

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ
CAMPUS DE MARECHAL CANDIDO RONDON
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, EDUCAÇÃO E LETRAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

PRISCILA BONORA BESSA

**ATIVA MENTE: JOGO DIDÁTICO PARA ENSINO DO COMPONENTE
CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ
CAMPUS DE MARECHAL CANDIDO RONDON
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, EDUCAÇÃO E LETRAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

PRISCILA BONORA BESSA

**ATIVA MENTE: JOGO DIDÁTICO PARA ENSINO DO COMPONENTE
CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Dissertação apresentada no Mestrado Profissional em Educação Física, Área de Concentração: Educação Física Escolar, da Universidade Estadual do Oeste do Paraná, *campus* de Marechal Cândido Rondon, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Dr. Douglas Roberto Borella

MARECHAL CÂNDIDO RONDON

2025

Ficha de identificação da obra elaborada através do Formulário de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da Unioeste.

BESSA, PRISCILA BONORA

ATIVA MENTE: JOGO DIDÁTICO PARA ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL / PRISCILA BONORA BESSA; orientador Douglas Roberto Borella. -- Marechal Cândido Rondon, 2025.

91 p.

Dissertação (Mestrado Profissional Campus de Marechal Cândido Rondon) -- Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Centro de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, 2025.

1. Educação física. 2. Jogo didático. 3. Ferramenta pedagógica. I. Borella, Douglas Roberto, orient. II. Título.



unioeste

Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Campus de Marechal Cândido Rondon - CNPJ 78680337/0003-46
Rua Pernambuco, 1777 - Centro - Cx. P. 91 - <http://www.unioeste.br>
Fone: (45) 3284-7878 - Fax: (45) 3284-7879 - CEP 85960-000
Marechal Cândido Rondon - PR.

PARANÁ

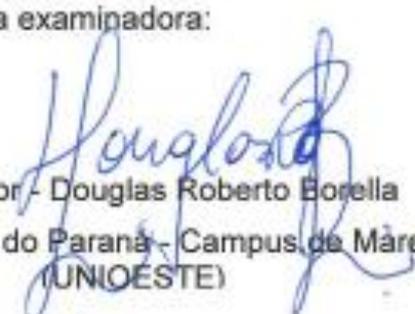
GOVERNO DO ESTADO



PRISCILA BONORA BESSA

"ATIVA MENTE: PROPOSTA DE JOGO DIDÁTICO PARA ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL"

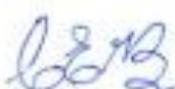
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física - PROEF em cumprimento parcial aos requisitos para obtenção do título de Mestra em Educação Física, área de concentração Educação física escolar, linha de pesquisa Abordagens metodológicas e processos de ensino e aprendizagem, **APROVADA** pela seguinte banca examinadora:


Orientador - Douglas Roberto Borella

Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Marechal Cândido Rondon
(UNIOESTE)


Arestides Pereira da Silva Júnior

Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Marechal Cândido Rondon
(UNIOESTE)


Carmem Elisa Henn Brandl

Marechal Cândido Rondon, 15 de abril de 2025.

AGRADECIMENTOS

Com gratidão transbordante, dirijo este agradecimento a todos que foram essenciais nesta jornada de meu mestrado. Primeiramente, agradeço a Deus por ser a luz que ilumina o meu caminho, guiando-me nos momentos de dúvida e inspirando perseverança, cuja presença constante e amorosa me fortaleceu ao longo de toda esta jornada.

Agradeço profundamente ao meu filho Rubens Felipe, que é minha luz e motivação. Sua alegria e carinho renovam minhas forças diariamente me ensinando a cada dia o verdadeiro valor do amor incondicional.

Aos meus pais Rubens e Rosemari, sou imensamente grato por serem a sólida rede de apoio que sempre me socorreu em tempos de necessidade e por acreditarem em meu potencial incondicionalmente.

Ao meu namorado Danyel, reconheço toda a sua dedicação e auxílio além do apoio psicológico indiscutível e se mantendo ao meu lado em cada desafio. Sua presença foi um pilar fundamental durante este processo.

