basquetebol faz parte do conteúdo da disciplina de educação física, que é definida segundo a BNCC (2018) como uma modalidade de invasão ou territorial, que tem como característica comparar a capacidade de uma equipe chegar com a bola ou um outro objeto para uma meta ou área da quadra que é o campo de defesa dos outros adversários (gol, cesta etc.) e, simultaneamente, proteger sua região de ser atacada.

Segundo Daiuto (1991), o Basquetebol é um esporte emocionante e dinâmico, o qual possui inúmeras regras que envolvem vários aspectos do jogo e, inicialmente, na sua criação de origem, havia treze regras básicas que perduraram por vários anos. Com o passar do tempo, as modificações realizadas objetivaram o aperfeiçoamento daquilo que a experiência demonstrou, como a necessidade de adaptação e de atualização em virtude do desenvolvimento técnico do jogo.

O Basquetebol foi desenvolvido diante de uma situação problema em uma escola, e, segundo Daiuto (1991), o jogo foi idealizado pelo professor de Educação Física canadense James Naismith, em 1891, na Associação Cristã de Moços (ACM), em Springfield, no estado de Massachusetts nos Estados Unidos.

Diante deste contexto, o diretor da escola pediu ao professor de Educação Física para desenvolver um novo esporte, sem violência e que pudesse ser praticado tanto em lugar fechado por conta do inverno rigoroso nos Estados Unidos, tanto no verão, ao ar livre.

Com o desenvolvimento e a prática do Basquetebol, vieram as novas regras, deixando o jogo muito mais dinâmico. Atualmente, segundo a CBB (2022), está dividido em oito regras principais, sendo que cada regra possui artigos que, ao final, totalizam cinquenta deles, sendo cada um relacionado ao jogo, às equipes, aos árbitros e, finalmente, aos atletas.

Durante a prática pedagógica nas aulas de Educação Física, observa-se entre os alunos a falta de conhecimento relacionado às regras do jogo e até mesmo à própria história do Basquetebol e suas origens.

No processo de ensino e aprendizagem da modalidade Basquetebol, durante uma partida, os alunos passam por vários momentos em que necessitam de tomar decisões, que, muitas das vezes, implicam ou estão relacionadas às suas emoções por conta da dinâmica do jogo e do cumprimento das regras da modalidade esportiva. O conhecimento das regras do Basquetebol e o entendimento das aprendizagens socioemocionais durante as situações de jogo poderiam ajudar os alunos nas suas tomadas de decisões durante o este processo de ensino-aprendizagem do Basquetebol na escola.

Segundo De Rose Junior e Tricoli (2005), um dos aspectos da prática pedagógica do Basquetebol na iniciação é a aprendizagem social a qual envolve aspectos psicológicos e filosóficos que, seguramente, ajudará na criação de novas relações de amizade entre as crianças, como fortalecer as já existentes, sendo que o jogo coletivo também possibilita uma aproximação entre as crianças de uma forma mais verdadeira.

Mediante o contexto das relações interpessoais, seria relevante abordar com os estudantes temas sobre a inteligência emocional dentro das aulas de Educação Física.

De acordo com o autor, a inteligência emocional é definida como:

[...] a capacidade de criar motivações para si próprio e de persistir num objetivo apesar dos percalços; de controlar impulsos e saber aguardar pela satisfação de seus desejos; de se manter em bom estado de espírito e de impedir que a ansiedade interfira na capacidade de raciocinar; de ser empático e autoconfiante (Goleman, 1995, p.63).

Diante deste conceito da IE e a imersão tecnológica em que os adolescentes se fazem presentes, saber reconhecer e administrar suas emoções, reações e impulsos no ambiente escolar são de grande benefício. Ainda mais para os adolescentes das gerações Z e Alpha que, desde seu nascimento, já estão imersos em um mar de tecnologia e já nasceram em um contexto de ondas gigantes de informações, disponíveis para serem acessadas de acordo com Instituto Play (2016).

A geração Z, de acordo com Veen e Vrakking (2009), são os adolescentes que nasceram entre 2000 e 2010 e recebem este nome por apresentarem o comportamento de mudar incessantemente os canais de televisão ou as músicas no aparelho de som.

Já a geração Alpha, segundo McCrindle (2013), são nascidos após o ano de 2010, a terceira geração dos nativos, seguindo uma ordem econômica neoliberal e advindos das gerações X e Y, que não apresentam a pretensão de ter muitos filhos, esperam em média três décadas para poderem começar a constituir uma família e, finalmente, usam as tecnologias de forma ainda mais intuitiva.

Diante deste contexto tecnológico, com base nos estudos realizados de Abrão e Rodrigues (2022), acredita-se que estamos em um momento em que as práticas sociais estão sendo cada dia mais mediadas pela tecnologia, trazendo reflexões no campo da educação quanto às novas possibilidades do processo de ensino-aprendizagem, sendo assim, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos na escola como uma metodologia ativa pode ser um instrumento metodológico na busca da melhora do ensino-aprendizagem do Basquetebol nas aulas de Educação Física.

Sobre os jogos eletrônicos e seu engajamento com as crianças, Meira e Blikstein (2020, p. 14) abordam:

Jogos engajam as crianças, sim – assim como a quadra de esportes, a televisão, o YouTube -, mas transformar essas experiências em atividades educacionais exige profundo conhecimento da realidade da escola, das mecânicas dos jogos e da ciência cognitiva. O que se tem verificado no mundo todo é que as experiências mais bem-sucedidas são aquelas que combinam essas expertises de forma simétrica, garantindo que designers de jogos e educadores participem da criação dessas atividades de forma verdadeira e colaborativa.

Um game Quiz Educativo como método de ensino e aprendizado em formato de um Produto Educacional poderia trazer um engajamento maior dos alunos para o conhecimento das regras e da história do Basquetebol, atrelado aos conceitos das aprendizagens socioemocionais tão necessários atualmente.

Dentro deste contexto escolar, o game também poderia desenvolver uma reflexão dos alunos e professores, trazendo possíveis mudanças de comportamentos para desenvolver o senso ético e obedecer às regras propostas do jogo e do cotidiano escolar, tendo como resultado o melhor desempenho acadêmico e emocional entre os estudantes, ajudando na formação social cidadã.

1.1 Objetivo geral

Desenvolver um Quiz Educativo e analisar as suas contribuições como estratégia no processo de ensino-aprendizagem referente ao Basquetebol e à sensibilização dos estudantes por meio da inteligência emocional nas aulas de Educação Física Escolar.

1.2 Objetivos específicos

Analisar o conhecimento de um grupo de estudantes e da sua professora responsável em relação às regras e à história do Basquetebol e aprendizado socioemocionais numa Instituição Escolar Pública Estadual por meio de um Quiz Educativo;

Com base nessas informações, discutir as implicações no aprendizado das regras e da história do Basquetebol atrelado ao aprendizado socioemocional como respeito, cooperação, empatia e desenvolver um Produto Educacional na forma de Quiz Educativo com o objetivo de cooperar com os professores no processo de ensino e aprendizagem do Basquete nas aulas de Educação Física Escolar.

CAPÍTULO 2

FUNDAMENTAÇÃO HISTÓRICA E CONCEITUAL: Basquetebol; Inteligência Emocional e Gamificação

2.1 Uma Breve História do Basquetebol

2.1.1 Origem do Basquetebol

A modalidade esportiva conhecida como Basquetebol não teve sua aparição no cenário mundial esportivo por um acaso, pelo contrário, ela foi o fruto de muitos estudos e de um espírito altruístico da ACM segundo (Daiuto, 1991).

De acordo com Ymca (2004), a ACM foi inicialmente fundada pelo inglês George Williams em 1844 na cidade de Londres, com uma proposta de reflexão e atividades inovadoras para a época. Ela foi criada durante um período bem agitado da história da humanidade, como uma resposta a sociedade e aos impactos sociais do surgimento da Revolução Industrial, em que havia um crescimento populacional e avanços tecnológicos que buscavam melhorar a qualidade de vida somente da minoria da sociedade, que começaram a enfrentar problemas de ordem sociais: como o aumento da população e jornadas de trabalhos nas fábricas, um rápido crescimento das cidades, condições de trabalho impróprias, exclusão social e utilização de mão de obra infantil. Tudo isso aliado à perda de empregos de pequenos artesãos urbanos e camponeses no meio rural.

Diante deste contexto e desafios, surge a ACM, com objetivo de ajudar a sociedade. Desde seu início, ela cresceu rapidamente por vários países e continentes, sendo que em 1855 decidiram realizar sua primeira Conferência Mundial em que tinham a representação de associações vindas da Inglaterra, Holanda, Estados Unidos, França, Canadá, Bélgica e Alemanha. Neste encontro, foi aprovada a “Base de Paris”, que seria a linha filosófica das associações em todo mundo, e até hoje permanece como principal declaração de missão da ACM no mundo que, segundo Ymca (2004, p. 1), consiste em:

As Associações Cristãs de Moços procuram unir os jovens que, considerando a Jesus Cristo como seu Deus e Salvador, segundo as Sagradas Escrituras, desejam em sua fé e em sua vida ser seus discípulos e juntos trabalhar para estender entre os jovens o Reino de seu Mestre.

Conforme Daiuto (1991) esta associação foi a primeira entidade em todo o mundo, a se preocupar com a necessidade da prática de uma atividade física que poderia ser realizada durante o inverno, dessa forma, facilitando e oportunizando a criação de um esporte como o Basquetebol, além de ajudar na introdução e propagação desta modalidade

em todos continentes por meio de suas publicações técnicas junto com a cooperação de seus professores.

De acordo Daiuto (1991), sem dúvida a ACM foi um grande veículo de difusão e desenvolvimento do Basquetebol no cenário mundial. E, lamentavelmente, a primeira Guerra Mundial também fez parte deste processo de disseminação do Basquetebol no mundo.

Segundo Ymca (2004), o Basquetebol foi criado em 1891, durante o inverno em Massachussetts, por um professor do Springfield College no Colégio Internacional da ACM. Diante de uma dificuldade, o diretor da Escola fez um pedido ao professor canadense James Naismith para inventar uma modalidade esportiva que não fosse tão violenta e que fosse praticada em ambientes fechados, no inverno, e abertos, no verão. Diante desta situação-problema, o professor Naismith pensou em algo que pudesse ser jogado com as mãos e de forma coletiva, utilizando a bola como objeto, tendo como objetivo do jogo ganhar pontos e com o alvo difícil de atingir e, ao invés de traves como no futebol e hóquei, ele usou algo pendurado no ar, utilizando duas cestas penduradas em uma altura maior que os jogadores, sendo que nenhum jogador da equipe defensora conseguiria interceptar a bola que tinha destino o alvo.

De acordo com Springfield (2015), havia um grupo de estudante inquietos e eram obrigados a participar das atividades para queimar energia que tinham acumulado desde o final da temporada do futebol, em que eram oferecidas atividades desportivas como marcha, calistenia e trabalho com aparelhos que eram trocados por jogos mais emocionantes, como futebol e lacrosse, jogados nas estações mais quentes. James Naismith se formou no Presbyterian College em Montreal em teologia, abraçou seu amor pelo atletismo e foi para cidade de Springfield para estudar Educação Física com Luther Halsey Gulick, superintender de Educação Física no College e, hoje, renomado como o pai da Educação Física e da recreação nos Estados Unidos, o qual introduziu um novo curso na psicologia do jogo e que, em suas discussões em classe, falava da necessidade do novo jogo *indoor* e que fosse interessante e fácil de aprender e de jogar no inverno com a luz artificial. Dois instrutores já haviam tentando e falhado em criar um jogo interessante que chamasse a atenção dos jovens. O corpo docente se reuniu novamente para discutir e resolver os problemas, Naismith relatou que o problema não estava nos homens, mas sim no sistema que estava sendo usado, então percebeu que para incentivar e inspirar os jovens era necessário algo mais recreativo, que buscassem seus instintos de brincadeiras.

Então Naismith, de acordo com Springfield (2015), começou a desenvolver um jogo fácil de assimilar e complexo o suficiente para ser interessante e que também pudesse ser jogado em ambientes fechados ou em qualquer tipo de campo, com um grande número de jogadores simultaneamente, mas que não tivesse o contato físico como o futebol americano, futebol e rugby. O novo jogo tornou-se uma adaptação de vários jogos da época como rugby americano (passe), o rugby inglês (a bola ao alto), o lacrosse (uso de um gol), o futebol (o formato e o tamanho da bola) e uma brincadeira chamada *duck on a rock*, jogo que Naismith brincava com seus amigos de infância em Bennie's Cornes, em Ontário, utilizando uma bola e um gol com abertura horizontal alta o suficiente para que a bola pudesse ser lançada dentro dela.

2.1.2 As Primeiras Regras do Basquetebol

Segundo Daiuto (1991), o professor James Naismith foi quem alicerçou as bases do Basquetebol, contidas em 13 artigos deste jogo que hoje é praticado em quase todo mundo, sendo um dos poucos esportes que foi criado ou desenvolvido com um objetivo previamente definido.

Quadro 1: As 13 regras iniciais de acordo com o inventor do Basquetebol Naismith.

No.	Descrição da Regra
1º.	A bola pode ser arremessada em qualquer direção com uma ou com ambas as mãos;
2º.	A bola pode ser tapeada para qualquer direção com uma ou com ambas as mãos (nunca usando os punhos);
3º.	Um jogador não pode correr com a bola. O jogador deve arremessá-la do ponto onde pegá-la. Exceção será feita ao jogador que receba a bola quando estiver correndo a uma boa velocidade;
4º.	A bola deve ser segura nas mãos ou entre as mãos. Os braços ou corpo não podem ser usados para tal propósito;
5º.	Não será permitido sob hipótese alguma puxar, empurrar, segurar ou derrubar um adversário. A primeira infração desta regra contará como uma falta, a segunda desqualificará o jogador até que nova cesta seja convertida e, se houver intenção evidente de machucar o jogador pelo resto do jogo, não será permitida a substituição do infrator.

6º.	Uma falta consiste em bater na bola com o punho ou numa violação das regras 3, 4 e 5.
7º.	Se um dos lados fizer três faltas consecutivas, será marcado um ponto a mais para o adversário (Consecutivo significa sem que o adversário faça falta neste intervalo entre faltas).
8º.	Um ponto é marcado quando a bola é arremessada ou tapeada para dentro da cesta e lá permanece, não sendo permitido que nenhum defensor toque na cesta. Se a bola estiver na borda e um adversário move a cesta, o ponto será marcado para o lado que arremessou.
9º.	Quando a bola sai da quadra, deve ser jogada de volta à quadra pelo jogador que primeiro a tocou. Em caso de disputa, o fiscal deve jogá-la diretamente de volta à quadra. O arremesso da bola de volta à quadra é permitido no tempo máximo de 5 segundos. Se demorar mais do que isto, a bola passará para o adversário. Se algum dos lados insistir em retardar o jogo, o fiscal poderá marcar uma falta contra ele.
10º.	O fiscal deve ser o juiz dos jogadores e deverá observar as faltas e avisar ao árbitro quando três faltas consecutivas forem marcadas. Ele deve ter o poder de desqualificar jogadores, de acordo com a regra 5.
11º.	O árbitro deve ser o juiz da bola e deve decidir quando a bola está em jogo, a que lado pertence sua posse e deve controlar o tempo. Deve decidir quando um ponto foi marcado e controlar os pontos já marcados, além dos poderes normalmente utilizados por um árbitro.
12º.	O tempo de jogo deve ser de dois meio-tempos de 15 minutos cada, com 5 minutos de descanso entre eles.
13º.	A equipe que marcar mais pontos dentro deste tempo será declarada vencedora. Em caso de empate, o jogo pode, mediante acordo entre os capitães, ser continuado até que outro ponto seja marcado.

Fonte: CBB (1969)

O Basquetebol, em média de quatro em quatro anos, sofre mudanças em suas regras com objetivo de acompanhar a evolução do jogo em relação a parte física, técnica-tática e várias ações administrativas quando necessário segundo Paes, Montagner e Ferreira (2009), sendo assim necessária uma atualização no conhecimento das regras do Basquetebol na Escola.

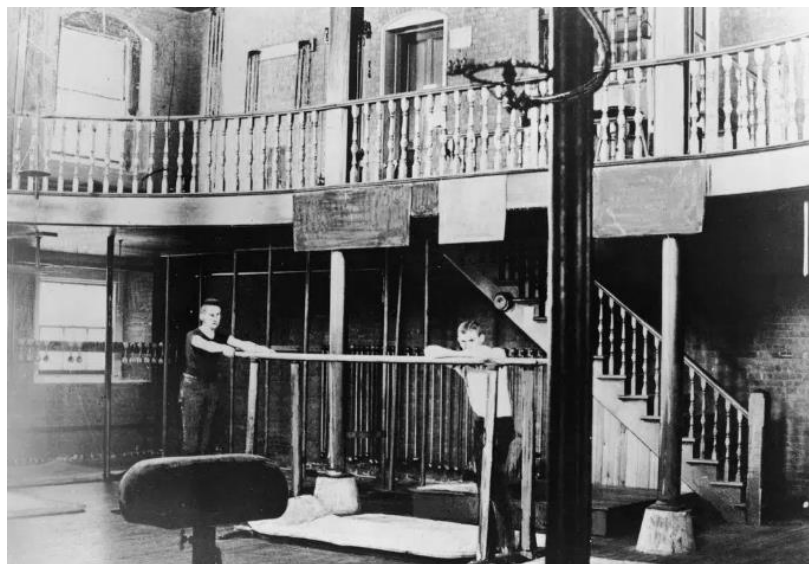
Segundo Springfield (2015), o jogo foi então dividido em dois tempos de 15 minutos com um período de 5 minutos de intervalo, a secretária de Naismith colocou as regras e as

pregou no quadro de avisos, assim a classe de ginástica se reuniu e dois times foram escolhidos onde Naismith lançou a bola e o jogo Basquetebol nasceu.

O Basquetebol é um esporte que envolve participação simultânea e dinâmica conforme De Rose Junior e Tricoli (2005), sendo duas equipes que estão dividindo o mesmo espaço simultaneamente, atacando e defendendo com a bola, o principal objeto do jogo, e tendo como meta final a cesta.

Ele foi praticado pela primeira vez no dia 21 de dezembro de 1891 no ginásio da International Young Men's Christian Association Training School – onde hoje é atualmente a Springfield College em Massachusetts nos Estados Unidos, localizado na esquina das ruas State e Shermann conforme figura abaixo.

Figura 1: Ginásio que foi jogada primeira partida de Basquetebol em Springfield.



Fonte: Daiuto (1991)

Enquanto o Basquetebol se tornava um esporte universal, em 1932, na Genebra Suíça, foi criada a Federação Internacional de Basquetebol (FIBA), segundo envolvido nesse processo, estavam presentes os representantes dos países (Argentina, Grécia, Itália, Letônia, Portugal, Romênia, Suíça e Tchecoslováquia) tendo com interprete desta reunião William Jones. Cada representante falou sobre a situação do Basquetebol em seu país e os delegados de Argentina, Suíça, Itália e Portugal levantaram as seguintes questões em votação: A assembleia deve apoiar a unificação das regras? É necessário o desenvolvimento ou criação de uma entidade internacional independente e especializada no Basquetebol? O resultado, por unanimidade, foi a aprovação das duas perguntas, e no próximo dia, foi realizada a primeira reunião da Federation Internationale de Basket-Ball

(FIBB), que depois passou a se chamar FIBA, que segue até hoje em atividade. Nessa primeira reunião ficaram definidos que a sede da entidade seria em Roma, as regras a serem utilizadas seriam as norte-americanas com algumas adaptações e que elas seriam revisadas de quatro em quatro anos conforme (Daiuto, 1991).

2.1.3 Apontamentos do Basquetebol no Brasil e Mundo.

Segundo Gutierrez (2023), o Basquetebol tem um papel importante na história esportiva do nosso Brasil pois tem um grande número de praticantes e adeptos, tendo destaque também internacional tanto no masculino como no feminino, por conta de suas medalhas olímpicas e campeonatos mundiais. Com a seleção masculina no pan-americano de 1987, em Indianapolis, contra os Estados Unidos em uma vitória histórica, como no feminino com a medalha de prata nos jogos Olímpicos de 1996, em Atlanta, que se tornaria a modalidade conhecida nacionalmente, transformando suas atletas em grandes estrelas.

Por isso a relevância de se estudar um esporte e também analisar a forma que ele foi introduzido na sociedade e entendê-lo em relação as outras modalidades também.

Para que uma sociologia do esporte possa se constituir, é preciso primeiro perceber que não se pode analisar um esporte particular independente do conjunto das práticas esportivas; é preciso pensar o espaço das práticas esportivas como um sistema no qual cada elemento recebe seu valor distintivo. Em outros termos, para compreender um esporte, qualquer que seja ele, é preciso reconhecer a posição que ele ocupa no espaço dos esportes (Bourdieu, 1990, p. 208).