À minha irmã Wanessa e ao meu cunhado Wagner, minha gratidão por serem uma extensão da minha família, sempre oferecendo palavras de incentivo e ajudando a me manter motivada. A minha sogra Michelly e aos meus sobrinhos Cássio e Rafaela, obrigado pelo carinho e compreensão ao longo dessa jornada.

Aos colegas de PROEF – Turma 4: Adriana, Alexandre, Augusto, Douglas, Fernanda, Flávio, Giovana, Marcos, Patrícia, Paula e Renan, que através de conversas, risos e caminhadas trouxeram leveza e alegria.

À direção e aos alunos do 8º e 9º ano do Colégio Octavio Tozo, manifesto minha gratidão pela participação ativa e engajada na pesquisa, tornando possível a concretização deste projeto.

A Equipe do Colégio Estadual do Campo de Juvinópolis merece um reconhecimento especial por serem apoiadores e incentivadores dedicados, acompanhando de perto todos os desafios e fases deste trabalho e por serem verdadeiros parceiros ao longo dessa caminhada.

Ao professor Thiago e a Kawan, sou grato pela assistência perspicaz e colaboração na aplicação e execução da pesquisa.

Aos meus amigos professores Ronivaldo e Felix Prosper que me auxiliaram nas etapas de tradução e também revisão gramatical. E sempre me incentivando e torcendo pela conclusão da dissertação.

Ao meu orientador, professor Douglas, expressei minha profunda admiração e gratidão pela orientação sábia e paciência em todos os momentos. Sua expertise foi fundamental para o desenvolvimento desta dissertação.

Finalmente, agradeço a todas as pessoas que acreditaram em mim, aquelas que duvidaram e, especialmente, aos obstáculos que se ergueram em meu caminho. Cada desafio enfrentado me impulsionou e motivou a realizar mais esse sonho, transformando-o em uma conquista memorável.

A cada um de vocês, dedico este trabalho e fica meu eterno agradecimento, pois cada apoio, pequeno ou grande, não passou despercebido e guardarei esta gratidão comigo para sempre.

RESUMO

BESSA, Priscila Bonora. **Ativa mente: jogo didático para ensino do componente curricular de educação física nos anos finais do ensino fundamental**. 2025. 90f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) - Centro de Ciências Humanas, Educação e Letras, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Marechal Cândido Rondon, 2025.

Os jogos didáticos têm se destacado como ferramentas pedagógicas eficazes, integrando a ludicidade ao aprendizado para engajar os alunos de forma interativa. Com base nisso, este estudo teve como objetivo analisar a funcionalidade e a aplicabilidade de um jogo didático como ferramenta pedagógica para o ensino das unidades temáticas do componente curricular Educação Física, nos anos finais do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos foram: a) Propor, como produto, um jogo didático que integre elementos lúdicos, educacionais e que possa ser utilizado como ferramenta pedagógica para o ensino das unidades temáticas: dança, lutas, ginástica, esportes, práticas corporais de aventura, jogos e brincadeiras; b) Identificar as percepções dos alunos sobre a aplicabilidade em relação aos fatores de qualidade: usabilidade e experiência do jogo; c) Testar, readequar e implementar o protótipo do jogo em sala de aula, avaliando sua funcionalidade, eficácia e compreensão pelos alunos. A pesquisa caracterizou-se como um estudo de abordagem qualitativa, utilizando a pesquisa-ação. A amostra compôs-se de 43 alunos do 8º e do 9º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual do Campo Octávio Tozo, localizado no município de Cascavel, Paraná. O instrumento de coleta de dados utilizado foi o questionário MEEGA+KIDS, adaptado para avaliar a experiência dos alunos, a percepção de aprendizagem e a relevância do jogo no contexto educativo. O jogo didático, nomeado de Ativa Mente, foi elaborado a fim de envolver os alunos em questões sobre as seis unidades temáticas da Educação Física: dança, ginástica, práticas corporais de aventura, lutas, esportes, jogos e brincadeiras. Ele possui diversos elementos que direcionam a interação dos alunos durante a atividade lúdica a fim de promover a aprendizagem. Os resultados indicaram que 85% dos alunos consideraram o jogo Ativa Mente fácil de usar, enquanto 78% apontaram que o jogo contribuiu para o entendimento dos conteúdos de Educação Física. No entanto, aspectos como o nível de desafio e a atenção durante o jogo apresentaram margens para aprimoramento. A aplicação do jogo estimulou a participação ativa dos alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo. Conclui-se que o jogo didático Ativa Mente é uma ferramenta pedagógica eficaz para o ensino das unidades temáticas de Educação Física, promovendo maior engajamento e aprendizagem significativa. O estudo contribui para a área da Educação Física Escolar, evidenciando o potencial de práticas inovadoras e lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo didático; Ferramenta pedagógica; Educação física.