De acordo com Sanches e Rubio (2011) o esporte atualmente pode ser considerado um dos fenômenos locais de maior impacto no mundo pois oportuniza que as pessoas e nações possam competir e ao mesmo tempo possam estar unidas como nenhum uma outra atividade consiga alcançar.

Nos Estados Unidos, o Basquetebol passou a fazer parte dos programas regulares de Educação Física das Escolas e Universidades logo após sua invenção. James Naismith introduziu o esporte na Universidade do Kansas e na Yale University, lugar onde Auguste Farnham Shaw, introdutor do Basquetebol no Brasil, conheceu a modalidade. Quase de forma simultânea ocorreu a disseminação do Basquetebol no Mundo com os Estados Unidos, onde nasceu esse jogo para solucionar o problema da prática de atividades físicas e recreativas durante o inverno. Sendo praticado no México logo após a sua criação, em alguns países Europa, levado por Myron Rideout, aluno do Instituto Técnico de Springfield, em Paris segundo (Daiuto, 1991). De acordo com Coutinho (2007), o Brasil foi o primeiro

país da América do Sul a ter contato com o Basquetebol, pelo Professor Auguste Shaw no Colégio Mackenzie de São Paulo. Ele trouxe uma bola já oficial do jogo e incentivou a prática desta nova modalidade na Escola.

Observamos abaixo no infográfico um resumo de alguns eventos importantes na história do Basquete Brasileiro e Mundial:

Figura 2: Eventos importantes do Basquete Brasileiro.



1963

A equipe Brasileira conquista o bicampeonato mundial de seleções na cidade do Rio de Janeiro, contando com os seguintes jogadores: Wlamir Marques, Amaury, Rosa Branca, Ubiratan, Vitor, Succar, Jatir, Mosquito, Menon, Fritz, Paulista e Waldemar contando como treinador Professor Kanela;

Uma das maiores duplas do basquetebol mundial, **Wlamir Marques e Amaury Pasos** estrearam juntos nos Jogos Olímpicos.

Foi em Melbourne em 1956.

Juntos conquistaram a medalha de bronze em 1960 e 1964.



1987



Comando por **Oscar e Marcel**, a seleção Brasileira vence os Estados Unidos no Torneio dos Jogos Pan-americanos em Indianapolis EUA;

1988 - 1992 - 1996

Oscar Schmidt (Brasil) foi cestinha em três edições dos Jogos Olímpicos (1988, 1992 e 1996). Em 1988, Oscar foi cestinha com 42,3 pontos por partida, a maior média de todos os tempos.

Oscar é o maior pontuador dos Jogos Olímpicos em todos os tempos. Ele anotou 1093 pontos em 38 jogos – média de 28,8 pts/partida. Oscar também é o detentor da melhor média de pontos nos Jogos Olímpicos. Em 1988 ele anotou 338 pontos em 8 jogos – média de 42,2 pts/partida.

No dia 2 de agosto de 1996, Oscar Schmidt despediu-se da Seleção Brasileira na disputa do 5º lugar contra a Grécia. O Brasil foi derrotado por 91 x 72 e Oscar marcou 21 pontos;

1994

A seleção Brasileira Feminina consegue um feito inédito sendo campeã mundial de seleções e logo em **1996**, mantendo a mesma base que contava como jogadores como **Hortência, Paula e Janete** entre outras sagou-se vice-campeã olímpica nos Jogos de Indianapolis EUA;



1999



Após uma má atuação em torneio pré-olímpico para Sidney 2000 a seleção brasileira feminina, consegue vencer novamente a equipe do EUA na final dos jogos Pan-americanos em Winnipeg Canadá.

**2000**

Nos Jogos Olímpicos de Sydney 2000 a seleção feminina de Basquete, conquistou a medalha de bronze, vencendo a Coreia do Sul por 84 a 73 para confirmar a força de um time que teve referências que estavam em quadra na prata de Atlanta 1996 e também novatas que chegaram para ficar por muitos anos na Seleção.

**2016**

País-sede, o Brasil não precisou se classificar para jogar no Rio de Janeiro. Jogando em casa, a seleção masculina não passou da fase de grupos, ficando à frente somente da Nigéria. Foram duas vitórias e três derrotas, além, claro, de um 9º lugar na classificação. O jogo Brasil x Argentina, em 2016, foi um dos mais emocionantes da história dos Jogos Olímpicos. O Brasil teve a oportunidade de liquidar o jogo tanto no tempo normal, quanto na primeira prorrogação. Mas uma atuação fantástica de dois atletas argentinos não permitiu que nossa seleção saísse vitoriosa.

**2024**

A seleção brasileira de basquete masculino assegurou sua vaga nos Jogos Olímpicos de Paris 2024 no Pré-Olímpico disputado em Riga na Letônia, vencendo os anfitriões em uma grande final e atuação da equipe.

Com esse resultado o Brasil volta as olimpíadas após 8 anos sem disputar os jogos olímpicos.

Terminando sua campanha em 7o. lugar geral nos Jogos de Paris 2024.

Coutinho (2007);

Dante (2017);

<https://www.olympics.com/pt/olympic-games/paris-2024/results/basketball/men>

<https://www.olympics.com/pt/noticias/brasil-basquete-masculino-jogos-olimpicos-historico-selecao>

<https://www.cbb.com.br/noticia/1651/ha-20-anos-selecao-feminina-conquistava-o-bronze-em-sydney-2000>

Figura 3: Eventos importantes do Basquete Mundial.



Eventos do Basquete Mundial

1987



Obrigatoriedade de cinco jogadores em cada equipe;

1904



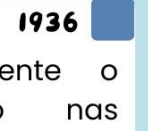
Em 1904, nos Jogos de Saint Louis o basquetebol entrou como esporte de demonstração. Cinco equipes norte-americanas participaram daquele que foi chamado de Campeonato Mundial Olímpico;

1932



Criação da Federação Internacional de Basquete **FIBA**;

1936



Pela primeira vez oficialmente o Basquetebol é disputado nas Olimpíadas de Berlim onde o criador do esporte James Naismith levanta a bola simbolicamente no primeiro jogo. Os Estados Unidos ganharam a medalha de ouro, já o Canadá com prata e o México com a medalha de bronze;

As partidas eram disputadas em quadras abertas, de cimento ou terra batida. As tabelas eram de madeira e muitas partidas foram realizadas embaixo de chuva. Depois de cada cesta a bola era levantada no centro da quadra.


1939

Faleceu o professor James Naismith inventor do Basquetebol;

A primeira partida a ter contagem centenária aconteceu em 1948 entre Filipinas e Iraque. Vitória das Filipinas – 102x30


1992

Foi o ano que marcou a estreia dos astros da **NBA** nos Jogos Olímpicos. Uma equipe formada pelos melhores atletas da NBA foi denominada “**Dream Team**”. Esta equipe fabulosa “passeou” pelas quadras de Barcelona, derrotando todos os adversários por contagem centenária e por uma diferença média de 43,8 pontos;

Muito antes do “dream team” os Estados Unidos sempre tiveram jogadores que seriam expoentes na NBA: Bill Russel, Jo Jo White, Tom Henderson, Doug Collins, Spencer Haywood, Charles Smith, Oscar Robertson, Jerry Lucas, Jerry West, Bill Bradley, Adrian Dantley, entre outros;

**2012**

Nos Jogos Olímpicos de Londres os Estados Unidos levou ouro a Espana prata e a Federação Russa bronze.

**2016**

Nos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro os Estados Unidos levou ouro a Sérvia prata e a Espanha bronze.

**2020**

Nos Jogos Olímpicos de Tóquio os Estados Unidos levou ouro França prata e a Austrália bronze.

**2024**

Nos Jogos Olímpicos de Paris os Estados Unidos levou ouro França prata e a Sérvia Bronze.

Coutinho (2007);

Dante (2017);

<https://www.olympics.com/pt/olympic-games/paris-2024/results/basketball/men>

<https://www.olympics.com/pt/noticias/brazil-basquete-masculino-jogos-olimpicos-historico-selecao>

<https://www.cbb.com.br/noticia/1651/ha-20-anos-selecao-feminina-conquistava-o-bronze-em-sydney-2000>

De acordo com Fiba (2025) no ano de 1932 foi fundada a entidade FIBA que é única autoridade de basquete reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) que apoia e capacita 212 Federações Nacionais de Basquete no mundo tendo como sede em Mies na Suíça. Atendendo uma comunidade global de basquetebol de mais de um bilhão de pessoas, a FIBA é o órgão regulador mundial da modalidade, uma organização sem fins lucrativos que tem como missão desenvolver, crescer e promover o esporte dinâmico e emocionante com excelência, inclusão, inovação e sustentabilidade.

Pode-se afirmar que o Basquetebol atingiu sua maioridade e emancipação com a fundação da FIBA, ou seja, aos 41 anos de idade de 1891-1932 segundo (Daiuto, 1991).

Atualmente segundo Fiba (2025) esta organização tem como suas principais atividades:

Estabelecer as regras e regulamentos oficiais do basquetebol que regem as relações entre os diferentes membros da comunidade global do basquetebol;

Desenvolver o basquetebol globalmente, promovendo a participação de jovens e de base, fornecendo assistência técnica, incluindo clínicas de treinamento e arbitragem, bem como outros programas educacionais.

Durante a docência observa-se a Escola como um importante local para despertar a iniciação desportiva no Basquetebol, assim como a Escola as Federações Regionais, Nacionais e Internacionais tem um papel essencial na fomentação do Basquetebol construindo pontes da base ao profissional, não apenas objetivando resultados imediatos, mas sim formar cidadãos que através das vivências no esporte possam melhorar nossa sociedade.

No próximo tópico vamos abordar os conceitos das IE e a importância do desenvolvimento das habilidades socioemocionais nos dias atuais no ambiente escolar.

2.2 Inteligência Emocional

2.2.1 Conceito de Inteligência Emocional

De acordo com Salovey e Mayer (1990, p.189), a Inteligência Emocional (IE) tem como definição “um tipo de inteligência social, que envolve a capacidade de monitorizar os sentimentos e emoções próprias e dos outros, com o objetivo de os distinguir, e de usar essa informação para orientar o pensamento e a ação”.

Segundo Gardner (1995), o desempenho e o sucesso de uma pessoa por vários anos eram avaliados pelo raciocínio lógico e pelas habilidades matemáticas e espaciais, mais conhecidas como Quociente de Inteligência (QI), método que foi criado pelo francês Alfred Binet no século XX. Com o passar dos anos, outras teorias apareceram com respeito às inteligências que iriam além das habilidades matemáticas, como a teoria das inteligências múltiplas de Gardner, que buscou ampliar o conceito de inteligência como a capacidade de solucionar problemas ou elaborar produtos importantes em um ambiente ou comunidade cultural. Essa capacidade de resolver problemas permite que as pessoas atinjam objetivos e consigam adequar seus caminhos para alcançá-los.

Gardner procurou em sua pesquisa os blocos construtores das inteligências utilizadas por marinheiros, cirurgiões, feiticeiros, prodígios, sábios, crianças e artistas, uma população que apresenta perfis cognitivos regulares ou circuitos irregulares em diferentes culturas e espécies que, ao final, foram divididas em: inteligência linguística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, interpessoal e intrapessoal. O propósito da Escola é desenvolver essas inteligências e ajudar as pessoas a atingirem seus objetivos (Gardner, 1995).

De acordo com Salovey e Mayer (1990), a inteligência emocional envolve o domínio das seguintes aptidões: conhecer as próprias emoções, lidar com emoções e sentimentos, motivar-se, reconhecer emoções nos outros e lidar com relacionamentos.

Conhecer as próprias emoções, ou seja, a autoconsciência consiste em reconhecer um sentimento quando ele se manifesta; a incapacidade de observar nossos verdadeiros sentimentos nos deixa refém deles. As pessoas mais seguras emocionalmente são os melhores pilotos de suas vidas, tendo uma maior consciência em relação às tomadas de decisões pessoais.

Lidar com emoções e sentimentos para que sejam apropriados é uma aptidão que se desenvolve na autoconsciência. A capacidade de confortar-se, livrar-se da ansiedade, tristeza ou irritabilidade que, muitas vezes, incapacitam as pessoas de produzir. Pessoas

com debilidade nesta aptidão vivem constantemente lutando contra sentimentos de desespero, enquanto outras se recuperam mais rapidamente das dificuldades da vida.

Motivar-se, desenvolver as emoções a serviço de uma meta é essencial para a atenção, automotivação, controle e criatividade. Pessoas que têm essa capacidade tendem a ser mais produtivas e eficazes em suas atividades.

Reconhecer emoções nos outros, ou seja, ter empatia é outra capacidade que se desenvolve na autoconsciência emocional, é a “aptidão pessoal” fundamental. O quanto nos custa não saber escutar as emoções, e os motivos pelos quais a empatia gera altruísmo. Pessoas empáticas estão mais sensíveis aos sinais do mundo externo que indicam o que os outros precisam.

E, finalmente, lidar com relacionamentos, a arte de se relacionar faz parte da aptidão de lidar com as emoções dos outros.

Em 1995, o psicólogo Daniel Goleman com seu livro “Inteligência Emocional” trouxe a questão como maior responsável pelo sucesso ou insucesso das pessoas e, segundo Valente e Monteiro (2016), acabou popularizando o conceito IE a nível acadêmico e social.

O autor Goleman (1995) relata que escreveu essa tese em meio a uma sensação de crise civil nos Estados Unidos, quando houve um aumento dos índices de criminalidade, suicídios, abuso de drogas e outros indicadores de mal-estar social, principalmente entre os jovens.

Nos países desenvolvidos, a tendência é para um individualismo exacerbado, o que acarreta, conseqüentemente, uma competitividade cada vez maior — isso pode ser constatado nos postos de trabalho e no meio universitário. Essa visão de mundo traz consigo o isolamento e a deterioração das relações sociais. A lenta desintegração da vida em comunidade e a necessidade de autoafirmação estão acontecendo, paradoxalmente, num momento em que as pressões econômico sociais estão a exigir maior cooperação e envolvimento entre os indivíduos. Além dessa situação que reflete um mal-estar social, há indicadores de um crescente desconforto emocional, sobretudo entre as crianças. Parece-me que a infância — um período crucial para a formação do adulto —, neste mundo em que estamos vivendo, deva merecer uma atenção maior de parte daqueles que são os principais responsáveis pelas crianças: pais e professores (Goleman, 1995, p.1).

A Inteligência Emocional de acordo com Goleman (2006) é definida como a capacidade de poder identificar nossos próprios sentimentos e os dos outros, de estarmos motivados a administrar as emoções dentro de nós e em nossos relacionamentos.

Com base nos estudos de Salovey e Mayer (1990), Goleman definiu cinco pilares da inteligência emocional como: autoconhecimento, capacidade de analisar as emoções e

prever reações; autocontrole, lidar e controlar suas emoções; automotivação, uso das emoções de forma adequada; empatia, isto é, a habilidade de se colocar no lugar do outro e as habilidades sociais, a capacidade de lidar com os relacionamentos.

Segundo Goleman (1995), as nossas falhas em aptidões emocionais podem ser remediadas: em grande parte, cada um desses campos representa um conjunto de hábitos e respostas que, com o devido esforço, podem ser aprimorados e desenvolvidos.

A utilização de programas sobre “aprendizado social e emocional” dentro das escolas pode ajudar na formação do caráter dos alunos, na prevenção da violência, na melhora do ambiente escolar, além de estimular o desempenho acadêmico dos estudantes.

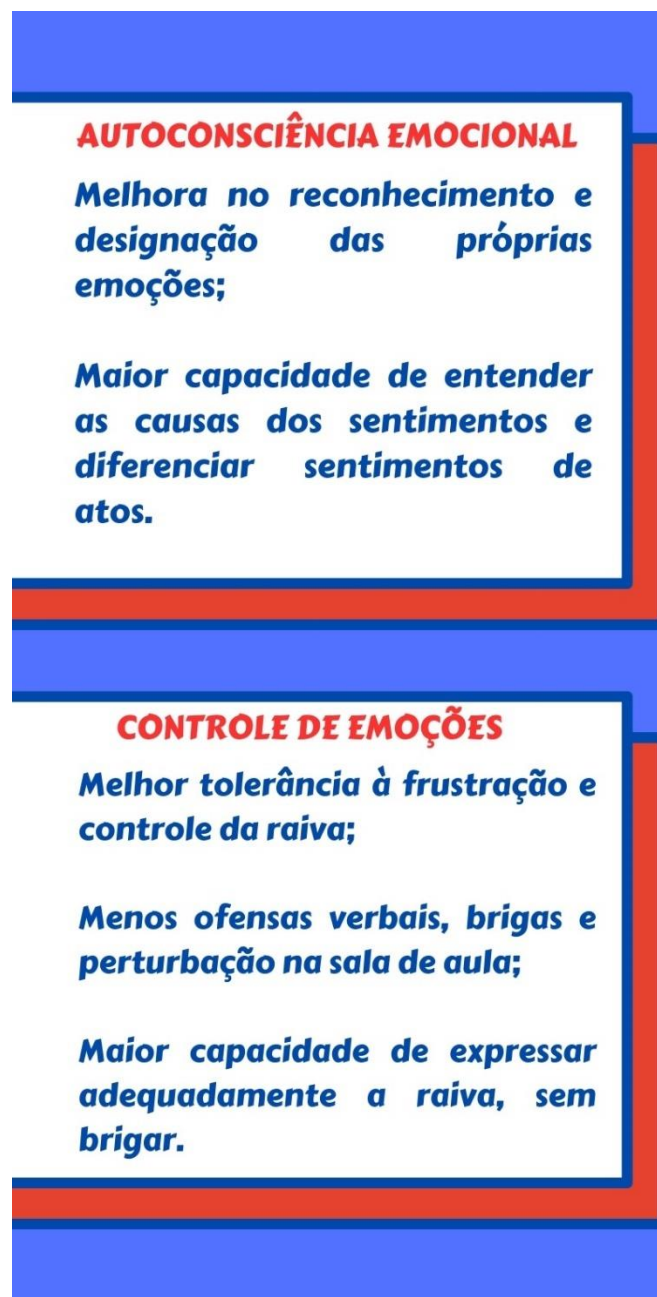
Em 2002, a UNESCO deu a partida em uma iniciativa global para promover o SEL, enviando aos Ministérios da Educação de 140 países um relatório contendo dez princípios básicos para a sua implementação. Em alguns estados norte-americanos e outros países, o SEL se tornou o guarda-chuva organizador sob o qual se juntam programas de educação do caráter, de prevenção à violência, agressão contra colegas e drogas e de disciplina escolar. O objetivo não é apenas reduzir a incidência desses problemas entre alunos, mas também melhorar o ambiente escolar e, em última instância, o desempenho acadêmico dos estudantes (Goleman, 1995, p.12).

Segundo Goleman (1995, p. 13) os estudos demonstram que os programas que trabalham as competências socioemocionais trazem grande benefícios aos alunos, tanto nas médias das pontuações como também numa diminuição dos números das ocorrências disciplinares melhorando o ambiente escolar de forma positiva.

Esta é a grande notícia contida em uma metanálise de 668 estudos avaliativos de programas de SEL para crianças desde a pré-escola até o ensino médio.¹ A maciça pesquisa foi conduzida por Ross Weissberg, que dirige a Cooperativa de Aprendizado Acadêmico, Social e Emocional (CASEL, na sigla em inglês) na Universidade de Illinois, em Chicago — a organização que encabeça o esforço de levar o SEL às escolas de todo o mundo. Os dados mostram que os programas SEL geraram grandes benefícios no desempenho acadêmico, conforme demonstram os resultados de teste de desempenho e média de notas. Nas escolas que adotaram os programas, mais de 50% das crianças tiveram progresso nas suas pontuações de desempenho e mais de 38% melhoraram suas médias. Os programas SEL também tornaram as escolas mais seguras: ocorrências de mau comportamento caíram em média 28%; as suspensões, 44%; e outros atos disciplinares, 27%. Ao mesmo tempo, a percentagem de presença aumentou, enquanto 63% dos alunos demonstraram um comportamento significativamente mais positivo. No mundo da pesquisa em ciências sociais, estes são resultados extraordinários para qualquer programa que se destine a promover mudanças comportamentais.

Desenvolver a IE no ambiente escolar de acordo com as pesquisas de Goleman (1995) sugerem que, embora esse movimento de aprendizado das competências socioemocionais não mude ninguém da noite para o dia, conforme as crianças avançam no currículo, observa-se benefícios nos comportamentos dos estudantes como na figura abaixo:

Figura 4: Benefícios do Aprendizado Socioemocional das Escolas.



CANALIZAR PRODUTIVAMENTE AS EMOÇÕES

Maior capacidade de se concentrar na tarefa imediata e prestar atenção;

Menor impulsividade; mais autocontrole;



Melhores notas nas provas.

EMPATIA: LER EMOÇÕES

Maior capacidade de adotar a perspectiva do outro;

Melhor empatia e sensibilidade em relação aos sentimentos dos outros;



Melhor no ouvir os outros.

LIDAR COM RELACIONAMENTOS

Maior capacidade de analisar e compreender relacionamentos;

Melhor na solução de conflitos e negociação de desacordos;

Melhor na solução de problemas em relacionamentos.