ABSTRACT

BESSA, Priscila Bonora. **Actively: didactic game for teaching the physical education curricular component in the final years of elementary school**. 2025. 90p. Dissertation (Professional Master's Degree in Physical Education) - Center for Human Sciences, Education and Letters, State University of Western Paraná, Marechal Cândido Rondon, 2025.

Educational games have emerged as effective pedagogical tools, integrating playfulness into learning and engaging students interactively. Based on this, this study aimed to analyze the functionality and applicability of an educational game as a pedagogical tool for teaching thematic units in the Physical Education curriculum for the final years of Elementary School. The specific objectives were: a) To propose, as a final product, an educational game that integrates playful and educational elements serving as a pedagogical tool for teaching the following thematic units: dance, fighting, gymnastics, sports, adventure body practices, games and play; b) To identify students' perceptions about the applicability in relation to quality factors: usability and game experience; c) To test, adapt, and implement the game prototype in the classroom, evaluating its functionality, effectiveness, and comprehension by students. The research was characterized as a qualitative study employing action research. The sample consisted of 43 students from the 8th and 9th grades of Elementary School at Colégio Estadual do Campo Octávio Tozo, located in the city of Cascavel, Paraná. The data collection instrument used was the MEEGA+KIDS questionnaire, adapted to assess students' experience, perception of learning, and the game's relevance in the educational context. The educational game, *Ativa Mente*, was designed to engage students with questions related to the six thematic units of Physical Education. It incorporates various interactive elements to foster participation and enhance learning through playful activities. The results indicated that 85% of the students considered the *Ativa Mente* game easy to use, while 78% indicated that the game contributed to the understanding of Physical Education content. However, aspects such as the level of challenge and attention during the game showed room for improvement. The application of the game stimulated the active participation of the students, making learning more dynamic and meaningful. It is concluded that the *Ativa Mente* educational game is an effective pedagogical tool for teaching thematic units of Physical Education, promoting greater engagement and meaningful learning. The study contributes to the area of School Physical Education, highlighting the potential of innovative and playful practices in the teaching-learning process.

Keywords: Educational game; Pedagogical Tool; Physical Education.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Dados sobre a usabilidade do jogo Ativa Mente.....	51
Gráfico 2 - Dados sobre a experiência do jogador ao experimentar o jogo Ativa Mente	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Fatores de qualidade do MEEGA+KIDS.....	50
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 OBJETIVOS	16
1.1 OBJETIVO GERAL	16
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
2 REVISÃO DA LITERATURA	17
2.1 O JOGO E SUAS PERSPECTIVAS HISTÓRICO-TEÓRICAS.....	17
2.2 OS JOGOS NA PERSPECTIVA DE FOMENTO PEDAGÓGICO E SEUS IMPACTOS COGNITIVOS.....	21
2.3 ESTRATÉGIAS DE IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS	31
2.4 BNCC E EDUCAÇÃO FÍSICA.....	36
3 METODOLOGIA	43
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	43
3.1.1 Abordagem Qualitativa.....	43
3.2 SUJEITOS/PARTICIPANTES DA PESQUISA	44
3.3 INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS.....	44
3.3.1 Teste Piloto	45
3.4 PROCEDIMENTOS PARA A COLETA DE DADOS.....	46
3.5 ASPECTOS ÉTICOS	48
3.6 ANÁLISE DOS DADOS.....	48
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	50
4.1 INFORMAÇÕES SOBRE A USABILIDADE DO ATIVA MENTE	50
4.2 INFORMAÇÕES SOBRE EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO DO JOGO ATIVA MENTE	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS	80
ANEXO 01 – QUESTIONÁRIO PARA A AVALIAÇÃO DA QUALIDADE DE JOGOS NÃO-DIGITAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA.....	80
ANEXO 2 - TERMO DE CONSENTIMENTO	85
ANEXO 3 - AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA NA INSTITUIÇÃO DE ENSINO	87
ANEXO 4 - PARECER DO CÔMITE DE ÉTICA.....	88
APÊNDICES	90
APÊNDICE A - REGRAS DO JOGO DIDÁTICO ATIVA MENTE.....	90

INTRODUÇÃO

Os jogos, ao longo da história, assumiram diferentes funções sociais, educacionais e recreativas, consolidando-se como instrumentos relevantes para a transmissão de conhecimento. Vygotsky (2010) destaca que as vivências reais dos sujeitos com o meio são fundamentais para a construção do conhecimento. Nesse sentido, o jogo se destaca como um recurso essencial para o desenvolvimento cognitivo e social. Piaget (2010), por sua vez, enfatiza a experimentação como fator indispensável ao desenvolvimento infantil, reforçando a importância da ludicidade na aprendizagem.

A evolução dos jogos como ferramentas didáticas foi amplamente estudada por autores como Castellar e Vilhena (2010), Sawczuk e Moura (2012) e Hsiao *et al.* (2014), que evidenciaram sua eficácia no ambiente educacional. A função dos jogos na educação também foi abordada por Brousseau (2008), que destaca sua relevância como um mecanismo de aprendizagem ativo. Com base nesses estudos, percebe-se que os jogos são capazes de transformar dinâmicas de ensino, tornando-as mais interativas e engajadoras.

A inserção de jogos nos processos pedagógicos tem se tornado uma prática consolidada, sendo reconhecida por sua capacidade de promover interação, colaboração e desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Segundo Morán (2013), eles constituem ferramentas de ensino versáteis e motivadoras, atendendo às exigências curriculares e aos interesses individuais dos alunos. Quaresma *et al.* (2022) ressaltam que os jogos favorecem a interação entre alunos e professores, ampliando a compreensão dos conteúdos e incentivando o pensamento crítico.

Além disso, os impactos cognitivos dos jogos didáticos também foram investigados por Hamari *et al.* (2014), Dicheva *et al.* (2015) e Landers *et al.* (2018), cujos estudos confirmam os benefícios emocionais e sociais proporcionados por esses recursos no contexto educacional. O seu uso no Ensino Fundamental facilita a aprendizagem significativa, conforme afirmam Couto e Bellemain (2020). Nascimento *et al.* (2021) reforçam a importância dos jogos de tabuleiro na educação, destacando sua capacidade de promover um ambiente colaborativo e inclusivo.

Por sua vez, na área da Educação Física, os jogos também assumem função essencial. Estudos de Mota *et al.* (2018), Lima Filha *et al.* (2019) e Coelho *et al.* (2022), demonstram que a utilização dessas ferramentas pode ampliar as contribuições educativas dessa disciplina, auxiliando no desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas. Esses autores salientam que os jogos didáticos se tornam aliados valiosos nas práticas pedagógicas, favorecendo o desenvolvimento integral dos alunos.

Dessa maneira, a implementação desses recursos no contexto escolar requer planejamento e adequação aos objetivos pedagógicos. Qian e Clark (2016) ressaltam que os jogos de tabuleiro são poderosos estimuladores do aprendizado ativo e colaborativo, desde que aplicados de maneira intencional. Além disso, Oliveira e Santos (2020) reforçam a necessidade de uma integração criteriosa desses jogos ao currículo, garantindo que sua utilização seja orientada por metas educacionais claras.

No Brasil, a Lei n. 9.394 de 1996, conhecida como Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), destaca a importância de uma educação multidisciplinar, abrindo espaço para metodologias inovadoras que valorizem a diversidade de estratégias de ensino. Dessa forma, a incorporação de jogos didáticos atende às diretrizes legais e pedagógicas vigentes, ampliando as possibilidades de aprendizado (Brasil, 1996).