Segundo Goleman (1995), a inteligência emocional, com o passar dos anos, será tão compreendida que não será mais necessário discuti-la, pois já terá sido fundida em nossas vidas.

2.2.2 A Importância da IE nas aulas de Educação Física Escolar

Segundo Daiuto (1991), não só o desenvolvimento das habilidades nos movimentos e capacidades físicas como força, velocidade e resistência são importantes na Educação Física, como também a formação do caráter, o equilíbrio emocional, a cooperação e o respeito ao próximo também podem ser aprendidos e ensinados através da prática do esporte.

O campo das emoções está diretamente ligado aos sentimentos dos estudantes durante as aulas de Educação Física; observa-se, na docência, que durante as aulas direcionadas ao aprendizado do Basquetebol temos situações de jogos nas quais os alunos necessitam desenvolver as habilidades socioemocionais para garantir o aprendizado do conteúdo e, também, para uma melhor convivência da turma no ambiente Escolar.

Os estudantes necessitam de saber identificar no seu dia a dia, assim como no jogo de Basquetebol, quais são suas emoções, suas respostas a elas e como melhor administrá-las para desenvolver sua inteligência emocional.

A educação clássica nos ensina a conhecer detalhes de átomos que nunca veremos e de planetas em que nunca pisaremos, mas não nos ensina a conhecer o planeta em que todos os dias respiramos, andamos, vivemos: o planeta psíquico (Cury, 2019, p.28).

Segundo Goleman (1995), a empatia é uma aptidão social fundamental, pois ela envolve a compreensão dos sentimentos do próximo e o respeito às diferenças e à forma como as pessoas encaram as situações, sendo que, no Esporte e na Escola, ela é uma habilidade essencial para um convívio social saudável.

De acordo com Silva e Silva (2018), o desenvolvimento da inteligência emocional na Escola pode ser uma forma de combate e de prevenção dos estudantes no que se refere às relações interpessoais e comportamentais, ao rendimento escolar, à indisciplina e não cumprimento das regras e à dificuldade de aprendizado. Se trabalhada desde os anos iniciais, podem ajudar relativamente no estado socioemocional, desde que a Escola estabeleça o acolhimento e garanta que esses adolescentes consigam expressar suas próprias emoções de forma equilibrada.

A Escola tem se preocupado com o desenvolvimento acadêmico, tendo uma preparação para o mercado de trabalho e não com um olhar de preparação para a vida, deixando de lado as próprias emoções neste processo educativo, sendo que esse campo é um dos mais difíceis de se administrar e entender, existindo vários métodos para revigorar e exercitar a IE, que tem sido ignorada pela educação no que se refere a sua aplicação prática (Valente e Monteiro, 2016).

De acordo com Tessaro e Lampert (2019), estimular e desenvolver a inteligência emocional com as crianças colabora com os aspectos emocionais e psicológicos, ajudando também no desempenho pedagógico delas.

Quando o Esporte realmente é desenvolvido de forma educacional, possui um papel fundamental que envolve toda a infância e adolescência da população brasileira, nele contém saúde, educação, lazer e o jogo limpo - fair-play – e, com certeza, tem uma ação pedagógica que vai muito além de somente desportos (Daiuto, 1991).

As aulas de Educação Física têm um envolvimento direto com os componentes da IE, como o autoconhecimento das emoções, sua gestão, motivação, empatia e as habilidades sociais, elementos que se encontram na prática desportiva a nível educativo na Escola (Miguel, 2018).

Desenvolver a IE na Escola é uma valiosa solução para os conflitos em relações pessoais durante o processo educativo e, futuramente, no trabalho, sendo a disciplina de Educação Física uma das mais eficientes formas de promover o ensino-aprendizagem, permitindo desenvolver seus conhecimentos, suas atitudes e suas habilidades (Miguel, 2018).

Encontramos no Currículo do Estado de São Paulo a importância de se desenvolver competências socioemocionais ao longo do ensino básico.

O Currículo Paulista define as competências e habilidades cognitivas e socioemocionais que devem ser asseguradas ao longo da escolaridade básica, concorrendo para a formação integral dos estudantes, com vistas à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva (São Paulo, 2019, p. 221).

Desenvolver atividades voltadas para a melhora das competências socioemocionais, segundo São Paulo (2019, p. 59-60), pode oportunizar aos estudantes lidar com esses sentimentos e, assim, desenvolver habilidades como a resiliência e a empatia, levando em consideração que os estudantes dos anos finais do ensino fundamental estão inseridos em uma faixa etária que corresponde à transição entre infância e adolescência, marcada por

intensas mudanças decorrentes de transformações biológicas, psicológicas, sociais e emocionais (São Paulo, 2019, p. 60).

Trabalhar com as emoções no ambiente escolar por meio de programas de alfabetização socioemocional podem oportunizar momentos dentro e fora das salas de aulas para ajudar os alunos a administrar suas crises pessoais e transformá-las em aprendizado socioemocional.

Além do treinamento do professor, a alfabetização emocional amplia nossa visão acerca do que é a escola, explicitando-a como um agente da sociedade encarregado de constatar se as crianças estão obtendo os ensinamentos essenciais para a vida — isto significa um retorno ao papel clássico da educação. Esse projeto maior exige, além de qualquer coisa específica no currículo, o aproveitamento das oportunidades, dentro e fora das salas de aula, para ajudar os alunos a transformar momentos de crise pessoal em lições de competência emocional (Goleman, 1995, p. 294).

Um projeto ideal dos programas de alfabetização emocional é começar cedo, ser apropriado à idade, cobrir todo o tempo de escolaridade e entremear os trabalhos na escola, em casa e na comunidade (Goleman, 1995, p. 294).

As vivências nas aulas de Educação Física Escolar são repletas de emoções, ainda mais quando se desenvolve o Basquetebol, modalidade esportiva bem dinâmica e que proporciona várias situações de jogo que provocam os estudantes a administrar as suas emoções com eles mesmos e de forma global, com seus colegas de sala de aula.

Um maior conhecimento das habilidades socioemocionais de forma mais lúdica poderá cooperar nas decisões mais assertivas e a resolver os conflitos entre os estudantes que, normalmente, são presentes nesta faixa etária nas aulas de Educação Física.

E finalmente no próximo tópico vamos abordar os conceitos de Gamificação, sua utilização como metodologia ativa no processo de ensino aprendizado na Escola e suas principais características.

2.3 Gamificação

2.3.1 Conceito de Gamificação

O termo gamificação foi cunhado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling, um programador de computadores e pesquisador britânico, mas o termo ganhou realmente popularidade em 2010, com a famosa game designer norte-americana Jane McGonigal, autora do livro “A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo” (Vianna *et al.*, 2013).

Segundo Fadel *et al.* (2014, p. 15), o conceito de “gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo”.

De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação é um processo de pensamento e da mecânica do jogo para envolver os usuários e resolver problemas.

Os games podem ser empregados para resolver problemas práticos de ordem comum, como também desenvolver o engajamento em ações entre um público em específico.

A gamificação (do original em inglês gamification) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos, a familiarizarem-se com novas tecnologias, a agilizar seus processos de aprendizado ou de treinamento e a tornar mais agradáveis tarefas consideradas tediosas ou repetitivas. Nos últimos anos principalmente, game designers de diversas partes do mundo têm se dedicado a aplicar princípios de jogos em campos variados, tais como saúde, educação, políticas públicas, esportes ou aumento de produtividade (Vianna *et al.*, 2013, p. 13).

Sabemos que as atividades gameficadas podem trazer um engajamento de públicos diferentes que estão diretamente ligados à importância dos conteúdos e à forma como a aprendizagem também traz a motivação (Alves, 2015).

Diante dessa característica, o game pode facilitar o engajamento dos estudantes para algo novo, como um game eletrônico que ajude a ensinar as regras do Basquete e a melhorar a aprendizagem emocional dos estudantes de forma lúdica, trazendo reflexões por temas como empatia e cooperação, os quais fazem parte da inteligência emocional e que estão no dia a dia dos estudantes, tanto em suas ações sociais na Escola, como em uma partida de Basquetebol Escolar.

No desenvolvimento de um game, as principais técnicas de gamificação de ambiente que, quando desenvolvidas corretamente, prometem um retorno significativo aos usuários, de acordo com Zichermann e Cunningham (2011), são:

Figura 5: Técnicas de Gamificação.



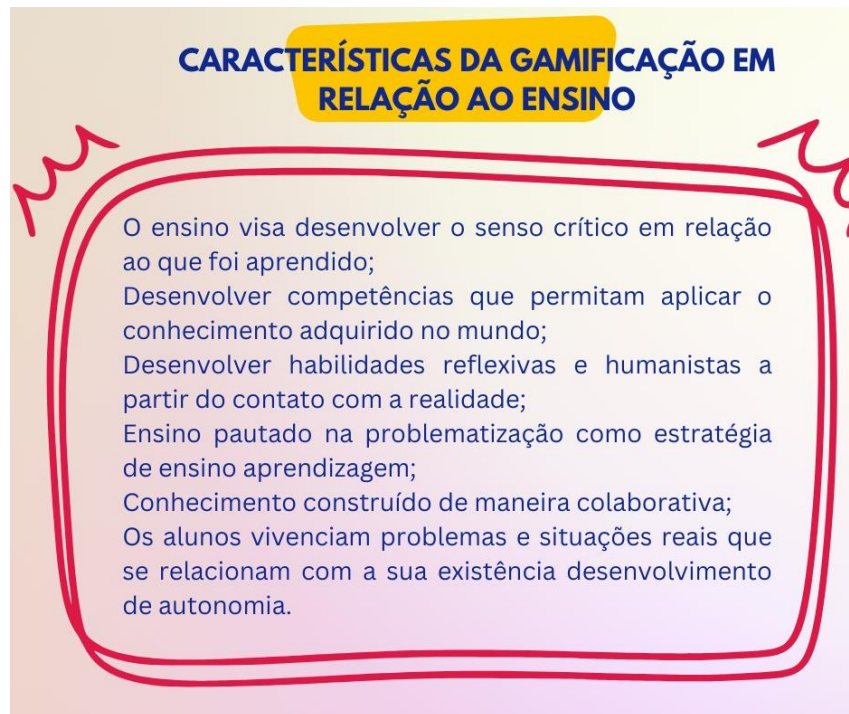
Fonte: Elaborado pelo pesquisador

O games podem ser desenvolvidos com os alunos como uma Metodologia Ativa, que tem por definição segundo Cunha (2024):

As Metodologias Ativas são um conjunto de alternativas pedagógicas que visam facilitar a aprendizagem dos estudantes e/ou proporcionar uma educação crítica e problematizadora da realidade a partir do redirecionamento do estudante para o centro do processo de construção do conhecimento.

As características em relação ao ensino de acordo com Cunha (2024) apresentam as seguintes propriedades:

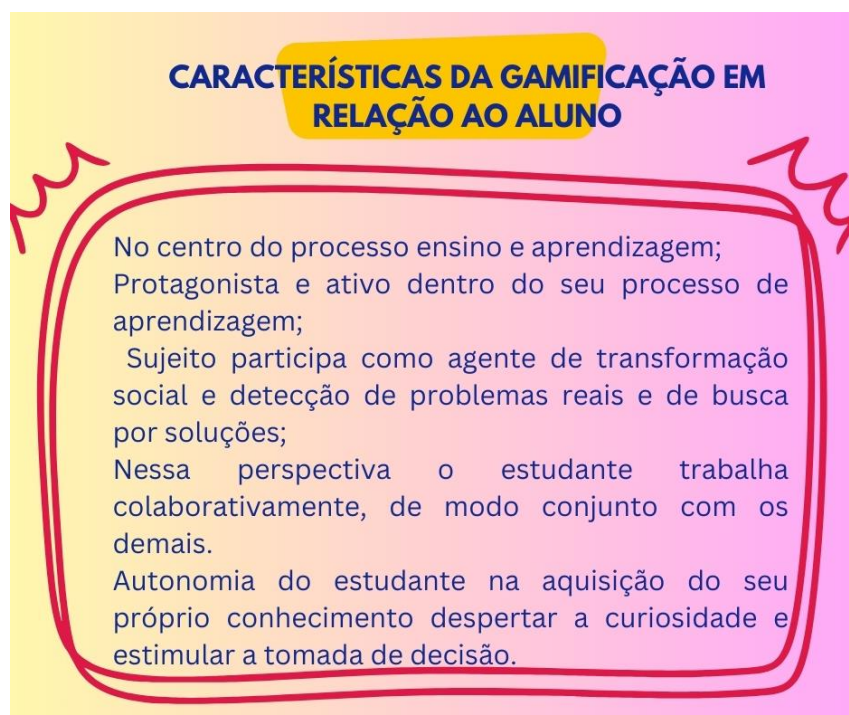
Figura 6: Características da Gamificação em relação ao Ensino



Fonte: Elaborado pelo pesquisador

Já com características em relação ao aluno, de acordo com Cunha (2024), apresentam as seguintes propriedades:

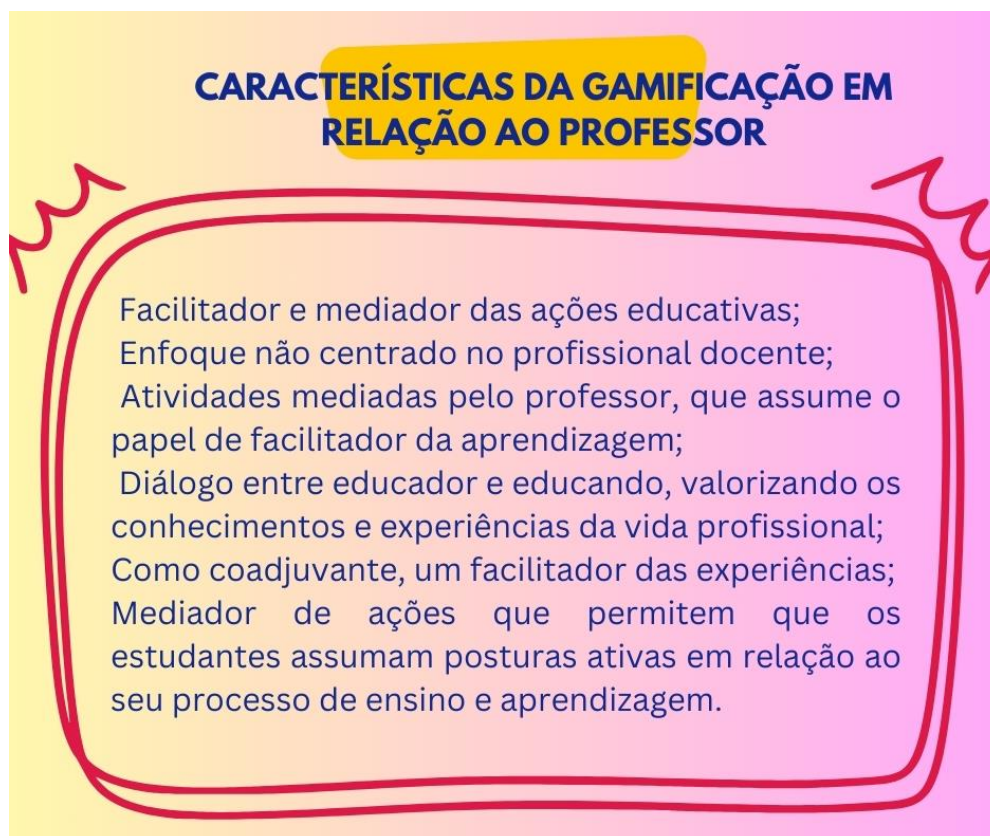
Figura 7: Características da Gamificação em relação ao Aluno



Fonte: Elaborado pelo pesquisador

E, finalmente, com características em relação ao Professor, de acordo com Cunha (2024), as seguintes propriedades:

Figura 8: Características da Gamificação em relação ao Professor



Fonte: Elaborado pelo pesquisador

2.3.2 A importância dos Games como método de aprendizado na Escola

Assim como o jogo de Basquetebol, a Escola é viva e dinâmica e passa por várias transformações, está em constante processo de mudança, objetivando melhorar para que ela se torne um melhor ambiente de aprendizado para os estudantes.

Segundo Abrão e Rodrigues (2018), a presença dos jogos eletrônicos na Escola é positiva, pois a cada dia este mundo virtual se faz mais presente no dia a dia dos estudantes e, por consequência, passa a estar presente no meio social.

Conforme Fernandes (2022), a gamificação do cenário educacional utiliza as mecânicas dos games na criação de ambientes que englobam os processos formativos, intercedidos por desafio, prazer e recreação.

Segundo Tolomei (2017, p. 145), "o fenômeno da gamificação tem ampliado a

criação de experiências e pesquisas em diversas áreas como marketing, treinamentos corporativos e na Educação”.

Observa-se um aumento de interesse de alunos e de professores em desenvolver estratégias com a gamificação nos processos de aprendizagem, pois eles, de certa forma, vão mais ao encontro dos alunos de hoje (Araújo, 2012).

De acordo com Aguiar (2023), ao longo dos últimos anos, tem se observado o uso da gamificação em vários setores. As gerações de hoje já não podem mais desenvolver atividades sem o recurso da tecnologia, cada vez mais cedo as Escolas precisam entender essa necessidade e, com cuidado, introduzir as tecnologias no âmbito acadêmico, não deixando de separar uma atividade acadêmica com uma de entretenimento sendo utilizadas no mesmo dispositivo.

Como afirma Busarello (2016, p. 24), “O desenvolvimento de novos produtos e sistemas deve levar em consideração, além dos fatores tecnológicos, a tendência de que a sociedade contemporânea está cada vez mais interessada por jogos”.

É inegável que a cultura de jogos vem crescendo e envolvendo um número grande de indivíduos no mundo. Antes exclusivo às áreas recreativas, essa tendência tem feito com que aspectos relacionados ao ato de jogar sejam utilizados como estratégias motivacionais em outros setores, como: forças armadas, comércio, indústria, educação e meio corporativo. Ambientes gamificados podem contribuir para a criação de contextos motivacionais com base em desafios emocionantes, recompensas pelas dedicações e eficiência e oferecer um espaço para que líderes apareçam espontaneamente (Busarello, 2016, p. 12).

Segundo McGonigal (2013), assim como os jogos na antiguidade foram utilizados em larga escala pelos gregos na tentativa de aliviar o sofrimento das pessoas de forma inventiva e eficaz de intervir em uma crise social, hoje os games também possuem um potencial em ajudar na melhoria de vida e solucionar problemas comuns em nossa sociedade presente.

Há cerca de 2.500 anos, Herodoto olhou para trás e avaliou que os primeiros jogos dos gregos eram uma tentativa explícita de aliviar o sofrimento. Hoje, encaro um futuro no qual os jogos, mais uma vez, serão explicitamente criados para melhorar a qualidade de vida, prevenir sofrimento e criar uma felicidade real e abrangente. Quando Herodoto olhou para trás, ele identificou jogos que eram sistemas em larga escala, projetados para organizar enormes massas de pessoas e tornar toda uma civilização mais resistente. Observo, agora, um futuro no qual jogos on-line para multidões serão novamente projetados para reorganizar a sociedade de forma melhor e fazer com que coisas aparentemente milagrosas aconteçam. Heródoto via os jogos como uma maneira

surpreendente, inventiva e eficaz de intervir em uma crise social. Eu também os considero como potenciais soluções para nossos problemas comuns mais urgentes. Ele constatou como os jogos poderiam dar conta de nossos poderosos instintos de sobrevivência (McGonigal, 2013, p. 60).

A gamificação pode trazer maior engajamento e motivação para os estudantes nos ambientes virtuais de aprendizagem, porém o uso de gamificação na educação é ainda bastante recente segundo Klock *et al.* (2014), e demanda, ainda, muito estudo e pesquisa para poder comprovar sua eficácia diante do contexto educacional.

CAPÍTULO 3

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA E DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

3.1 Pesquisa qualitativa

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa com objetivo de explorar o conjunto de opiniões e representações sobre o tema que pretendemos investigar. Sendo que, para utilizarmos a abordagem qualitativa, é necessário aprender a observar, registrar e analisar interações reais entre pessoas, e entre pessoas e sistemas (Liebscher, 1998).

Segundo Ludke e André (1986, p.13), uma pesquisa qualitativa é formada pela obtenção dos dados descritivos, que foram coletados com um contato direto do pesquisador com a situação que será estudada.

A pesquisa qualitativa busca explicar os fenômenos sociais “de dentro” de formas diferentes, como: analisando as experiências de indivíduos e grupos, examinando interações e comunicações baseadas na observação e registro de práticas e a investigação de documentos (Flick, 2009).