A avaliação da eficácia dos jogos didáticos pode ser realizada por meio da observação do engajamento dos alunos, do aprimoramento de habilidades cognitivas e da consolidação do aprendizado. Estudos como os de Gatti (2009) e Geronimo (2020) demonstram que promovem desafios intelectuais e interação social, favorecendo um aprendizado mais dinâmico e contextualizado.

No que lhe diz respeito, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece diretrizes essenciais para a Educação Física, destacando a importância do desenvolvimento motor, cognitivo e socioemocional por meio de estratégias de ensino dinâmicas e inovadoras. A utilização de jogos didáticos na Educação Física atende às competências gerais da BNCC, promovendo a interação, a cooperação e a autonomia dos alunos (Brasil, 2017). Estratégias como a gamificação, o uso de jogos tradicionais e digitais e as práticas lúdicas favorecem a aprendizagem significativa, estimulando o engajamento e a participação ativa dos alunos.

O caráter lúdico favorece a expansão do conhecimento do indivíduo, pois ativa áreas relacionadas ao aprendizado. No contexto dos estudantes, a utilização de jogos didáticos não apenas promove o desenvolvimento, mas também aprimora as competências. Portanto, essas ferramentas se transformam em instrumentos que podem revelar o potencial criativo dos alunos (Barros *et al.*, 2019).

Em suma, a utilização dos jogos como ferramenta pedagógica permite aos alunos vivenciarem a aprendizagem de forma mais ativa e significativa, promovendo a interação, a colaboração e o desenvolvimento de competências essenciais para sua formação acadêmica e social.

Desta forma, o presente trabalho visa a criar condições para que os alunos, ao utilizarem jogos didáticos, engajem-se Ativa Mente no ambiente de aprendizagem. Isso facilita a consolidação dos conhecimentos adquiridos de maneira contextualizada e capacita tais indivíduos a aplicar os respectivos saberes nas interações sociais cotidianas. Além disso, busca-se fomentar uma participação colaborativa e prática entre os alunos, reforçando a aplicabilidade dos conteúdos aprendidos.

O problema de pesquisa centra-se na identificação e exploração dos desafios e potencialidades envolvidos no uso de jogos didáticos como ferramentas pedagógicas no ensino das unidades temáticas do componente curricular de Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental. A pertinência dessa investigação reside na necessidade de encontrar métodos inovadores que não apenas capturam o interesse dos alunos, mas que também enriquecem sua compreensão conceitual da disciplina. Considerando a diversidade e complexidade dos conteúdos abordados na Educação Física, tais como dança, lutas, ginástica, esportes, práticas corporais de aventura, jogos e brincadeiras, surge a questão de como esses recursos lúdicos podem ser desenvolvidos e implementados de forma eficaz para atender e integrar essas temáticas ao currículo escolar, promovendo um aprendizado lúdico e significativo.

A reflexão norteadora do estudo, portanto, é verificar se a implementação de um jogo didático como ferramenta pedagógica pode contribuir para o ensino e aprendizagem das unidades temáticas do componente curricular de Educação Física, especialmente em relação ao desenvolvimento cognitivo e social dos

alunos. Esta investigação busca compreender se este jogo pode ser empregado em sala de aula, para maximizar seus benefícios educacionais, fortalecer o processo de ensino e aprendizagem, melhorando o engajamento e a motivação dos alunos num processo de aprendizagem colaborativa.

1 OBJETIVOS

1.1 OBJETIVO GERAL

Analisar a funcionalidade e aplicabilidade de um jogo didático como ferramenta pedagógica para o ensino das unidades temáticas do componente curricular Educação Física, nos anos finais do Ensino Fundamental.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Propor como produto um jogo didático que integre elementos lúdicos e educacionais a ser utilizada como ferramenta pedagógica para o ensino das unidades temáticas: dança, lutas, ginástica, esportes, práticas corporais de aventura, jogos e brincadeiras;
- b) Identificar as percepções dos alunos sobre a aplicabilidade com relação aos fatores de qualidade: usabilidade e experiência do jogo;
- c) Testar, readequar e implementar o protótipo do jogo em sala de aula, avaliando a funcionalidade, a eficácia e a compreensão do jogo didático.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 O JOGO E SUAS PERSPECTIVAS HISTÓRICO-TEÓRICAS

Sabe-se que o cenário contemporâneo requer da educação uma ruptura com as metodologias tradicionais de ensino, não maculando o seu uso, mas agregando novas práticas pedagógicas baseadas em metodologias validadas como eficazes no atendimento das novas perspectivas de ensino, as quais se atêm à busca por um aprendizado mais significativo (Lima Filha *et al.*, 2019). Dessa forma, Vygotsky (2010) afirmou, em seus estudos clássicos, que o sujeito deve ser visto como um ser social, que desenvolve as suas habilidades físico-psíquicas por meio da experimentação que tem com o convívio social.

Por meio dos ensinamentos de Wallon (2008), pode-se extrair o entendimento de que o aprendizado significativo requer o trabalho pedagógico com a afetividade. Para o autor, o significado de aprendizado advém do envolvimento afetivo do sujeito com os objetos de ensino e com as interações e relações sociais. Piaget (2010), por seu turno, declara que o aprendizado significativo perpassa pela experimentação do objeto de estudo pelos educandos. Sob as premissas piagetianas, o diálogo acerca das inovações nas práticas de ensino é de extrema relevância para a atual conjectura da educação e da sociedade brasileira, visando a superação da baixa qualidade aferida em todo o sistema nacional de educação (Nunes *et al.*, 2022).

Freire (1996) propõe a concepção de uma educação voltada para a libertação dos sujeitos. A educação libertadora é, então, focada em uma pedagogia significativa, a qual trabalha com perspectivas conscientizadoras, críticas, problematizadoras e reflexivas, dedicando-se a um processo humanizado de formação (Freire, 1996).

A humanização da educação em Freire (1987) nada mais é do que trabalhar em sala de aula as peculiaridades dos educandos, estimulando um aprendizado consentâneo às realidades de mundo com as quais eles interagem, de modo que a educação seja uma condutora da modulação de condutas sociais conscientes, aptas a alterarem as estruturas nocivas ainda operantes na sociedade. Deixa-se de lado uma perspectiva de educação bancária – conduzida sob a disposição de conhecimentos pré-formulados –, para adotar uma

pedagogia viva que trabalhe, de forma experimental, as vivências de cada educando.

Por sua vez, o jogo é, desde os primeiros momentos da infância, uma prática intrínseca à experiência humana, desempenhando uma função precípua no desenvolvimento social, na interação com o ambiente e na vivência de diferentes emoções. Desde cedo, as atividades lúdicas permitem às crianças explorar o mundo ao seu redor, compreender as relações interpessoais e expressar os sentimentos de forma espontânea. Além de oferecer momentos de entretenimento e lazer, o ato de jogar assume uma função significativa no processo educativo, favorecendo a aprendizagem de maneira dinâmica e prazerosa. Todavia, o processo de ensino-aprendizagem é profundamente influenciado pelo contexto social, político e econômico, o que frequentemente resulta em propostas educacionais conservadoras (Dorneles *et al.*, 2019; Targanski, 2021).

Durante a Idade Média, sob a forte influência do cristianismo, a educação adotava uma abordagem disciplinadora, refletindo uma visão tradicionalista, na qual a escola reproduzia estruturas sociais preestabelecidas. Nesse período, os jogos eram frequentemente vistos como uma infração à lei, sendo comparados a práticas como a embriaguez e a prostituição (Silva, 2011).

Mais tarde, durante o período do Renascimento, no século XVI, novas concepções pedagógicas foram criadas. Kishimoto (2009) destaca que as possibilidades educativas dos jogos foram reconhecidas, resultando na proibição de alguns e na promoção de outros, classificados como "maus" e "bons". Essa classificação persistiu durante o século XVII, refletindo concepções ambivalentes dos adultos sobre a infância e uma atitude moral contraditória em relação a eles.

Além disso, pensadores como Rousseau, Pestalozzi, Comenius e Froebel contribuíram para a valorização da infância, promovendo a ideia de educação por meio de brinquedos, e enfatizaram a recreação como ponto central. Essa proposta ganhou força no início do século XIX, após o término da Revolução Francesa, resultando em novas práticas pedagógicas que reconheciam o valor dos jogos no desenvolvimento infantil. Essa evolução histórica demonstra a complexidade da relação entre jogos e educação, moldada por diferentes visões culturais e contextos ao longo do tempo (Kishimoto, 2009).