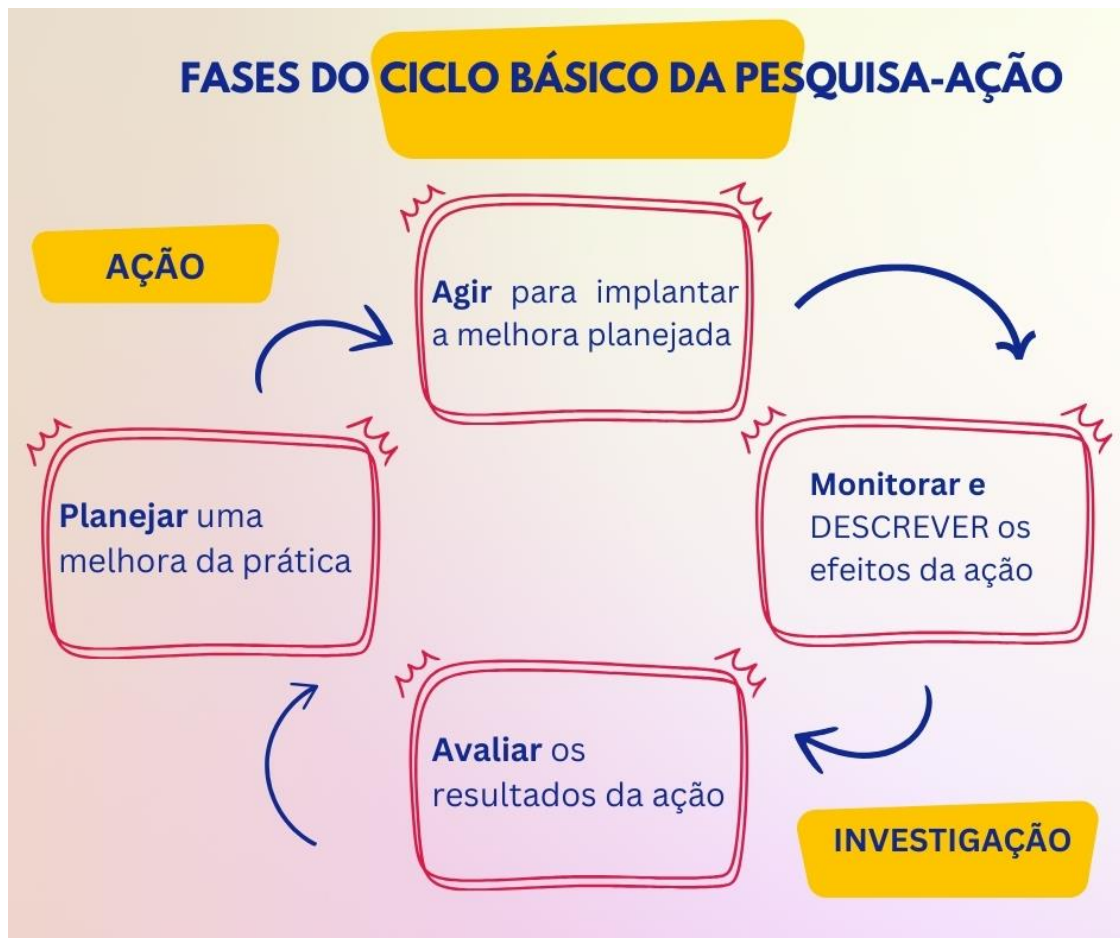
3.2 Método Pesquisa-ação

A pesquisa seguiu a abordagem de natureza qualitativa, baseada na metodologia da Pesquisa-ação como método, agregando técnicas de pesquisa, podendo utilizar-se de intervenção na solução de problemas e também na organização de ações educativas, como dinâmicas de grupo com dimensão coletiva na produção do conhecimento (Baldissera, 2001).

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos, mas mesmo no interior da pesquisa-ação educacional surgiram variedades distintas (Tripp, 2005, p. 445).

O ciclo da pesquisa-ação consiste num movimento em que se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar sobre ela. Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora da prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto a própria investigação de acordo com Tripp (2005, p.446) conforme a figura abaixo.

Figura 9: Fases do Ciclo Básico da Pesquisa-ação.



Fonte: Elaborado pelo pesquisador

Neste método, segundo Thiollent (2009, p. 81), os pesquisadores em educação podem desenvolver informações e conhecimentos mais efetivos em nível pedagógico, contribuindo para esclarecimentos das microssituações escolares, promovendo a participação dos usuários do sistema escolar e buscando soluções aos seus problemas.

Devido a sua importância, o pesquisador deve se envolver de forma participativa com o contexto do objeto a ser estudado para poder identificar as dificuldades e a melhor forma de intervenção pedagógica.

[...] é necessário definir com precisão, qual ação, quais agentes, seus objetivos e obstáculos, qual exigência de conhecimento a ser produzido em função dos problemas encontrados na ação ou entre os atores da situação. (Thiollent, 1985, p.16).

Na figura abaixo segue as características da pesquisa-ação segundo Tripp (2005).

Figura 10: Características da Pesquisa-ação.



Fonte: Elaborado pelo pesquisador

3.3 Intervenção Pedagógica

Os estudantes responderam ao Quiz, primeiramente com base no conhecimento das aulas de Educação Física e, ao final de todas intervenções pedagógicas, eram abordados com os estudantes sobre os temas Regras e História do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional pelo pesquisador e a relevância desses assuntos no ambiente escolar, em especial nas aulas de Educação Física.

3.4 Universo da Pesquisa

A escola que foi escolhida para desenvolver a pesquisa trabalhou com aproximadamente 505 estudantes no ano de 2024, divididos em 14 turmas, com faixa etária de 11 a 17 anos de idade, sendo 330 estudantes que fazem parte dos anos finais do Ensino Fundamental e outros 146 estudantes que cursam o ensino Médio, pertencendo à Rede Estadual Pública da cidade e fazendo parte do PEI – Programa de Ensino Integral, com

jornadas diárias das 7h às 16h. Esse programa é fundamentado em um modelo pedagógico articulado a um Modelo de Gestão, que se complementam e atribuem centralidade ao Projeto de Vida dos estudantes. Com este modelo de jornada ampliada, a Escola possibilita à equipe utilizar mais recursos, como componentes curriculares e práticas pedagógicas específicas para a formação integral dos estudantes.

Suas instalações físicas são formadas por trinta e oito salas de aulas, uma sala de atividade, uma sala de leitura, um laboratório de ciências, física e biologia, um laboratório de informática e uma quadra poliesportiva descoberta, que foram utilizadas no processo da pesquisa, tanto na entrevista com a professora de Educação Física da turma, como na realização do Quiz Educativo com os alunos.

Recebeu nota de 5,8 no IDEB – indicador de qualidade em 2023 nos anos finais, já no Ensino Médio recebeu nota de 5,6, tendo como destaque a Banda Marcial da Escola e os alunos que participam dos Jogos Escolares.

Atualmente, o bairro possui em seu entorno Escolas Municipais, algumas Entidades Sociais que possuem parcerias com entidades privadas, prefeitura e o estado onde realizam projetos sociais no contraturno das escolas, com objetivo de oportunizar vivências na educação e do esporte que ajudem na construção de melhores cidadãos.

A maioria dos estudantes da Escola são de classe social baixa e média e moram nas adjacências do bairro, que possui algumas praças, bosques e quadras poliesportivas, mas, por conta da degradação do patrimônio público e da falta de um trabalho de pertencimento, em frente à comunidade e aos espaços públicos estão degradados, muitas vezes impedindo ou desestimulando a prática segura do Basquetebol e de outras modalidades Esportivas.

Localizada na periferia de uma cidade no interior do estado de São Paulo, com aproximadamente 391.740 mil habitantes segundo o último censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2024, ela tem uma tradição no comércio e com várias instituições educacionais no setor público e privado, desde os anos iniciais ao nível universitário, mas está inserida em um bairro que possui vários problemas de ordem social como violência e combate ao uso de drogas entre os adolescentes.

Para estudarmos os fenômenos em forma de pesquisa qualitativa, foi necessário identificar o contexto onde estão inseridos os estudantes, sendo utilizadas dezenove aulas

para o desenvolvimento da pesquisa durante as aulas semanais de Educação Física e a participação na reunião bimestral de pais.

A pesquisa foi desenvolvida com 19 estudantes matriculados no 9º. ano no período vespertino, com a faixa etária entre 13 a 15 anos de idade e, também, com a professora de Educação Física responsável pela turma.

3.5 Comitê de Ética

A pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos seguindo suas orientações por meio da Plataforma Brasil, com o parecer registrado no Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) 75013123.7.0000.5398 e o número do comprovante: 120788/2023, constando ao final deste trabalho no Anexo A.

Os estudantes que aceitaram participar do estudo levaram um kit para casa de seus pais e responsáveis para que preenchessem um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Pais (APÊNDICE A). Já os alunos preencheram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido para Alunos (APÊNDICE B); a professora responsável pela turma preencheu o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido para Professores no (APÊNDICE C), e a Escola preencheu uma Carta de Aceite conforme o (APÊNDICE D).

Conforme as visitas e intervenções na Escola falando sobre o tema proposto, eventos estes descritos no diário de bordo, observou-se que os estudantes tinham bastante interesse em participar do Quiz Educativo sobre as Regras e História do Basquetebol junto com a Inteligência Emocional, e em todo momento tivemos o apoio da Professora responsável pela turma que foi como uma ponte durante todo esse processo, incentivando as estudantes a participar da pesquisa e passando para os alunos a relevância destes temas tão atuais no cotidiano das aulas de Educação Física.

Durante o processo de captação de termos assinados pelos Pais e Responsáveis para desenvolver a pesquisa, num determinado momento obteve-se a dificuldade em receber os termos de volta assinados. Então foi adotado novas estratégias para a captação dos termos, onde o Pesquisador com autorização da Escola, participou da reunião dos Pais explicando a relevância da participação na pesquisa e a entregar um kit com os termos de Consentimento aos Pais com uma garrafinha de água temática para eles conforme as figuras abaixo:

Figura 11: Kit de entrega de Termos de Consentimento Alunos e Pais.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 12: Garrafa de água temática sobre o projeto.



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

3.6 Fases Técnicas da Pesquisa-ação e Instrumentos

Para o levantamento e análise do conhecimento das Regras e História do Basquetebol junto com a Inteligência Emocional foram utilizadas as seguintes técnicas:

3.6.1 Levantamento e Pesquisa Bibliográfica.

Mediante um levantamento bibliográfico sobre os temas Regras e História do Basquetebol, Aprendizagem Socioemocional e Jogos Eletrônicos, direcionou-se o trabalho científico e, por meio desta revisão, verificou-se de forma ampla a pesquisa em livros, artigos periódicos, sites da internet e outras fontes buscando dar uma base bibliográfica para a pesquisa e para o produto educacional atrelado, tentando entender o que outros autores falam sobre o tema em específico e suas correlações.

3.6.2 Diário de Campo

O desenvolvimento de diário de aulas foi desenvolvido por parte do professor/pesquisador que, segundo Zabalza (2004), são registros e narrações de professores sobre os acontecimentos durante as aulas e suas reflexões sobre as ações durante o processo de ensino aprendido.

Quadro 2: Cronograma do diário de campo.

No.	DATA	LOCAL	TEMPO	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE E OBSERVAÇÕES
1	10/05/2023	Escola – Secretaria.	1 hora	Primeiro contato com a direção da Escola, realizando o convite para participação do projeto de pesquisa.
2	30/05/2023	Escola – Diretoria.	1 hora	Apresentação do projeto de pesquisa para direção da Escola.
3	28/07/2023	Escola – Sala dos professores.	1 hora	Apresentação do projeto de pesquisa para a professora responsável pelas aulas de Educação Física.
4	18/09/2023	Escola - Secretaria.	½ hora	Entrega na direção da Escola a carta de aceite para participação do projeto.
5	19/09/2023	Escola – Sala dos professores.	1 hora	Reunião com a professora responsável para conhecer e definir a turma que realizamos a coleta de dados.
6	12/12/2023	Escola – Sala dos professores	½ hora	Reunião com a professora responsável para apresentar o cronograma de coleta de dados e iniciar o envio dos termos de consentimento da pesquisa.

7	15/03/2024	Escola – Sala de aula.	1 ½ horas	Apresentação do professor pesquisador para os alunos do 9º. Ano vespertino, explanação da proposição da pesquisa seus objetivos e sua relevância junto com o início das entregas dos termos de consentimento para iniciar as coletas de dados.
8	23/04/2024	Escola – Sala de informática.	1 hora	Realização da entrevista semi-estruturada com a professora de Educação Física responsável pela turma.
9	18/06/2024	Escola – Sala de aula.	½ hora	Recolhimento dos termos de consentimento com as crianças.
10	26/06/2024	Escola – Sala de aula.	1 ½ horas	Coleta de dados, primeiro dia de desenvolvimento do Quiz Educativo com os alunos que trouxeram os termos de consentimento. Conversa com os alunos participantes sobre o tema Regras do Basquetebol.
11	08/08/2024	Escola – Sala de aula.	1 hora	Recolhimento dos termos de consentimento com as crianças e entrega das garrafinhas. Conversa com os participantes sobre Emoções no Esporte.
12	14/08/2024	Escola – Sala de aula.	1 ½ horas	Coleta de dados, segundo dia de desenvolvimento do Quiz Educativo com os alunos que trouxeram os termos de consentimento. Conversa com alunos sobre o tema História do Basquetebol.
13	20/08/2024	Escola – Sala de aula.	1 hora	Recolhimento dos termos de consentimento com as crianças. Conversa com os participantes sobre Emoções no Esporte.
14	23/08/2024	Escola – Sala de aula.	1 hora	Recolhimento dos termos de consentimento com as crianças. Conversa com os participantes sobre Emoções no Esporte.
15	25/09/2024	Escola – Sala de aula.	1 ½ horas	Coleta de dados, terceiro dia de desenvolvimento do Quiz Educativo com os alunos que trouxeram os termos de consentimento. Conversa com alunos sobre o tema Inteligência Emocional no Basquetebol.
16	09/10/2024	Escola – Sala de aula.	1 ½ horas	Coleta de dados, quarto dia de desenvolvimento do Quiz Educativo com os alunos que trouxeram os termos de

				consentimento. Conversa com alunos sobre o tema Regras do Basquetebol.
17	18/10/2024	Escola – Sala de aula.	2 horas	Participação na Reunião de Pais, explicando para os Pais e Responsáveis as ações do Projeto e do Game, junto com a captação de assinaturas dos termos de consentimento para desenvolver o Quiz Educativo com aqueles alunos que ainda não participaram.
18	06/11/2024	Escola – Sala de aula.	½ hora	Coleta de dados, quinto dia de desenvolvimento do Quiz Educativo com os alunos que trouxeram os termos de consentimento.

Fonte: Dados de pesquisa coletados pelo pesquisador

3.6.3 Quiz Educativo.

O Quiz Educativo consiste num jogo de perguntas e respostas que tem como objetivo avaliar o conhecimento dos participantes de um determinado assunto.

Segundo Martis *et al.* (2021), o Quiz proporciona aos estudantes ter uma avaliação de seus acerto e dificuldades, para que possam revisar e obter a resposta ideal e procurar entender os temas e contribuir no processo de aprendizagem, realidade que, durante o processo de desenvolvimento da pesquisa, observamos as crianças ao final do Quiz muito interessadas em saber sua pontuação e ranking como também seus conhecimentos sobre os temas abordados.

O Quiz foi intitulado de Game de Basquetebol, Regras e Aprendizagem Socioemocional, e foi desenvolvido através da plataforma *wordwall*, que consiste em um site educacional no qual são criadas táticas educativas em formato de jogos educacionais.

O game consiste em um jogo de múltiplas escolhas em formato de um programa de televisão, em que os estudantes matriculados no 9º ano responderam doze perguntas em um ambiente lúdico sobre os seguintes temas: Regras e História do Basquetebol junto da Aprendizagem Socioemocional.

A construção do Quiz foi desenvolvida com base nos temas da pesquisa e por estarem relacionadas ao cotidiano dos estudantes, seguindo as competências da BNCC e suas habilidades, respeitando a faixas etária dos alunos e suas vivências escolares durante as aulas de Educação Física, sendo divididas conforme o quadro abaixo:

Quadro 3: Perguntas do Quiz Educativo.

Número	Pergunta	Tema abordado
10.	O Basquetebol foi idealizado pelo professor canadense James Naismith , que por conta do frio intenso tinha como desafio idealizar um esporte para praticar em lugares fechados durante o inverno rigoroso, e que fosse justo para todos e livre de jogadas violentas.	História do Basquetebol.
20.	Primeiramente as cestas de Basquetebol eram cestos , que eram pendurados um em cada lado no Ginásio.	História do Basquetebol.
30.	O professor canadense James Naismith , desenvolveu inicialmente 13 (REGRAS) para jogar o Basquetebol, diante destas (REGRAS) qual habilidade emocional pode nos ajudar cumprir elas durante o jogo?	História e Regras do Basquetebol.
40.	O objetivo de cada equipe é marcar pontos na cesta dos oponentes e evitar que a outra equipe pontue. Tendo um autoconhecimento que é a compreensão de suas forças e limitações , os atletas podem potencializar suas tomadas de decisões no jogo.	Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.
50.	Quando o árbitro da partida de Basquetebol realiza esse sinal qual é o seu significado?	Regras do Basquetebol.
60.	Quando o árbitro da partida de Basquetebol realiza esse sinal qual é o seu significado?	Regras do Basquetebol.
70.	Quando você recebe uma falta com um empurrão do adversário , qual habilidade emocional você poderia desenvolver para focar no jogo novamente e ajudar sua equipe.	Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.
80.	Sua equipe está 40 pontos à frente no placar , faltando 5 minutos para terminar a partida, uma atitude de empatia seria?	Aprendizagem Socioemocional.
90.	Qual o significado de inteligência emocional para você?	Aprendizagem Socioemocional.

10o.	Quando uma partida termina empatada, joga-se mais 5 minutos quantos forem necessários para sair um vencedor . Para alcançar a vitória qual dessas habilidades emocionais podem ajudar?	Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.
11o.	Sabemos que com 5 faltas o jogador é excluído do jogo! Qual habilidade emocional o jogador deveria ter para não sair do jogo e prejudicar sua equipe?	Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.
12o.	Você é capitão do seu time , e o árbitro do jogo apita uma falta que não existiu, um bom capitão é aquele que tem um controle emocional e consegue dialogar com o árbitro.	Aprendizagem Socioemocional.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador

Os estudantes tinham no máximo 50 segundos para responder cada pergunta e, ao final de cada uma delas sobre os temas diversos, o Quiz mostrava a resposta verdadeira e a pontuação no jogo que era acumulativa, tendo, assim, caráter educativo, pois os estudantes pensavam sobre o tema e, ao final, tinham a resposta certa, podendo refletir sobre o assunto. Ao final do game, ou seja, quando eles responderam às doze perguntas, os estudantes tinham a opção de ver sua pontuação e sua posição no ranking, como também ver todas as perguntas com as respostas, podendo observar qual pergunta eles erraram ou acertaram.

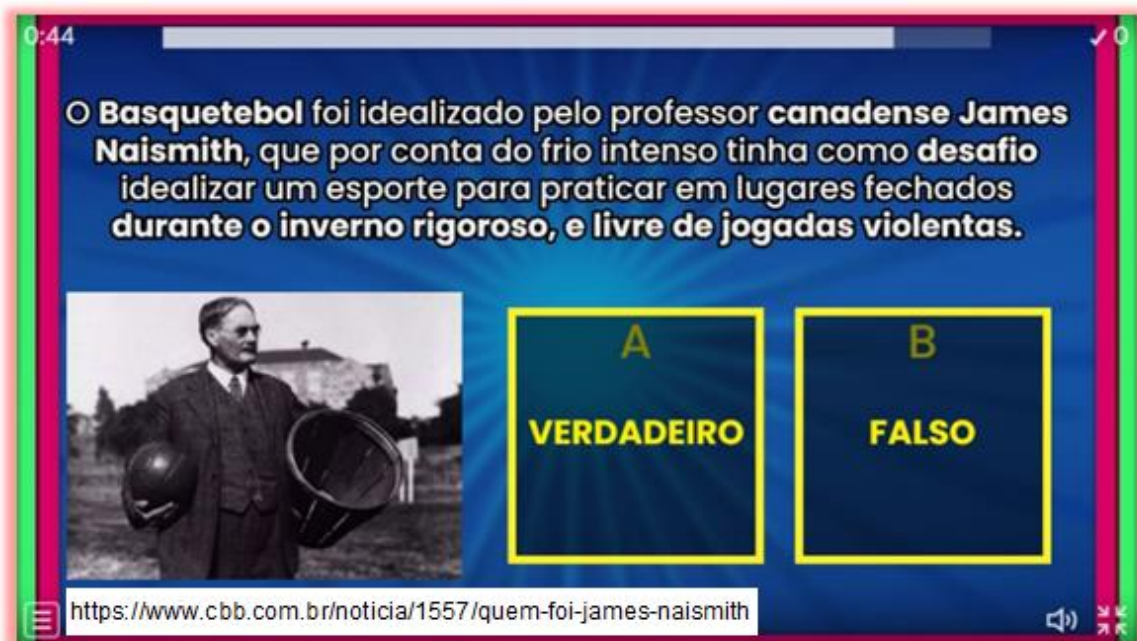
O Quiz Educativo possibilita o acesso em qualquer local e horário, facilitando o processo da coleta de dados com os estudantes, assim como a sua jogabilidade, que pode ser feita em computadores, tablets e smartphones. Com o decorrer das intervenções pedagógicas nas aulas de Educação Física, observou-se, ao final do Quiz, que os alunos a cada vez estavam mais interessados sobre os temas.

Figura 13 – Desenvolvimento do Quiz Educativo, para os estudantes na Escola.



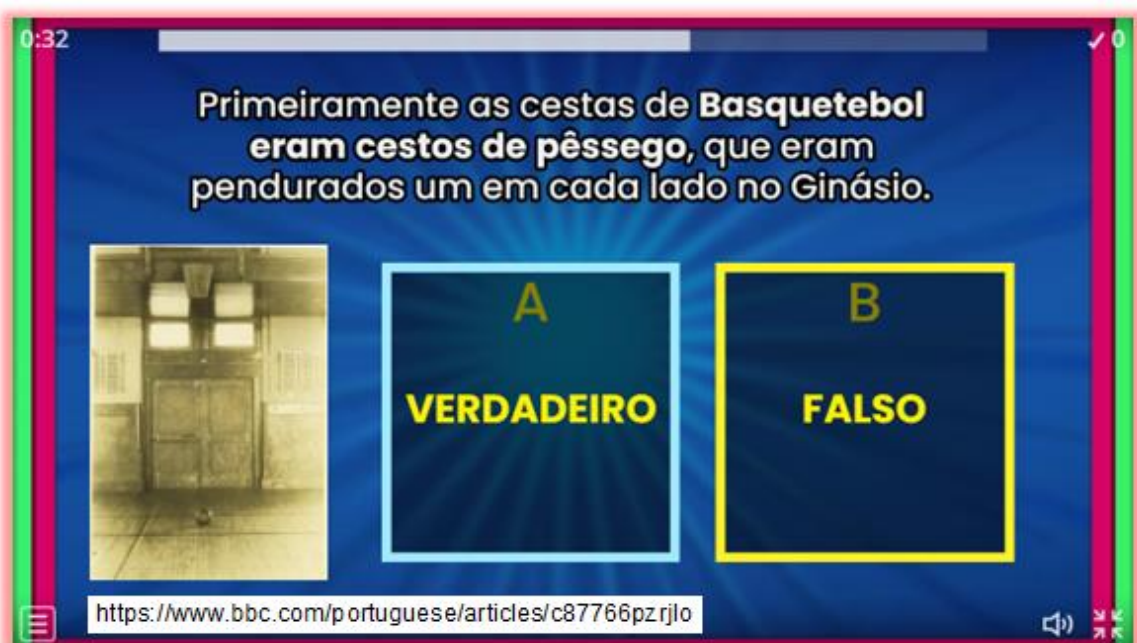
Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador

Figura 14 – Pergunta – 1 - História do Basquetebol.



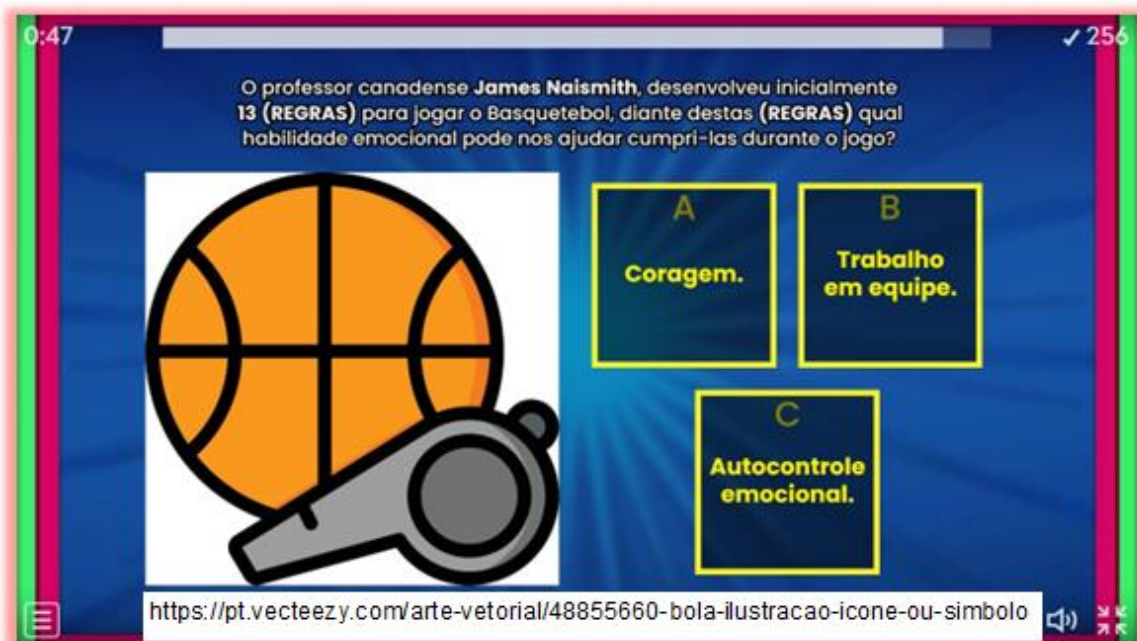
Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 15 – Pergunta - 2 - História do Basquetebol.



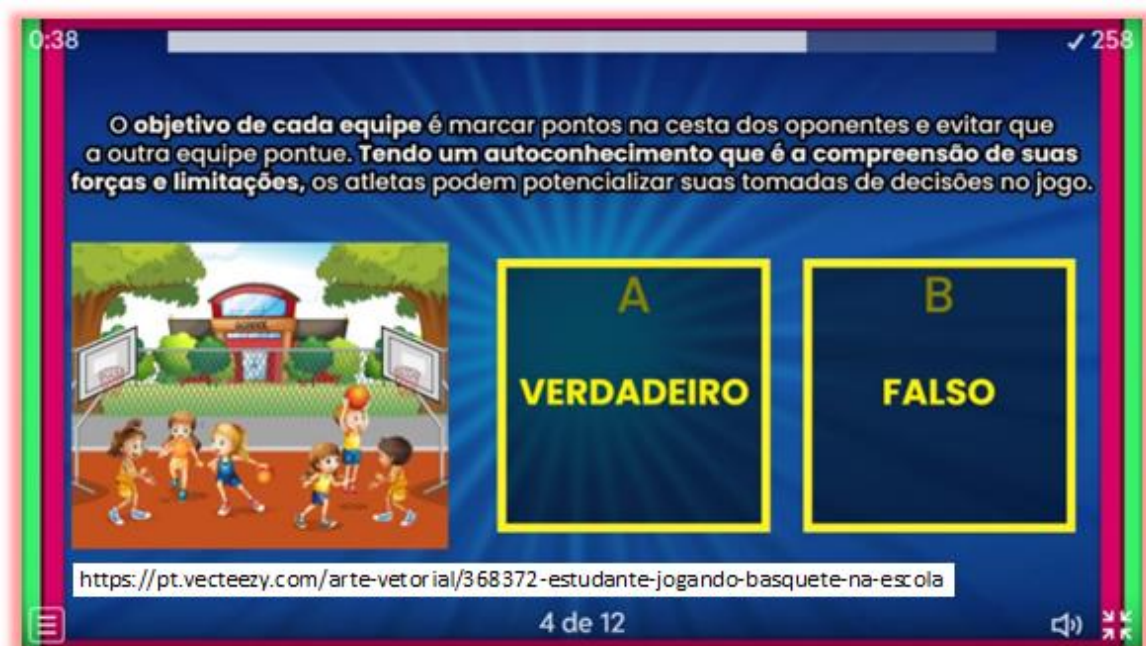
Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 16 - Pergunta - 3 - História e Regras do Basquetebol.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 17 - Pergunta – 4 – Regras Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.



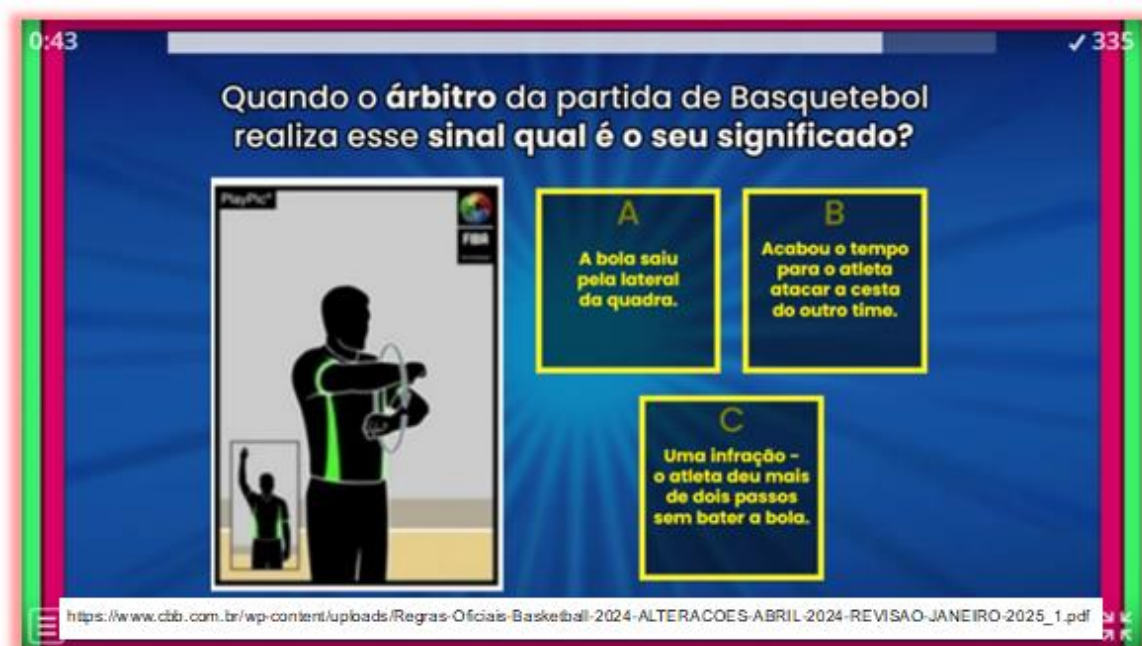
Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 18 – Pergunta – 5 - Regras do Basquetebol.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 19 – Pergunta – 6 - Regras do Basquetebol.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 20 – Pergunta – 7 - Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 21 – Pergunta – 8 - Aprendizagem Socioemocional.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 22 – Pergunta – 9 - Aprendizagem Socioemocional.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 23 – Pergunta – 10 - Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.



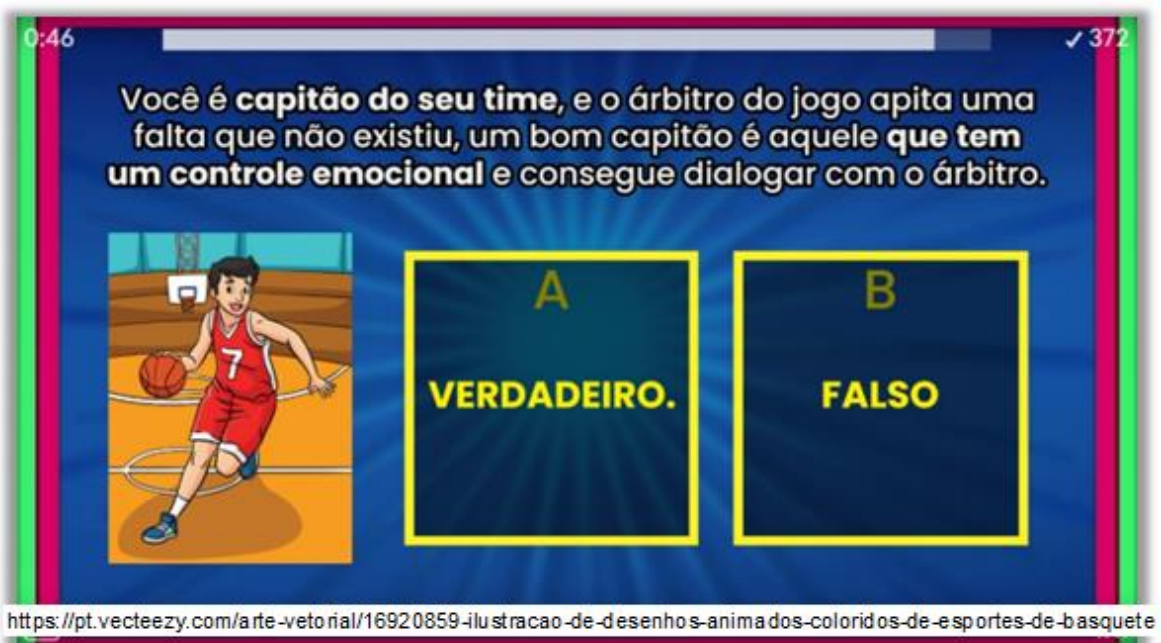
Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 24 – Pergunta – 11 - Regras do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 25 – Pergunta – 12 - Aprendizagem Socioemocional.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 26 – Modelo de Quiz temático - como um programa de TV.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 27 – Bônus na pontuação por tempo na resposta das perguntas.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 28 – Pontuação final do Quiz com o ranking das perguntas.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

Figura 29 – Ao final do Quiz todas as respostas das perguntas.



Fonte: Arquivo desenvolvido pelo pesquisador

3.6.4 Entrevista Semi-estruturada

De acordo com Triviños (1987), esse tipo de entrevista é uma técnica que possui um roteiro, elaborado em teorias e hipótese, mas permite espaços para novos questionamentos conforme a interação dos participantes.

A entrevista semiestruturada, primeiramente, foi realizada com uma aluna do curso de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica como projeto piloto; após a entrevista foram feitos alguns ajustes no roteiro para tentar captar mais informações sobre o tema e, depois, foi realizada com a professora responsável das aulas de Educação Física na Escola.

A entrevista foi realizada com um gravador de voz 8 gb digital gravação profissional mp3 da marca (Tomate Knup – modelo KP-8004/MT556, com memória interna de 8 GB), durante uma visita à Escola, sendo desenvolvida na sala de informática, com o objetivo de obter mais informações sobre o conhecimento da professora sobre o tema Regras e História do Basquetebol, Inteligência Emocional e Games, assim como o interesse dos estudantes na modalidade esportiva e outras questões sobre a formação acadêmica do professor, como seus desafios diante dos obstáculos no processo de ensino- aprendizagem do Basquetebol durante o ano letivo, seguindo o roteiro discriminado abaixo:

Quadro 4 – Roteiro de Entrevista Semiestruturada para a professora responsável.

	1º) Identificação do Professor
Nome do Professor:	
Idade:	
Formação acadêmica inicial e continuada:	
Escola onde atua?	
Tempo de serviço na Escola?	
Qual a carga horária de trabalho semanal na Escola?	
Em que séries está lecionando atualmente?	
Quais as condições de ambiente de trabalho que a Escola lhe oferece?	

Qual principal motivo o que a levou a escolher esta profissão?

2º) Perguntas ao professor sobre o tema:

Basquetebol:



Durante o processo de ensino do basquetebol no ano letivo, as crianças do 9º. ano em geral demonstram interesse pelas aulas desta modalidade esportiva?

Regras de Basquetebol:



Qual o nível de conhecimento das Regras do Basquetebol que as crianças do 9º. ano possuem?

O quem tem sido ensinado sobre as regras do Basquetebol com as crianças do 9º. ano e como?

No seu processo de formação como docente, de que forma teve contato com as regras do Basquetebol:

- Aprendeu durante o processo de graduação na disciplina de Basquetebol;
- Assistindo aos jogos de Basquetebol na TV;
- Participando de cursos de formação continuada organizado pelas confederações de Basquetebol;
- Como atleta durante as partidas oficiais.

Inteligência Emocional:



Sabemos que a inteligência emocional é a capacidade de uma pessoa gerenciar seus sentimentos, de modo que eles sejam expressos de maneira apropriada e eficaz. Para melhorar a educação socioemocional das crianças, é necessário o desenvolvimento de práticas e habilidades como: **empatia, ética, autoestima, autoconhecimento e autoconfiança.**

Habilidades estas que favorecem o crescimento emocional mais saudável, permitindo que as crianças estejam mais preparadas para lidar com suas emoções, pensamentos e adversidades do dia a dia no ambiente escolar.

Diante deste conceito acima, qual seria sua percepção sobre a abordagem destes temas com os alunos durante as aulas de Educação Física? Na sua opinião desenvolvimento destas habilidades emocionais poderiam ajudar na resolução de conflitos que ocorrem no dia a dia durante as aulas de Educação Física? Justifique sua resposta.

Você tem abordado essas habilidades socioemocionais durante as aulas de Educação Física e como?

Game:



Você já teve contato ou já desenvolveu atividades nas aulas de Educação Física com algum tipo de game ou mesmo aplicativo como estratégia de ensino para as aulas de Basquetebol ou de outras modalidades esportivas? Caso sim relate sua experiência.

As crianças e adolescentes de hoje estão a todo momento conectados e antenados com a tecnologia em geral, sendo ela hoje uma das suas principais linguagens de comunicação. Na sua percepção seria funcional como método o desenvolvimento de práticas tecnológicas para ajudar no processo de ensino aprendizagem das regras do Basquetebol e as habilidades socioemocionais através do uso desta tecnologia no caso um game? Justifique sua resposta?

Após a entrevista, o áudio foi transcrito para o formato de texto utilizando o software turbscribe, para poder ser tabelado e utilizado na análise dos dados.

3.6.5 Análise dos Dados

Com os resultados do Quiz Educativo, entrevistas semiestruturadas e o diário de campo, a pesquisa utilizou o método de análise de conteúdo para tabular os resultados sobre o conhecimento das regras do Basquetebol com os estudantes do 9º. ano, essa técnica de análise de conteúdo é definida como:

[...] o termo análise de conteúdo designa: um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 2011, p. 47).

De acordo com Bardin (2011) este método é dividido em 3 etapas:

Pré-análise, que tem o objetivo coletar e sistematizar os dados, através do desenvolvimento do Quiz Educativo pelos estudantes sobre as Regras e História do Basquetebol e Aprendizagem Socioemocional, anotações realizadas no diário de campo e entrevista com a professora de Educação Física responsável pela turma.

A exploração do material a partir dos dados obtidos, categorização do Quiz Educativo e transcrição da entrevista com a professora, destacando e pontuando as maiores dificuldades em relação aos temas propostos e a utilização delas como base para a elaboração do PE (game).

E, finalmente, o tratamento dos resultados obtidos, fazendo uma correlação com a literatura relacionada à utilização de game no processo de ensino aprendido.

3.7 O conhecimento professoral sobre Regras e História do Basquetebol, Aprendizado Socioemocional e Game

O levantamento do conhecimento professoral sobre os temas foi coletado por meio de uma entrevista semiestruturada com a professora responsável pelas aulas de Educação Física.

3.8 O conhecimento estudantil sobre Regras e História do Basquetebol e Aprendizado Socioemocional

O conhecimento dos estudantes, foram coletados através do desenvolvimento de um Quiz Educativo em sala de aula, em que os alunos respondiam às questões sobre os temas de forma lúdica.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste capítulo serão apresentados os resultados primeiramente da entrevista semiestruturada que foi realizada com a professora de educação física responsável pela turma. Onde ela respondeu questões sobre a História e Regras do Basquetebol, Aprendizagem Socioemocional e o desenvolvimento de Jogos Eletrônicos como método de ensino nas aulas de Educação Física.

Durante a entrevista a professora relatou que no presente momento, estava ensinando para os estudantes do 9º. ano um conteúdo mais teórico sobre a modalidade Basquetebol, abordando temas como (história, regras, sistema de jogo, técnica e tática) por conta da estrutura da quadra. Relatou também que teve contato com as Regras do Basquetebol tanto na parte teórica como na prática durante seu processo de formação na graduação e também assistindo os jogos na televisão e acompanhando seu sobrinho nas partidas pois ele era jogador profissional de Basquetebol.

Segundo Frossard *et al.* (2023) “todos os treinadores destacaram que o curso de Educação Física oferece conhecimento didático, pedagógico e fisiológico, mas não necessariamente uma especialização em basquete”.

Diante das perguntas sobre o Aprendizado Socioemocional e IE, a professora destacou que essas habilidades estão presente nos esportes a todo momento das aulas de Educação Física. A autoestima, autoconhecimento, autoconfiança e a ética também como no Fair Player que, segundo Turini (2002), “é entendido como um dos principais valores do Olimpismo, sendo a ética do esporte moderno cujo propósito é orientar a conduta do competidor na prática esportiva”. Essas competências socioemocionais estão relacionadas e fazem parte do cotidiano Escolar, e passar para as crianças que o Esporte não só trabalha a prática, mas também a teoria e as competências socioemocionais são muito importantes, sendo bastante trabalhadas nos próprios conteúdos e dentro de cada esporte e jogo, ajudando na resolução de conflitos entre alunos, causados por preconceitos, estereótipos, cor, raça e modos distintos de falar e de se vestir.