No final do século XIX, na Europa, a Escola Nova surgiu como resposta à necessidade de renovar a pedagogia tradicional. Essa abordagem rompeu gradualmente com a educação tradicional, que concebe o professor apenas como transmissor de conhecimentos. Ademais, tal proposta promoveu métodos que colocavam os alunos no centro do processo ensino-aprendizagem. Dessa forma, proporcionou aos alunos uma função ativa na construção do conhecimento (Tajra, 2021).

Dessa maneira, a interação entre os alunos tornou-se crucial, não se limitando à relação professor-aluno. A aprendizagem entre pares passou a ser vista como fundamental no desenvolvimento educacional. Sob esse viés, os alunos desempenham papéis ativos no ensino, colaborando uns com os outros. Tal enfoque colaborativo reflete uma visão holística da aprendizagem, valorizando tanto a transmissão de conhecimentos quanto a construção coletiva de entendimento (Kishimoto, 2009).

O reconhecimento da função do jogo no contexto escolar ganhou destaque ao longo desse processo, consolidando-se como um componente central da educação. A compreensão do desenvolvimento infantil passou a considerar que o aprendizado não deveria ser tratado como uma experiência rígida e desprovida de elementos de ludicidade, mas sim como uma vivência dinâmica e interativa, que promove a criatividade e o raciocínio crítico das crianças. Essa mudança de paradigma destacou o valor do brincar como uma ferramenta pedagógica essencial, capaz de promover a interação entre os alunos, de maneira significativa (Coelho *et al.*, 2022).

Kishimoto (2009) afirma que essa nova perspectiva representou uma transformação profunda na abordagem educacional, especialmente no final do século XIX. Até então, as práticas pedagógicas estavam fortemente baseadas em métodos tradicionais, voltados à memorização e à transmissão mecânica de conhecimento. Contudo, a valorização do jogo como recurso educativo trouxe consigo uma nova forma de compreender a relação entre ensino e aprendizagem, enfatizando a importância de integrar elementos lúdicos ao processo de construção do conhecimento (Tajra, 2021).

Coelho *et al.* (2022) compreendem que a aludida transição foi influenciada por estudos que destacavam o impacto positivo das atividades lúdicas no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo não apenas

aspectos cognitivos, mas também emocionais, sociais e físicos. Dessa forma, o jogo começou a ser visto como uma oportunidade de explorar habilidades de forma natural e prazerosa, permitindo que as crianças experimentassem, criassem e solucionassem problemas em um ambiente que favorecia a interação e a cooperação.

Assim, o jogo não apenas foi reconhecido como uma estratégia pedagógica eficaz, mas também como um meio de transformar a escola em um espaço mais acolhedor e motivador, onde a aprendizagem pudesse ocorrer de forma espontânea e significativa. Essa mudança de visão continua a influenciar práticas educacionais até os dias atuais, reforçando a ideia de que o brincar é um direito fundamental da criança e um elemento indispensável na construção de experiências educativas enriquecedoras (Coelho *et al.*, 2022).

No século XX, educadores como Montessori, Decroly e Fröebel destacaram-se ao promover atividades lúdicas nas escolas europeias, mostrando os benefícios do jogo para a aprendizagem em várias áreas, como a matemática, a leitura, a escrita e o desenvolvimento sensorial. Suas abordagens pedagógicas baseavam-se na crença de que o jogo é essencial para o desenvolvimento integral infantil, moldando significativamente a educação em diversos países (Almeida, 2018).

Durante os anos do pós-guerra, as reivindicações para a integração do jogo nas instituições educativas foram notavelmente limitadas. Somente por volta de 1950, as escolas começaram a adotar medidas mais proativas para estimular e promover o jogo como parte integrante do processo educacional. Nesse período, as atividades lúdicas tornaram-se obrigatórias, especialmente por meio de atividades pré-desportivas, nas aulas de Educação Física. Esse movimento gerou um aumento significativo do número de defensores da inclusão do jogo, não apenas como uma prática isolada, mas como um componente essencial em diversas áreas do currículo educacional (Souza, 2015).