Também relatou que já tiveram uma experiencia com os games no ensino da disciplina de Handebol com os alunos do 6º. ano e que acredita que seja relevante

desenvolver como método de ensino um instrumento como o game para ensinar as regras do Basquetebol, sua História e as Competências Socioemocionais.

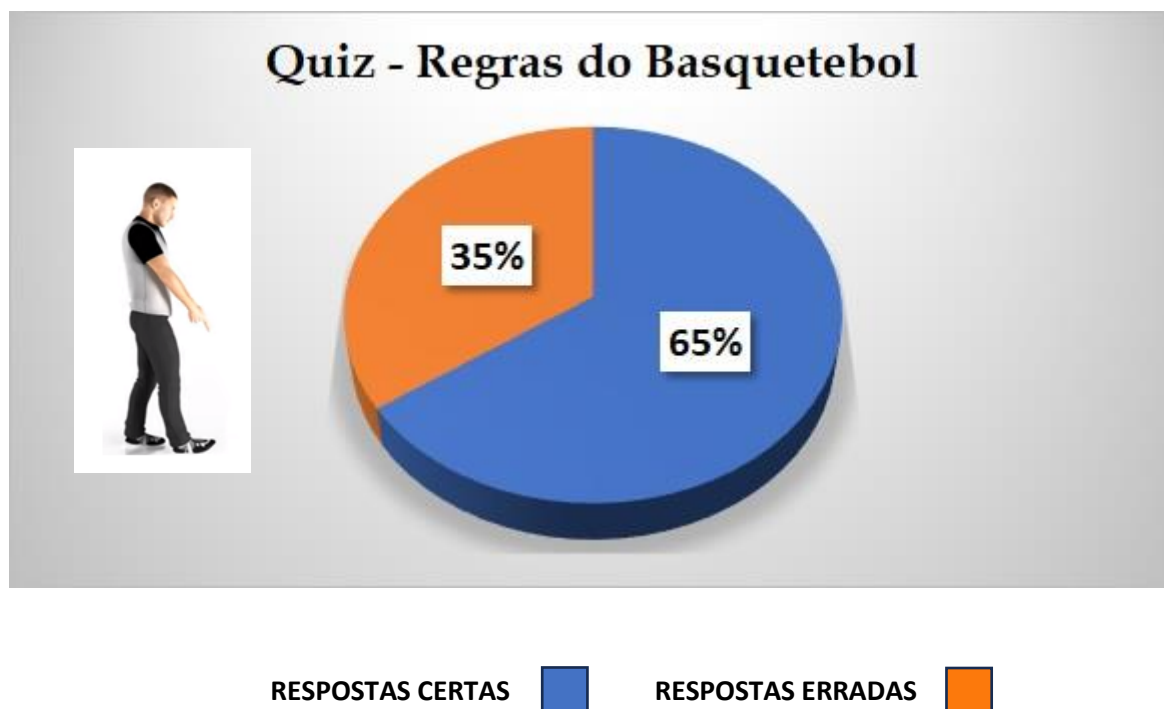
Já em relação ao conhecimento dos estudantes sobre a História e Regras do Basquetebol e Aprendizagem Emocional, segue a tabela abaixo o desempenho com o número de porcentagem de acertos e erros das perguntas do Quiz Educativo com os estudantes do 9º. ano da Escola Pública Estadual sobre os temas propostos:

Quadro 5 – Resultado do Quiz de acertos e erros sobre os temas.

No. PERGUNTA	TEMA	CERTO	ERRADO	% CERTO	% ERRADO
1	História do Basquetebol	15	4	79	21
2	História do Basquetebol	16	3	84	16
3	História do Basquetebol	8	11	42	58
	História do Basquetebol			68%	32%
3	Regras do Basquetebol	8	11	42	58
4	Regras do Basquetebol	19	0	100	0
5	Regras do Basquetebol	5	14	26	74
6	Regras do Basquetebol	11	8	58	42
7	Regras do Basquetebol	15	4	79	21
10	Regras do Basquetebol	13	6	68	32
11	Regras do Basquetebol	16	3	84	16
	Regras do Basquetebol			65%	35%
7	Inteligência Emocional	15	4	79	21
4	Inteligência Emocional	19	0	100	0
8	Inteligência Emocional	10	9	53	47
9	Inteligência Emocional	17	2	89	11
10	Inteligência Emocional	13	6	68	32
11	Inteligência Emocional	16	3	84	16
12	Inteligência Emocional	19	0	100	0
	Inteligência Emocional			82%	18%

Fonte: Dados de pesquisa coletados pelo pesquisador

Figura 30 – Resultado do Quiz sobre Regras do Basquetebol.



Diante da coleta de dados, sobre o conhecimento dos temas abordados na pesquisa observou-se que os estudantes obtiveram um menor índice de acerto no Quiz Educativo com o tema relativo às Regras do Basquetebol (65% de respostas certas e 35% erradas), revelando um menor conhecimento entre todos os temas abordados.

De acordo com relato da professora responsável pela turma em entrevista semiestruturada, os estudantes estão aprendendo sobre regras, lembrando que a parte das Regras do Basquetebol possui uma parte teórica e outra parte mais prática, em que realmente se aprende jogando com erros e acertos em quadra sob orientação dos professores e que conforme a BNCC (2018) dentro da unidade temática dos esportes, umas das habilidades consiste em “(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas”, trazendo a importância de conhecer as regras da modalidade em que os estudantes estão apreendendo naquele momento.

Figura 31 – Resultado do Quiz sobre História do Basquetebol.



Fonte: Dados de pesquisa coletados pelo pesquisador

Já em relação à História do Basquetebol, observou-se um maior conhecimento por parte dos estudantes - 68% de respostas certas e 32% erradas -, tema que também tem sido abordado pela professora de forma teórica sobre as origens do Basquetebol.

O desenvolvimento da gamificação inserindo conteúdos são instrumentos que objetivam o engajamento dos estudantes, deixando as aulas mais dinâmicas e motivacionais, segundo Corrêa *et al.* (2023).

Observou-se através do diário de campo que após o desenvolvimento do Quiz Educativo, os estudantes se mostraram a cada intervenção pedagógica muito mais interessados sobre os temas abordados, mostrando um maior engajamento da turma em geral.

Os estudantes quando estavam respondendo o Quiz Educativo, se identificavam nas situações de jogo em que o Quiz abordava, além de identificarem as habilidades socioemocionais que estavam sendo abordadas.

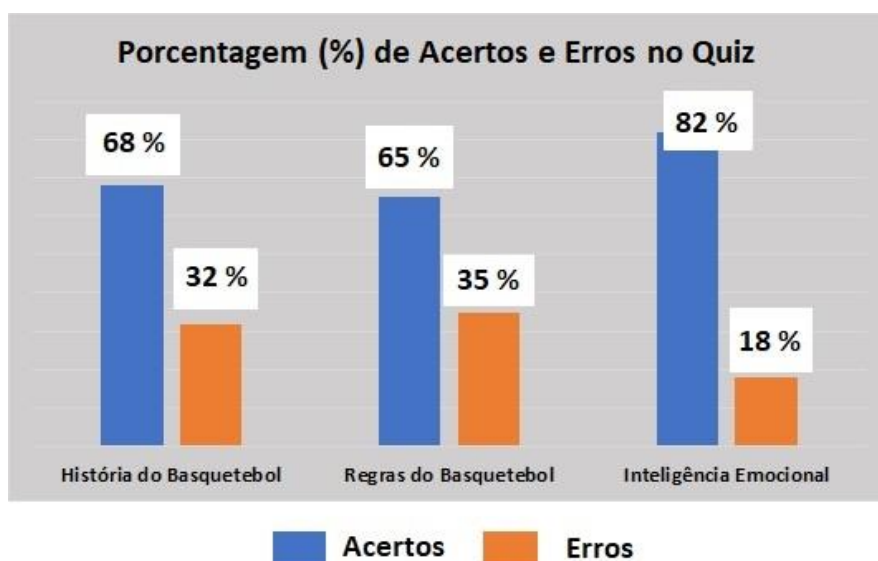
Figura 32 – Resultado do Quiz sobre Aprendizado Socioemocional.



E, finalmente, sobre o conhecimento do Aprendizado Socioemocional entre os estudantes, destacou-se sendo o maior nível de conhecimento e acerto que todos os outros temas (82% de respostas certas e 18% erradas). Esse tema é mais amplo e está relacionado de uma forma direta ou indireta a todas as disciplinas dos estudantes, no dia a dia da Escola e na convivência entre os estudantes e professores.

Segundo Goleman (1995) desenvolver a IE no ambiente escolar podem trazer benefícios nos comportamentos dos estudantes como: melhorar a autoconsciência emocional, controle de emoções, menor impulsividade, empatia ao ler as emoções e lidar com os relacionamentos.

Figura 33 – Resultado em porcentagem de Acertos e Erros do Quiz.



Em vista dos resultados apresentados, entende-se que os alunos do 9º ano possuem um maior conhecimento sobre os temas História do Basquetebol e Aprendizado Socioemocional do que as próprias Regras do Basquetebol. Pode-se justificar esse resultado devido às habilidades socioemocionais que fazem parte de todas as competências básicas da BNCC em todas disciplinas, como também por estarem presentes não só nos momentos das aulas de Educação Física, mas no dia a dia do ambiente Escolar.

CAPÍTULO 5

PRODUTO EDUCACIONAL

5.1 Fases Técnicas de Elaboração do Game

5.1.1 Título do produto

“Game de Basquetebol, Regras e Aprendizagem Socioemocional”.

5.1.2 Resumo do Produto Educacional

O game foi desenvolvido com base do nível de conhecimento dos estudantes do 9º ano de uma Escola Pública Estadual, onde eles responderam perguntas através de um Quiz Educativo sobre Regras e História do Basquetebol e Aprendizado Socioemocional, já a professora responsável pela turma participou de uma entrevista semiestruturada sobre os temas da pesquisa e, conforme as intervenções pedagógicas, foi desenvolvido um diário de campo durante as aulas de Educação Física Escolar. Com base nessas informações, analisamos os conteúdos e desenvolvemos um novo Quiz Educativo.

O game consiste em um infográfico em PDF, com um link <https://wordwall.net/play/74334/734/972> para jogar o Quiz Educativo e ter acesso a informações dinâmicas para aprender mais sobre as Regras e História do Basquetebol e o Aprendizado Socioemocional com a IE, pontuando cooperação, empatia e respeito, que podem acontecer em várias situações de jogo no Basquetebol, apresentadas primeiramente de forma lúdica, em que o estudante tem que tomar a decisão de escolher uma das respostas.

Ao final, aparecerá um ranking no qual o estudante pode participar novamente e melhorar sua posição, buscando, assim, ajudar no aprendizado das Regras e História do Basquetebol e a IE, podendo desenvolver um instrumento de metodologia no auxílio das aulas de Educação Física Escolar.

5.1.3 Diagnóstico local

A escola pública Estadual que foi escolhida para realização da pesquisa é localizada na periferia de uma cidade, com tradição no comércio e com várias instituições educacionais.

A Escola tem aproximadamente 485 estudantes nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, divididos em 14 turmas de período integral, das 7h às

16h. Ela está inserida em um bairro que possui vários problemas de ordem social, como violência e combate ao uso de drogas entre os adolescentes.

Atualmente, em seu entorno há algumas entidades sociais que, em parceria com entidades privadas, prefeitura e o estado realizam projetos sociais no contraturno das escolas, com objetivo de oportunizar vivências na educação e no esporte, colaborando na construção de melhores futuros cidadãos.

A maioria dos estudantes da escola são de classe social baixa e moram nas adjacências do bairro, que possui algumas quadras poliesportivas, mas, por conta da degradação do patrimônio público e da falta de um trabalho de pertencimento, a comunidade e aos espaços públicos estão totalmente degradadas, impedindo a prática segura do Basquetebol.

5.1.4 Público-alvo

A pesquisa foi desenvolvida durante as aulas de Educação Física com dezenove estudantes matriculados no 9º ano do Ensino Fundamental, durante o período de 2023 a 2024 de uma Escola Pública Estadual. A Escola possui uma quadra poliesportiva e uma sala de informática que puderam ser utilizadas no processo da pesquisa.

Quando os estudantes estão no 9º ano, eles vivenciam uma fase de transição, pois é o momento em que eles passarão para o Ensino Médio e terão novas disciplinas e objetivos, caracterizando um momento de várias mudanças, em que se fecha um ciclo e se começa outro. Durante esse período dos anos finais do Ensino Fundamental, eles tiveram em vários bimestres a disciplina Basquetebol, aprendendo os aspectos técnicos, físicos e sociais da modalidade. Portanto o 9º ano é um momento interessante de avaliar o conhecimento sobre as regras do Basquetebol com os estudantes e as implicações de um game sobre as regras atrelados às emoções do jogo.

5.1.5 Objetivo geral do produto

Espera-se que, por meio do game como estratégia no processo ensino-aprendizagem, os alunos se apropriem das Regras e História do Basquetebol atrelado às suas emoções.

5.1.6 Objetivos específicos

Incentivar e despertar a prática do Basquetebol na Escola;

Melhorar o conhecimento das Regras Basquetebol, sua História e origens como o melhor aprendizado da Habilidades Socioemocionais através da IE;

5.1.7 Metodologia de desenvolvimento do produto

No processo de desenvolvimento do Quiz Educativo em forma de jogo, que vem a colaborar com o aprendizado de conteúdos de forma lúdica e divertida, com base nas informações coletadas com os estudantes do 9º ano de uma Escola Pública Estadual e com base do nível de conhecimento sobre as Regras e História do Basquetebol e Aprendizado Socioemocional, desenvolvemos o Quiz em que os Professores possam abordar como um método no processo de ensino-aprendizagem do Basquete no ambiente Escolar.

Já com os dados em mãos, realizamos uma análise dos conteúdos e, com base nessas informações, desenvolvemos o game que tem como enredo a História do Basquetebol, suas principais Regras e situações de jogo, em que os estudantes possam aprender mais sobre os pilares da IE como cooperação, empatia e respeito. O personagem do infográfico será um avatar da ex-atleta Suzete, ex-capitã da Seleção Feminina de Basquetebol, e dentro do infográfico os alunos terão acesso ao e-book do A, B, C... do Basquete com Suzete material este onde os estudantes podem aprender mais sobre os fundamentos básicos da modalidade.

Figura 34: Quiz - Game de Basquetebol, Regras e Aprendizagem Socioemocional.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
JULIO DE MESQUITA FILHO
Campus Universitário de Bauru
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO/FC



DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA/FC

O presente **QUIZ educativo** para estudantes da Educação Básica é resultante da dissertação de mestrado profissional intitulada “**O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO DE GAME PARA ESCOLARES**”, disponível no link abaixo:

<https://www.fc.unesp.br/#!/ensino/pos-graduacao/programas/mestrado-profissional-em-docencia-para-a-educacao-basica/dissertaes-e-produtos/dissertacoes-e-produtos-2025/>

Concluída no Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica, da Faculdade de Ciências - Unesp Bauru/SP.

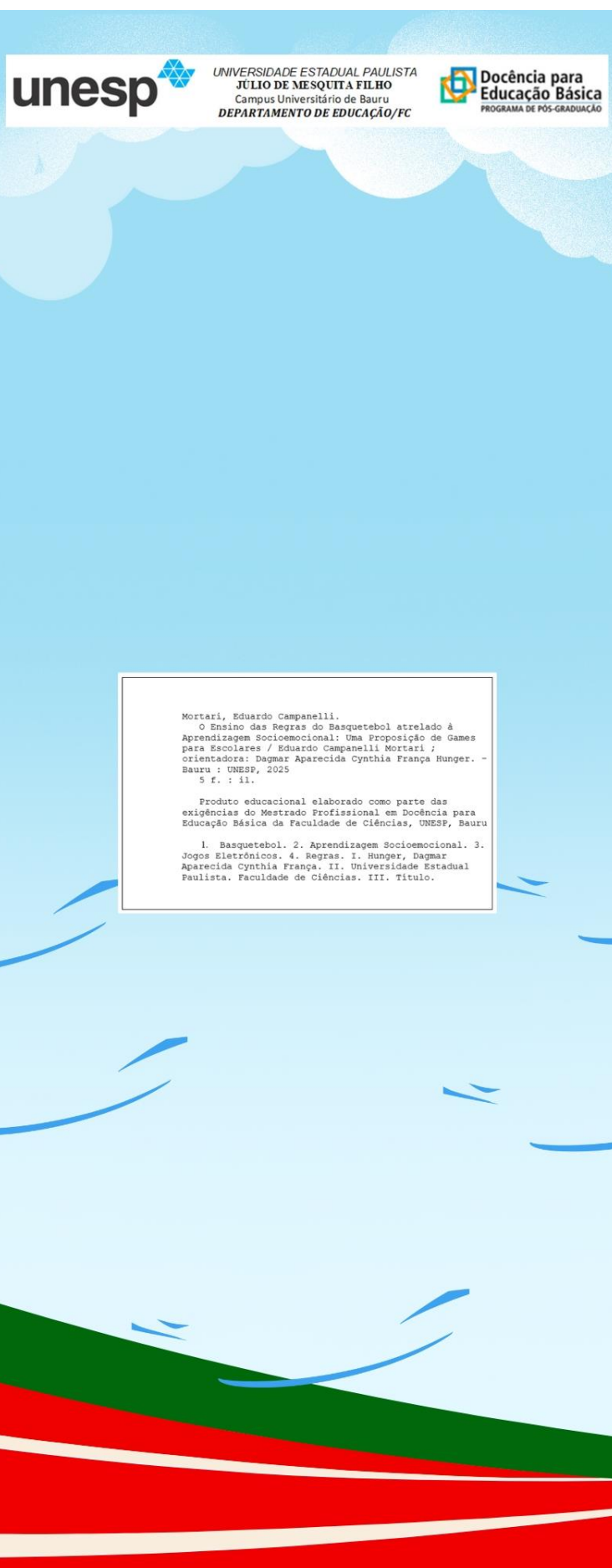
GAME DE BASQUETEBOL, REGRAS E APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL



BASKETBALL = BOLA NO CESTO

Profº. Mestre Profissional Eduardo Campanelli Mortari

Profª. Associada: Dagmar Hunger



GAME DE BASQUETEBOL, REGRAS E APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL

VAMOS APRENDER MAIS SOBRE

➤ BASQUETEBOL

O **Basquetebol** é um esporte coletivo de invasão, vivenciado no mundo e ensinado nas escolas.

Os principais fundamentos de jogo são: **Manejo de Corpo e Bola, Drible, Passe, Arremesso, Bandeja e o Rebote.**¹

É um jogo **dinâmico** e abrange um conjunto de habilidades, capacidades físicas e perceptivas, coordenação motora, como **agilidade, cooperação e tomadas de decisões.**

Idealizado pelo professor de Educação Física canadense **James Naismith**, nos Estados Unidos, o qual foi motivado a desenvolver uma atividade em um ginásio, em razão do rigoroso inverno da cidade de Springfield.

O **objetivo** do jogo é pontuar ao acertar a **bola na cesta do adversário**, saindo vencedora a equipe com o maior número de pontos.



➤ REGRAS

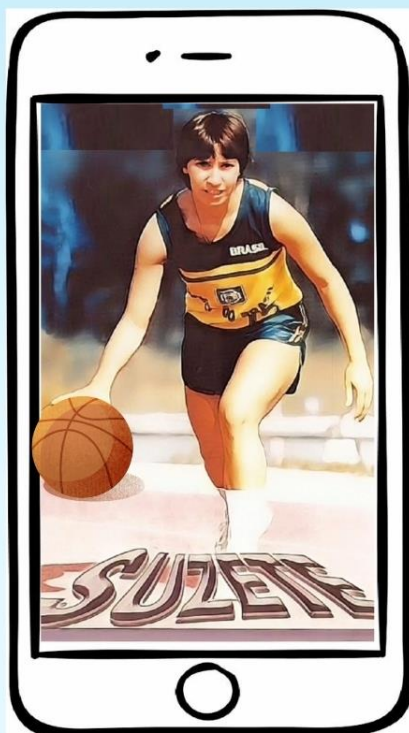
Regras e combinados, como respeito, que podem ser relacionadas ao dia a dia em sala de aula e regras mais específicas, como faltas corporais no jogo de Basquetebol Escolar.

➤ APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL

Quando aprendemos a **entender e a controlar nossas emoções** com **empatia**, colocando-nos no lugar do outro e **tomando decisões responsáveis**. Isso acontece nas mais diferentes situações no cotidiano da **Escola** e durante uma partida de **Basquetebol** também. Podemos **desenvolver nossa inteligência emocional** para compreender e gerenciar melhor nossas emoções, de modo que elas sejam expressas de maneira **apropriada e eficaz**.



**CLIQUE NA BOLA DE BASQUETEBOL
PARA COMEÇAR O QUIZ**





UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
JÚLIO DE MESQUITA FILHO
Campus Universitário de Bauru
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO/FC



PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA EDUCAÇÃO BÁSICA – UNESP / BAURU



GAME DE BASQUETEBOL, REGRAS E APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL



INDICAÇÕES PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM

¹ O a,b,c... do Basquetebol com SUZETE

– E-Book - https://linktr.ee/Criatesuzetebasquete?fbclid=PAY2xjawlI9-FleHRuA2FibQIxMQABpovujq5BQOIKXkOxuQX6q1ZZA04TuSEc35bxfH4slBqjXrLu36coeJ4ITQ_aem_NyBo44dHz6BmVfdQyRr_UQ

² GOLEMAN, D. **Inteligência emocional**: A teoria que redefine o que é ser inteligente. Revisão da Tradução: Ana Amélia Schuquer. 54 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente durante a docência na Escola observa-se que a cada dia mais os alunos dos anos iniciais e finais do ensino fundamental, estão mais conectados com as tecnologias e em especial as redes sociais e suas diversas vertentes.

Uma geração que já nasce com a tecnologia de forma intuitiva no seu cotidiano, dentro do seu ambiente familiar e escolar, que podem trazer benefícios sociais e também educacionais quando desenvolvidos de forma didática e equilibrada.

O advento da tecnologia vem facilitar o dia a dia dos estudantes em diversos momentos, mas também tem seus pontos negativos e traz na sua bagagem vários transtornos físicos, mentais, emocionais e sociais por conta do tempo de exposição as telas e as redes sociais aliado a falta da prática das atividades físicas dentro e fora do ambiente Escolar.

Os estudantes tem encontrado cada vez mais dificuldade em cumprir desde as regras mais simples de convivência no ambiente Escolar com seus colegas de sala e professores como até as Regras de um jogo de Basquetebol nas aulas de Educação Física Escolar.

Para cumprir as Regras de um jogo ou combinados de convivência em sala de aula, os alunos necessitam conhecê-las primeiramente, entender que elas existem e foram instituídas por um senso comum para organizar e proteger um determinado grupo de pessoas.

Tendo em vista os aspectos observados acima, sugere a importância desta pesquisa para corroborar no processo do ensino e aprendizado das aulas de Educação Física, por intermédio de um PE em forma de Quiz Educativo que venha despertar nos alunos para um maior conhecimento sobre:

As Regras Básicas do Basquetebol: os alunos que vivenciam as práticas desportivas na Escola, tendem a ter mais disciplina para cumprir as Regras não só no jogo como também no seu dia a dia.

A História do Basquetebol: é uma modalidade que faz parte da História desportiva do Brasil, e que foi idealizada de forma brilhante diante de uma situação problema em que o professor se encontrou, passando por um inverno rigoroso ele teria que desenvolver um

jogo onde pudesse ser jogado em ambiente fechado, situação semelhante em que os estudantes nos dias de hoje passam de forma frequente pela falta de espaço e infraestrutura adequada no ambiente Escolar para praticar atividades desportivas.

Aprendizagem Socioemocional: desenvolver as habilidades socioemocionais e descobrir quais competências são necessárias para que a inteligência emocional venha a aflorar, colaborando na resolução de conflitos no cotidiano dos estudantes na Escola, que atualmente diante dos altos índices de violência e ansiedade entre os adolescentes se faz tão necessário.

Em virtude dos fatos mencionados acima, desenvolver um game como uma metodologia ativa com os estudantes dos anos finais do ensino fundamental, poderá melhorar o conhecimento das habilidades socioemocionais tão importantes nos dias de hoje onde os jovens ficam tempo demais em dispositivos eletrônicos e gradativamente deixaram de brincar, se expressar e de praticar mais atividades desportivas ao ar livre. Como também obter um maior conhecimento teórico sobre as Regras e História do Basquetebol possam contribuir no resultado final das aulas de Educação Física Escolar.

Observou-se que após o termino do Quiz os estudantes conversavam mais sobre os temas entre si, estimulando seus colegas a participar das atividades, demonstrando este lado em que os jogos eletrônicos ajudam no engajamento das atividades entre os adolescentes.

A cada dia os professores estão se deparando com uma geração que requisita o uso de novas metodologias de ensino, que consigam entender sua própria linguagem, que estabeleçam conexões e vínculos com os temas e os estudantes, e entendemos que o mundo nos apresenta grandes desafios que são muito diferentes daqueles que tínhamos há alguns anos, (Martins *et al.*, 2021), por isso nós docentes necessitamos pesquisar e estudar cada dia mais novos métodos de ensino para alcançar nossos objetivos a curto e longo prazo.

Cabe a reflexão se este modelo de game Quiz Educativo poderia ser utilizado com outras modalidades esportivas ou com outras faixas etárias e temas diversos que estejam na grade curricular da Escola e se poderia trazer o mesmo engajamento e o despertar com outras crianças que se encontra em fases de aprendizados diferentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRÃO, R. K; et al. **Jogos Eletrônicos e a Educação Física:** Entre lazer e as possibilidades pedagógicas. *Humanidades & Inovação*, v. 9, n. 11, p. 286-296, 2022.
- ABRÃO, R. K; RODRIGUES, M. R. M. **Criar, Montar, Divertir e Aprender:** Os jogos, brinquedos e brincadeiras. *Revista Uniabeu*, v. 11, n. 27, p. 19-35, 2018.
- AGUIAR, T. A. M. **Gamificação na Educação.** Tese de Mestrado. 2023.
- ALVES, F. **Gamification** - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.
- ARAÚJO, P. **A tecnologia na sala de aula: entre o fascínio e a rejeição.** *Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação.* Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias: Instituto de Educação. 2012.
- BALDISSERA, A. **Pesquisa-ação:** uma metodologia do “conhecer” e do “agir” coletivo. *Sociedade em Debate*, v. 7, n. 2, p. 5-25, 2001.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.
- BOURDIEU, P. **Coisas ditas.** São Paulo: Brasiliense, 1990.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Educação é a Base. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EgendF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 23 set. 2023.
- BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL (CBB). **As primeiras regras.** [S. l.], 31 dez. 1969. Disponível em: <https://www.cbb.com.br/noticia/1560/as-primeiras-regras>. Acesso em: 14 out. 2024.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL (CBB). **Regras Oficiais de Basquetebol.** CBB, 2022. Disponível em: <https://www.cbb.com.br/wp-content/uploads/Regras-Oficiais-Basketball-2022-ALTERACOES-OUTUBRO-2022-Final.pdf>. Acesso em: 14 out. 2024.
- COUTINHO, N. F. **Basquetebol na Escola:** Da iniciação ao treinamento. 3a. edição. ed. Rio de Janeiro: Editora Sprint, 2007.
- CUNHA, M. B. D., OMACHI, N. A., RITTER, O. M. S., NASCIMENTO, J. E. D., MARQUES, G. D. Q., & LIMA, F. O. (2024). **Metodologia Ativas:** Em busca de uma caracterização e definição. *Educação Em Revista*, 40, e 39.

CURY, A. **Inteligência socioemocional: Ferramentas para pais inspiradores e professores encantadores**. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

DA COSTA, orgs) **Coletânea de textos em Estudos Olímpicos**. Rio de Janeiro: DA SILVA, M. M; DA SILVA, A. M. S. **Inteligência emocional e sua aplicação no contexto educacional**. LUMINAR-Revista de Ciências e Humanidades, v. 1, n. 2. 2018.

DAIUTO, M. **Basquetebol: Arbitragem, Regras Oficiais comentadas**. Cia. Brasil Editora. 1ª Ed, 1990.

DAIUTO, M. **Basquetebol: Origem e evolução**. São Paulo: Iglu Editora, p. 61, 95-101, 1991.

DE ROSE JUNIOR, D; TRICOLI, V. **Basquetebol: uma visão integrada entre ciência e prática**. Barueri/SP: Manole, 2005.

DE ROSE JUNIOR, D. **O basquetebol masculino nos Jogos Olímpicos: história e a participação do Brasil**. . Universidade de São Paulo. Escola de Artes, Ciências e Humanidades, 2017. Disponível em: <https://gente.globo.com/prazer-somos-a-geracao-alpha/>. Acesso em: 23 de set. 2023.

DOS SANTOS CORRÊA, E. J.; DOS SANTOS, O. N.; DOS SANTOS, M. P. M. **As Contribuições da Gamificação dos Conteúdos no Processo de Alfabetização e Letramento: Revisão de Literatura**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 8, p. 742-757, 2023.

FADEL, L. M. ULBRICHT, V. R., BATISTA, C. R., VANZIN, T (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE BASKETBALL (FIBA). **Organização. O que fazemos**. Disponível em: <https://about.fiba.basketball/en/organization/what-we-do>. Acesso em: 23 de set. 2024.

FERNANDES, M. A. **Gamificação no ensino fundamental II: uso das novas tecnologias como ferramentas de motivação à aprendizagem**. Curitiba, p. 26, 2022.

FROSSARD, M. L.; PESENTE, G. S.; GAMA, J. C. F.; SANTOS, W. dos . A formação para o esporte no basquetebol: uma análise com treinadores do estado do Espírito Santo. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, São Carlos, v. 8, n. 2, p. 165–177, 2024. DOI: 10.29181/2594-6463-2024-v8-n2-p165-177.

VIANNA, Y., et al. **Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos**. — 1. Ed. — Rio de Janeiro : MJV Press, 2013. ISBN 978-85-65424-09-7 (e-book.)

GARDNER, H. *Inteligências Múltiplas: a teoria na Prática*. Porto Alegre: Artmed, 1995.

GOLEMAN, D. (2006). **Inteligência emocional**. Barcelona: Sic Idea y Creación Editorial.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional**: A teoria que redefine o que é ser inteligente. Revisão da Tradução: Ana Amélia Schuquer. 54 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GUTIERREZ, Diego Monteiro. **Trajetória do basquetebol brasileiro: 1989-2018**. 2023. Tese de Doutorado. [sn].

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

INSTITUTO PLAY. **Prazer, somos a geração Alpha**. São Paulo: 2016. **intervenção em alunos do 5.º ano**. 2018.

KLOCK, A. C. T; DE CARVALHO, M. F; ROSA, B. E. R; GASPARINI, I. **Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. RENOTE, Porto Alegre, v. 12, n. 2, 2014.

KOBAYASHI, M. C. M; ZANE, V. C. **Adolescente em conflito com a lei e sua noção de regras no jogo de futsal**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, v. 24, p. 195-204, 2010.

KUHN, M; DEON, A. R. **A dimensão formativa da norma/regra na sala de aula**. LIEBSCHER, P. **Quantity with quality?** Teaching quantitative and qualitative methods in a LIS Master's program. Library Trends, v. 46, n. 4, p. 668-680, Spring 1998.

KUHN, Martin; DEON, Alana Rigo. **A dimensão formativa da norma/regra na sala de aula**. *Educação em Foco*, p. e26092-e26092, 2021.

LUDKE, M; André, M.E.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas** - São Paulo: EPU, 1986. FLICK, U. **Qualidade na pesquisa qualitativa: coleção pesquisa qualitativa**. Bookman editora, 2009.

Martins, C., Macedo, RT, & Silveira, SR (2021). **Quiz EDUC: uma ferramenta educacional de construção de quiz**. *Cadernos De Educação Tecnologia E Sociedade* , 14 (1), 106–126.

McCRINDLE, M.; SALGADO, B.; McDONALD, P. In: HANSEN, Jane. **Future is bright for Generation Alpha**. June 03, 2013.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo** [recurso eletrônico] / Jane McGonigal; tradução Eduardo Rieche. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

MEIRA, L.; BLIKSTEIN, P. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na**

aprendizagem. Porto Alegre: Penso, 2020.

MIGUEL, I. F. B. **A Educação Física e a Inteligência Emocional: programa de intervenção em alunos do 5.º ano.** Dissertação de Mestrado. Universidade de Tras-os-Montes e Alto Douro (Portugal). 2017.

NUNES VALENTE, M.; PAULA MONTEIRO, A. **Inteligência emocional em contexto escolar.** *Revista Eletrônica de Educação e Psicologia* 7.1-11, 2016.

PAES, R. R; MONTAGNER, P. C; FERREIRA, H. B. **Pedagogia do esporte: iniciação e treinamento em basquetebol.** 2009.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. Currículo Paulista, Seduc/Undime SP. São Paulo: Seduc/SP, 2019. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em 10 de jan. 2025.

SALOVEY, P., MAYER, J.D. **Emotional intelligence.** Department of Psychology. New Haven, p. 9, 185-211. 1990.

SANCHES, S. M.; RUBIO, K. **A prática esportiva como ferramenta educacional: trabalhando valores e a resiliência.** *Educação e pesquisa*, v. 37, p. 825-841, 2011.

SEDORKO, C. M., FINCK, S. C. M. (2016). **SENTIDOS E SIGNIFICADOS DO ESPORTE NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.** *Journal of Physical Education*, 27. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v27i1.2745>

SPRINGFIELD, COLLEGE. **Onde o Basquete foi inventado: a história do basquete.** [S. l.], 16 dezembro 2015. Disponível em: <https://springfield.edu/about/birthplace-of-basketball>. Acesso em: 21 out. 2024.

TESSARO, F; LAMPERT, C. D. T. **Desenvolvimento da inteligência emocional na escola:** relato de experiência. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 23p, p. e178696, 2019.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação.** São Paulo: Cortez, 2009.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação.** São Paulo: Cortez, 1985.

TOLOMEI, B. V. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação.** *EAD em foco*, v. 7, n. 2, 2017.

TRIPP, D. **Pesquisa-ação:** uma introdução metodológica. *Educação e pesquisa*, v. 31, n. 03, p. 443-466, 2005.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

TURINI, M. **A prática do fair play no contexto da atualidade.** In.: (M. Turini; L. P. Universidade Gama Filho, 2002

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

YMCA, ACM. **A origem do basquete**. [S. l.], 3 maio 2011. Disponível em: <http://www.ymca.org.br/index.asp?pagina=noticias-detalhes&id=194>. Acesso em: 13 out. 2024.

YMCA, ACM. **História**. [S. l.], 2004. Disponível em: <http://www.ymca.org.br/index.asp?pagina=historia>. Acesso em: 13 out. 2024.

ZABALZA, M. A. **Diários de aula**: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional. Porto Alegre: Artmed, 2004.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2011.

7. APÊNDICES

APÊNDICE A –

TCLE - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AOS PAIS

Nome do(a) Aluno(a) participante: _____

Nome do Responsável pelo Aluno(a): _____

RG do Responsável: _____

Seu filho(a) foi convidado(a) a participar da pesquisa “O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE GAME”, esta pesquisa tem como objetivo projetar, propor, desenvolver e analisar o impacto de um game como estratégia no ensino e aprendizagem das regras do Basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional (cooperação, empatia e respeito), como também desenvolver e analisar as implicações do game como método de ensino aprendizagem.

Os alunos inicialmente irão responder há um questionário sobre as regras do basquete e suas emoções, com base nessas informações iremos desenvolver um game onde depois poderão jogar e aprender novos conteúdos sobre as regras do basquete e a inteligência emocional.

A participação do(a) seu(sua) filho(a) se torna de forma totalmente voluntária e livre de qualquer remuneração, sem prejuízos financeiros, custos ou lucro.

Seguindo conforme as Resoluções 466/12 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde, assegura-se total sigilo de suas informações em todas as etapas da pesquisa através de um questionário sem a identificação nominal dos participantes, sendo que você é livre para recusar a participação de seu/sua filho/filha e retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento.

A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios para seu/sua filho/filha.

As atividades serão realizadas na unidade escolar, em dia e horário de aula, com o professor pesquisador, não alterando a rotina escolar dos alunos, lembrando que as fotos e vídeos que serão coletados durante o processo fazem parte do Produto Educacional resultado da pesquisa.

Os riscos durante a pesquisa são com deslocamento do corpo durante as atividades, o que pode eventualmente causar pequenas quedas ou desconforto em responder o questionário sobre as regras do basquetebol. Entretanto, seu(sua) filho(a) poderá desistir a qualquer momento da pesquisa, que tem como benefícios para os participantes um maior conhecimento sobre as regras do basquetebol e suas emoções durante o jogo.

Você responsável também receberá uma via deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os Pais pelo(a) aluno(a) assinada por ambas partes pesquisador e participante.

Para maiores informações ou esclarecimentos, você poderá entrar em contato com os pesquisadores, Eduardo Campanelli Mortari, e-mail: eduardo.mortari@unesp.br, fone: 14 98137-7858 e/ou Prof.^a Dr.^a Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger, e-mail: dagmar.hunger@unesp.br, fone: 14 99902-3347 ou com o Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências/UNESP/Bauru – Contato do Comitê de Ética em Pesquisa - Endereço: Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01 – Vargem Limpa, CEP: 17033-360, Bauru-SP, e-mail: cepesquisa@fc.unesp.br, telefone: (14) 3103-6075 (Ramal: 9400).

Declaro ter sido informado(a) de forma clara, os objetivos e a metodologia da pesquisa intitulada “O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE GAME”, bem como as atividades que serão desenvolvidas neste processo.

Estou ciente de que a participação é voluntária e a privacidade de meu(minha) filho(a) será respeitada, ou seja, o sigilo de informações sobre a vida pessoal, e, também a não divulgação do nome próprio, também ciente de que posso recusar a participação, retirar meu consentimento, ou interromper a participação dele (a) a qualquer momento, sem precisar justificar.

Declaro que concordo com a participação de meu(minha) filho(a) como voluntário(a) e permito a realização de fotos, vídeos em aula e que será utilizada de forma única e exclusiva para os objetivos da pesquisa educacional, não tendo uma reprodução externa e assegurando o sigilo da criança.

Declaro ter recebido uma cópia deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os Pais e certifico que li o texto de consentimento e entendi seu conteúdo.

Bauru, ____/____/ 2023

Assinatura do responsável pelo(a) aluno(a)

Assinatura do Pesquisador

APÊNDICE B –

TALE - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA ALUNOS

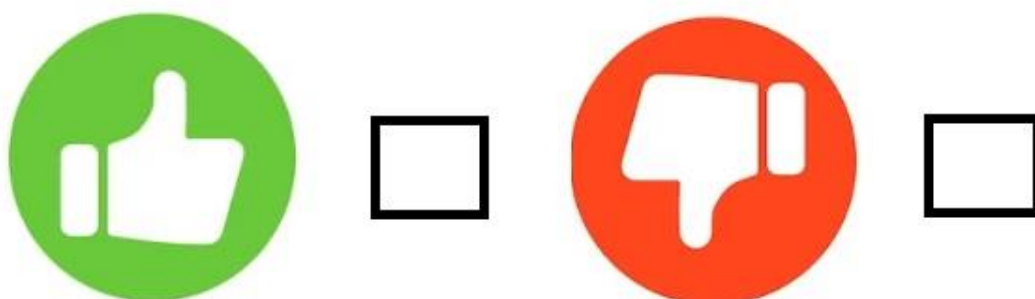
Tema da Pesquisa: “O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE GAME”	
Orientadora: Prof. ^a Dr. ^a Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger	Instituição/Departamento: UNESP/Bauru – Departamento de Educação.
Telefone: (14) 3103-6075	E-mail: dagmar.hunger@unesp.br
Aluno responsável: Eduardo Campanelli Mortari	Instituição/Departamento: UNESP/Bauru – Departamento de Educação.
Telefone: (14) 98137-7858	E-mail: eduardo.mortari@unesp.br
Comitê de Ética em Pesquisa: Endereço: Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01 - Vargem Limpa, CEP: 17033-360, Bauru-SP, Telefone: (14) 3103-6075 (Ramal: 9400), E-mail: cepesquisa@fc.unesp.br Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, UNESP-Bauru - Faculdade de Ciências.	

Nome do Participante: _____
Nome do Responsável: _____
RG do Responsável: _____
    Estamos realizando uma pesquisa com objetivo de desenvolver um game que ajude os alunos a aprenderem mais sobre as regras do Basquetebol e suas emoções também. Para realizar esta pesquisa, precisamos que você preencha um questionário em formato de Google Forms sobre as regras do Basquetebol.

Ao final desta pesquisa vocês terão acesso a este game que será construído com a ajuda de vocês, caso tenham alguma dúvida sobre este durante as atividades propostas podem me perguntar a qualquer momento (Professor Eduardo), ou se tiver algum problema pode contatar a Professora Orientadora do projeto Dagmar.

Suas respostas não serão compartilhadas com outros alunos e só serão utilizadas para o desenvolvimento desta pesquisa educacional e sua participação se torna de forma totalmente voluntária e livre de qualquer remuneração, sem prejuízos financeiros, custos ou lucro.

Você poderia me ajudar?



Sabendo que meu responsável aceitou e eu li, entendi e tirei minhas dúvidas com o professor Eduardo, concordo em participar da Pesquisa sobre as Regras do Basquetebol e suas emoções. Também estou ciente de que posso recusar a participação, retirar meu consentimento, ou interromper a participação dele (a) a qualquer momento, sem precisar justificar.

Bauru, ____/____/ 2023

Assinatura do aluno(a)

APÊNDICE C –**TCLE - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AOS PROFESSORES**

Nome do(a) Professor(a) participante: _____

RG do Responsável: _____

Professor(a) você foi convidado(a) a participar da pesquisa “O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE GAME”, esta pesquisa tem como objetivo projetar, propor, desenvolver e analisar o impacto de um game como estratégia no ensino e aprendizagem das regras do Basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional (cooperação, empatia e respeito), como também desenvolver e analisar as implicações do game como método de ensino aprendizagem.

Os alunos inicialmente irão responder há um questionário sobre as regras do basquete e suas emoções, com base nessas informações iremos desenvolver um game onde depois poderão jogar e aprender novos conteúdos sobre as regras do basquete e a inteligência emocional.

A sua participação se torna de forma totalmente voluntária e livre de qualquer remuneração, sem prejuízos financeiros, custos ou lucro.

Seguindo conforme as Resoluções 466/12 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde, assegura-se total sigilo de suas informações em todas as etapas da pesquisa através de um questionário sem a identificação nominal dos participantes, sendo que você é livre para recusar a participação de seu/sua filho/filha e retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento.

A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios para seu/sua filho/filha.

As atividades serão realizadas na unidade escolar, em dia e horário de aula, com o professor pesquisador, não alterando a rotina escolar dos alunos, lembrando que as fotos e vídeos que serão coletados durante o processo fazem parte do Produto Educacional resultado da pesquisa.

Entretanto, você poderá desistir a qualquer momento da pesquisa, que tem como benefícios para os participantes um maior conhecimento sobre as regras do basquetebol e suas emoções durante o jogo.

Você responsável também receberá uma via deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinada por ambas partes pesquisador e participante.

Para maiores informações ou esclarecimentos, você poderá entrar em contato com os pesquisadores, Eduardo Campanelli Mortari, e-mail: eduardo.mortari@unesp.br , fone: 14 98137-7858 e/ou Prof.^a Dr.^a Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger, e-mail: dagmar.hunger@unesp.br, fone: 14 99902-3347 ou com o Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências/UNESP/Bauru – Contato do Comitê de Ética em Pesquisa - Endereço: Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01 – Vargem Limpa, CEP: 17033-360, Bauru-SP, e-mail: cepesquisa@fc.unesp.br, telefone: (14) 3103-6075 (Ramal: 9400).

Declaro ter sido informado(a) de forma clara, os objetivos e a metodologia da pesquisa intitulada “O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE GAME”, bem como as atividades que serão desenvolvidas neste processo.

Estou ciente de que a participação é voluntária e a privacidade de meu(minha) filho(a) será respeitada, ou seja, o sigilo de informações sobre a vida pessoal, e, também a não divulgação do nome próprio, também ciente de que posso recusar a participação, retirar meu consentimento, ou interromper a participação dele (a) a qualquer momento, sem precisar justificar.

Declaro que concordo com a participação de meu(minha) filho(a) como voluntário(a) e permito a realização de fotos, vídeos em aula e que será utilizada de forma única e exclusiva para os objetivos da pesquisa educacional, não tendo uma reprodução externa e assegurando o sigilo do professor.

Declaro ter recebido uma cópia deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os Pais e certifico que li o texto de consentimento e entendi seu conteúdo.

Bauru, ____/____/ 2023

Assinatura do professor responsável (a)

Assinatura do Pesquisador

Contato do Comitê de Ética em Pesquisa

Endereço: Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01 - Vargem Limpa, CEP: 17033-360, Bauru-SP,

Telefone: (14) 3103-6075 (Ramal: 9400), E-mail: cepesquisa@fc.unesp.br

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, UNESP-Bauru - Faculdade de Ciências.

APÊNDICE D – TERMO DE ACEITE DA ESCOLA

APÊNDICE C – TERMO DE ACEITE DA ESCOLA



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de Bauru



A/C da diretora da Escola Estadual Professor Eduardo Naves

Eu, **Eduardo Campanelli Mortari**, estudante do curso de mestrado da Unesp Bauru no ano de 2023/24, venho através desta solicitar a diretoria da escola a autorização para realizar a pesquisa com os alunos dos alunos do 9º. Ano durante as aulas de educação física. A pesquisa que é intitulada como: "O ENSINO DAS REGRAS DO BASQUETEBOL ATRELADO À APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE GAME", que tem como objetivo projetar, desenvolver e analisar o impacto de um game como estratégia no ensino e aprendizagem das regras do Basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional (cooperação, empatia e respeito), como também desenvolver e analisar as implicações do game como método de ensino aprendizagem.

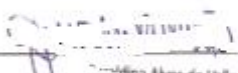
Os alunos inicialmente irão responder há um questionário via Google Forms sobre as regras do basquete e suas emoções, com base nessas informações iremos desenvolver um game onde depois poderão jogar e aprender novos conteúdos sobre as regras do basquete e a inteligência emocional.

A pesquisa proposta integra o Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica da UNESP de Bauru, sendo orientada pela Prof.ª Dr.ª Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger. Os dados colhidos serão eticamente tratados, seguindo as normas prescritas pelo Comitê de Ética em pesquisa envolvendo seres humanos. Assim, além dos cuidados com o levantamento de dados, as identidades alunos envolvidos na pesquisa serão preservados através de questionário sem a identificação nominal dos alunos.

Agradecemos a atenção e colocamo-nos à disposição para maiores informações.

Bauru, 14 de setembro de 2023.

Atenciosamente



Diretora da Escola: Carla Regina de Souza
Diretor de Escola

Seção Técnica de Pós-Graduação da Faculdade de Ciências
Av. Engº Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01 - Vargem Limpa - Bauru-SP - CEP: 17033-360
Fone: (14) 3103-6077 - email: pgfc@fc.unesp.br - site: www.fc.unesp.br

ANEXOS

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: BASQUETEBOL E A APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL: UMA PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE GAME

Pesquisador: EDUARDO CAMPANELLI MORTARI

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 75013123.7.0000.5398

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.581.364

Apresentação do Projeto:

Resumo:

A utilização de jogos eletrônicos como uma estratégia de aprendizado, cada dia mais tem sido utilizada com os adolescentes desta geração Alpha, que se identificam e estão conectados a esta tecnologia em seu cotidiano. Esta pesquisa tem como objetivo projetar, propor, desenvolver e analisar o impacto de um game como estratégia no ensino aprendizagem das regras do Basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional (cooperação, empatia e respeito). Seguindo uma abordagem qualitativa com base na metodologia da pesquisa-ação iremos utilizar questionários, entrevistas semiestruturadas e diário de campo para levantar o conhecimento das regras do Basquetebol com os alunos do 9o. ano da escola pública da cidade, que serão utilizados como base para o desenvolvimento do game.

Introdução:

Nos últimos anos de convívio social, durante a docência na escola, tenho observado a dificuldade com que os adolescentes tem em respeitar as regras. Sejam pelas regras e combinados mais simples de convivência em sala de aula entre os estudantes no dia a dia com suas responsabilidades, como até as mais específicas de um jogo de Basquetebol na Escola.No ambiente escolar entende-se que as regras são criadas e elaboradas com o objetivo de proteger os estudantes, manter a disciplina e também melhorar a convivência de todos entre uma sociedade. Assim para que se possa aprender um jogo e cumprir suas regras, primeiramente é necessário

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01

Bairro: CENTRO

CEP: 17.033-360

UF: SP

Município: BAURU

Telefone: (14)3103-9400

Fax: (14)3103-9400

E-mail: cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 6.581.364

conhece-las. Segundo (KUHN, M; DEON, A.R., 2021, p. 3), "A escola como instituição formal se orienta a partir de normas consensuadas, o que permite que se constitua em ambiente de convivência e de aprendizagem.".De acordo com (KOBAYASHI, M.C.M. & ZANE, V.C., 2010), as regras são muito importantes como partes integrantes de uma sociedade, sendo assim o jogo com regras entrega uma possibilidade para à criança desenvolver suas estruturas mentais e também melhorar sua socialização.Segundo (DAIUTO, M., 1991), o Basquetebol é um esporte emocionante e dinâmico que possui inúmeras regras que envolvem vários aspectos do jogo e inicialmente na sua criação de origem haviam 13 regras básicas que perduraram por vários anos, já com o passar dos anos as modificações que foram realizadas objetivaram o aperfeiçoamento daquilo que a experiência demonstrou a necessidade de adaptação e de atualização em virtude do desenvolvimento técnico do jogo.De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) o esporte é regido por um conjunto de regras formais, organizadas pelas instituições como (associações, federações e confederações esportivas) que também definem as normas de disputa e cuidam do desenvolvimento das modalidades esportivas em todos os níveis de competição. Ele também como toda prática social pode ser recriado e adaptado por quem participa e se envolve na prática, mantendo suas características formais de regulação das ações, mas adaptando as outras normas ou regras de acordo com o interesse dos participantes, espaço utilizado, número de jogadores e etc. Podendo tomar como exemplo a modalidade esportiva Basquetebol onde podemos jogar um jogo dois contra dois em uma única cesta, os alunos estão jogando o Basquetebol, mas não estão obedecendo todos os 50 artigos que possui as regras da modalidade oficialmente. O Basquetebol é definido como uma modalidade de invasão ou territorial que tem como característica comparar a capacidade de uma equipe chegar com a bola ou um outro objeto para uma meta ou área da quadra que é o campo de defesa dos outros adversários (gol, cesta e etc.), e simultaneamente proteger sua região também de ser atacada (BRASIL, 2018).Com a evolução do basquetebol vieram novas regras deixando o jogo mais dinâmico e atualmente o basquete está dividido em 8 regras principais, sendo que dentro de cada regra temos artigos que ao final totalizam 50 deles, sendo cada um relacionados ao jogo, as equipes, aos árbitros e finalmente aos atletas (Confederação Brasileira de Basketball, CBB, 2022). Durante a prática pedagógica na Escola, tenho observado entre os adolescentes a falta de conhecimento relacionado as regras do jogo e até mesmo a própria história do basquetebol e suas origens. O jogo de Basquetebol, foi criado diante de uma situação problema dentro de uma Escola, e segundo (DAIUTO, M., 1991), o jogo foi idealizado pelo professor de educação física canadense James Naismith em 1981 na Associação Cristã de Moços de Springfield, em Massachusetts no EUA, onde

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-9400 **Fax:** (14)3103-9400 **E-mail:** cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 6.581.364

o diretor da escola pediu ao professor que inventasse um novo esporte, sem violência e que fosse praticado em lugar fechado por conta do inverno rigoroso nos Estados Unidos, e que pudesse ser praticado no verão ao ar livre. No processo de ensino e aprendizagem da modalidade Basquetebol (dentro de uma partida), os adolescentes passam por vários momentos onde eles necessitam tomar decisões, que muitas das vezes implicam ou estão relacionadas as suas emoções por conta da dinâmica do jogo e ao cumprimento das regras da modalidade esportiva, sendo assim um conhecimento das regras do Basquete e entendimento das aprendizagens socioemocionais durante as situações de jogo numa partida, pode ajudar os adolescentes e suas tomadas de decisões durante o este processo de ensino aprendizado do Basquetebol na Escola. Segundo (GOLEMAN, D., 1995, p 63), a inteligência emocional é definida como: [...] a inteligência emocional: por exemplo, a capacidade de criar motivações para si próprio e de persistir num objetivo apesar dos percalços; de controlar impulsos e saber aguardar pela satisfação de seus desejos; de se manter em bom estado de espírito e de impedir que a ansiedade interfira na capacidade de raciocinar; de ser empático e autoconfiante. De acordo com (DE ROSE JUNIOR, D.; TRICOLI, V, 2005), um dos aspectos da prática pedagógica do basquete na iniciação, é a aprendizagem social que envolve aspectos psicológicos e filosóficos que seguramente ajudará na criação de novas relações de amizade entre as crianças, como fortalecer as já existentes, sendo que o jogo coletivo também possibilita uma aproximação entre as crianças de uma forma mais verdadeira. Na atualidade, os jogos eletrônicos como estratégia de ensino e aprendizagem, pode mudar comportamentos e desenvolver o senso ético para obedecer às regras propostas, tendo como resultado final um melhor desempenho acadêmico e emocional, ajudando na formação social cidadã. Diante deste contexto, na presente pesquisa-ação quais seriam as implicações dos jogos eletrônicos no ensino e aprendizagem das regras do Basquetebol atrelado ao aprendizado socioemocional e de que forma a ela está relacionada as aplicações das regras do basquetebol durante o processo de ensino aprendizagem do jogo para adolescentes na escola.

Hipótese:

Professores e estudantes escolares desconhecem a história e as regras do basquetebol.

O desenvolvimento de um game, como estratégia no processo de aprendizagem do basquetebol escolar atrelado à aprendizagem socioemocional, pode impactar num melhor desempenho estudantil, bem como, influenciar na adesão/aderência/interesse pela modalidade.

Metodologia Proposta:

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-9400 **Fax:** (14)3103-9400 **E-mail:** cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 6.581.364

A pesquisa seguirá uma abordagem qualitativa com objetivo de explorar o conjunto de opiniões e representações sobre o tema que pretendemos investigar. Sendo que para utilizarmos a abordagem qualitativa é necessário aprender a observar, registrar e analisar interações reais entre pessoas, e entre pessoas e sistemas (LIEBSCHER, P., 1998). Segundo Ludke e André (1986, p.13) uma pesquisa qualitativa é formada pela obtenção dos dados descritivos, que foram coletados dentro de um contato direto do pesquisador com a situação que será estudada. A pesquisa qualitativa busca explicar os fenômenos sociais “de dentro” sendo de várias formas diferentes como: analisando as experiências de indivíduos e grupos, examinando interações e comunicações baseadas na observação e registro de práticas e a investigação de documentos (FLICK, U., 2009).

A pesquisa tem natureza qualitativa, baseada na metodologia da Pesquisa-ação como método, ela pode agregar técnicas de pesquisa, podendo utilizar-se de intervenção na solução de problemas e também na organização de ações educativas, como dinâmicas de grupo com dimensão coletiva na produção do conhecimento (BALDISSERA, A., 2001).

O método da pesquisa-ação educacional é uma estratégia para que os professores desenvolvam suas pesquisas e possam aprimorar o processo de ensino em decorrência o aprendizado de seus alunos (TRIPP, D., 2005).

Lembrando da importância do pesquisador neste tipo de pesquisa, se envolver de forma participativa com o contexto do objeto a ser estudado para poder identificar as dificuldades e a melhor forma de intervenção pedagógica. De acordo com (THIOLLENT, M., 1985, p. 16) é importante:

[...] é necessário definir com precisão, qual ação, quais agentes, seus objetivos e obstáculos, qual exigência de conhecimento a ser produzido em função dos problemas encontra dos na ação ou entre os atores da situação.

Para estudarmos os fenômenos em forma de pesquisa qualitativa é necessário identificarmos o contexto onde estão inseridos os estudantes, sendo assim iremos desenvolver a pesquisa durante as aulas de educação física com aproximadamente 35 estudantes matriculados no 9o. ano do ensino fundamental 2, com a faixa etária entre 13 a 14 anos de idade, durante o período de 2023 a 2024 de uma escola pública. O estudo será submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos seguindo suas orientações, sendo somente iniciada após aprovação do mesmo.

Os estudantes que aceitarem participar do estudo irão levar para seus pais e responsáveis preencher um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido Termo de Assentimento Livre e Esclarecido e a escola irá preencher uma Carta de Aceite para realizar a pesquisa.

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-9400 **Fax:** (14)3103-9400 **E-mail:** cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 6.581.364

Para o levantamento e análise do conhecimento das regras do basquetebol utilizaremos as seguintes técnicas:

Levantamento bibliográfico sobre o tema, onde iremos embasar teoricamente a pesquisa-ação.

Questionário onde os alunos responderão um questionário diagnóstico através da ferramenta do Google Forms com objetivo de coletar o conhecimento com base na percepção sobre as regras do basquetebol dos alunos do 9o. ano da Escola Pública da cidade.

As entrevistas semiestruturadas serão realizadas com os alunos e o professor responsável com a utilização de um gravador de voz com objetivo de obter mais informações sobre o conhecimento dos alunos sobre as regras do basquete. De acordo com (TRIVIÑOS, A. N. S., 1987) esse tipo de entrevista é uma técnica que possui um roteiro, elaborado em teorias e hipótese, mas permite espaços para novos questionamentos conforme o decorrer e interação dos participantes.

O desenvolvimento de diário de aulas que serão produzidos por parte do professor/pesquisador que segundo (ZABALZA, M. A., 2004), são registros e narrações de professores sobre os acontecimentos durante as aulas e suas reflexões sobre as ações durante o processo de ensino aprendido.

Desfecho Primário:

Ensino e aprendizagem do basquetebol (história; regras) atrelado à aprendizagem socioemocional; incentivo ao esporte em contexto escolar por intermédio de game e, também, a renovação da docência em educação física escolar, melhor desempenho emocional e acadêmico estudantil. Propagação acadêmica, científica e cultural do game.

Desfecho Secundário:

Ressignificação escolar no que diz respeito à aprendizagem socioemocional e o ensino e a aprendizagem do esporte basquetebol. Tamanho da Amostra no Brasil: 36

Haverá uso de fontes secundárias de dados (prontuários, dados demográficos, etc)?

Não

Informe o número de indivíduos abordados pessoalmente, recrutados, ou que sofrerão algum tipo de intervenção neste centro de pesquisa:

36

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-9400 **Fax:** (14)3103-9400 **E-mail:** cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 6.581.364

Haverá uso de fontes secundárias de dados (prontuários, dados demográficos, etc)?

Não

Informe o número de indivíduos abordados pessoalmente, recrutados, ou que sofrerão algum tipo de intervenção neste centro de pesquisa:

36

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Projetar, propor, desenvolver e analisar o impacto de um game como estratégia no ensino e na aprendizagem das regras do Basquetebol atrelado à aprendizagem socioemocional (cooperação, empatia e respeito).

Objetivo Secundário:

Analisar o conhecimento de um grupo de estudantes referentes às regras do basquetebol numa Instituição Escolar Pública. Averiguar e discutir as implicações no aprendizado das regras do basquetebol e atrelado ao aprendizado socioemocional como, respeito, cooperação, empatia por intermédio de um game. Desenvolver e analisar as implicações do game como método de ensino aprendizagem.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Os riscos durante a pesquisa são com deslocamento do corpo durante as atividades, o que pode eventualmente causar pequenas quedas ou desconforto em responder o questionário sobre as regras do basquetebol.

Benefícios:

Incentivar os estudantes da escola pública a prática do Basquetebol, conhecer mais sobre o jogo e suas regras atrelado a aprendizagem socioemocional que tem como temas (cooperação, empatia e respeito) por intermédio de um game.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se de um projeto de pesquisa-ação na área de Educação, mas especificamente envolvendo a

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-9400 **Fax:** (14)3103-9400 **E-mail:** cepesquisa.fc@unesp.br

**UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO**



Continuação do Parecer: 6.581.364

Ed. Física, através da elaboração de produto educativo relativo ao ensino e à aprendizagem do basquetebol.

O tema é pertinente, o projeto encontra-se bem estruturado, todos os termos obrigatórios foram apresentados não existindo impedimentos éticos.

Obs. O cronograma necessita de um pequeno ajuste das datas das fases iniciais. Penso que isso ocorreu em decorrência do tempo de espera do parecer junto ao CEP FC. Tal fato não impede a aprovação do projeto mas deve ser corrigido.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos os Termos foram apresentados corretamente.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Alterar as datas do cronograma anteriores a data de 13/12, para após esse período.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2220938.pdf	14/10/2023 00:44:41		Aceito
Outros	TERMO_DE_ACEITE_DA_ESCOLA_E_EDUARDO_CAMPANELLI_MORTARI_PB.pdf	14/10/2023 00:35:46	EDUARDO CAMPANELLI MORTARI	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE_EDUARDO_CAMPANELLI_MORTARI_PB.pdf	14/10/2023 00:34:36	EDUARDO CAMPANELLI MORTARI	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_EDUARDO_CAMPANELLI_MORTARI_PB.pdf	14/10/2023 00:34:11	EDUARDO CAMPANELLI MORTARI	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO_EDUARDO_CAMPANELLI_MORTARI_PB.pdf	14/10/2023 00:32:37	EDUARDO CAMPANELLI MORTARI	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA_EDUARDO_CAMPANELLI_MORTARI_PB.pdf	14/10/2023 00:31:58	EDUARDO CAMPANELLI MORTARI	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_MESTRADO_EDUARDO_CAMPANELLI_MORTARI.pdf	14/10/2023 00:31:08	EDUARDO CAMPANELLI MORTARI	Aceito
Folha de Rosto	FOLHA_DE_ROSTO_EDUARDO_CAM	14/10/2023	EDUARDO	Aceito

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-9400 **Fax:** (14)3103-9400 **E-mail:** cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 6.581.364

Folha de Rosto	ANELLI_MORTARI_PB.pdf	00:15:11	CAMPANELLI MORTARI	Aceito
----------------	-----------------------	----------	-----------------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BAURU, 14 de Dezembro de 2023

Assinado por:
Mário Lázaro Camargo
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-9400 **Fax:** (14)3103-9400 **E-mail:** cepesquisa.fc@unesp.br