No que lhe diz respeito, a Declaração Universal dos Direitos da Criança, em seu princípio VII, estabelece que "a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para fins educativos; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o gozo desse direito (ONU, 1959, s. p.)". Esse reconhecimento reforça a importância do brincar como um direito fundamental da criança. A Base Nacional Comum Curricular

(BNCC), no contexto educacional brasileiro, endossa essa perspectiva, destacando que o brincar é fundamental tanto para o aprendizado quanto para o desenvolvimento infantil.

Esses importantes documentos reconhecem a importância do brincar como um direito fundamental para o desenvolvimento e aprendizado infantil. A legislação educacional brasileira, em especial a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), também ratifica essa perspectiva, garantindo a "formação comum" e a integração de jogos pedagógicos no ensino. Tal integração torna-se uma prática valiosa, alinhada aos princípios da BNCC e respaldada por instrumentos legais que reconhecem o direito da criança de desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras como parte integrante de seu desenvolvimento educacional (Souza, 2015). No próximo subcapítulo, ver-se-á que é importante compreender esses recursos didáticos sob a ótica pedagógica e suas repercussões cognitivas.

2.2 OS JOGOS NA PERSPECTIVA DE FOMENTO PEDAGÓGICO E SEUS IMPACTOS COGNITIVOS

Vê-se que o jogo é, desde os primeiros anos de vida, uma atividade inerente à experiência humana, desempenhando uma função crucial no desenvolvimento social, na exploração do ambiente e na vivência de diversas emoções. Essa prática lúdica não apenas proporciona entretenimento e diversão, mas também desempenha uma função educativa fundamental (Dorneles *et al.*, 2019).

De acordo com Dorneles *et al.* (2019), são ferramentas valiosas para o desenvolvimento integral, pois estimulam competências cognitivas, emocionais e sociais. Essa abordagem vai além da simples diversão, uma vez que oportuniza situações que promovem a criatividade, o raciocínio lógico e a tomada de decisões, aspectos fundamentais para o crescimento humano. Assim, o jogo se configura como uma prática cultural e pedagógica capaz de engajar os indivíduos em processos de aprendizagem significativos, tornando o ensino mais interativo e motivador.

Ao jogar, o aluno não apenas desfruta de momentos de lazer, mas também desenvolve competências práticas e emocionais. A atividade lúdica atua

como um meio facilitador da socialização, promovendo a interação, a cooperação e a convivência em grupo. Além disso, possibilita a vivência de situações desafiadoras, estimulando a resolução de problemas e ampliando o repertório cognitivo e estratégico dos participantes (Mota; Rosa, 2018).

Na infância e adolescência, o brincar é uma das práticas de maior interesse dos sujeitos, independente da condição físico-psíquica dos mesmos (Nunes *et al.*, 2022). Sendo assim, afirma-se que o jogo é uma metodologia altamente potencial para atrair a atenção dos educandos, sobretudo do público infanto-juvenil (Lima Filha *et al.*, 2019).

Ademais, Ferreira (2021) descreve o jogo como uma atividade que permite à criança representar o mundo adulto, conectando-se com os reinos real e imaginário. Esse processo se desenvolve em três etapas distintas: divertir, estimular a atividade e incidir no desenvolvimento. Quaresma *et al.* (2022) traz a concepção de que a educação deve basear-se em quatro aprendizados fundamentais: aprender a conhecer; a fazer; a viver juntos e a ser. Por meio deles, se fortalece a formação do conhecimento ao longo da vida.

Conforme as observações de Tajra (2021), as atuais metodologias educacionais estão passando por inovações significativas em busca de uma educação aprimorada, e essa transformação está intrinsecamente relacionada à constante mudança.

Mota *et al.* (2018) consideram que a gamificação é uma das metodologias mais capazes de estimular a afetividade, uma vez que aproxima os educandos dos objetos de estudo, bem como dos demais sujeitos que compõem o ambiente escolar. Tal perspectiva está em consonância com autores como Freire (1967-1987-1997), Piaget (2010) e Vygotsky (2010).

De acordo com Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019), educadores e psicólogos reconhecem que jogos e brincadeiras são ferramentas cruciais para motivar o desenvolvimento de diversas habilidades, incluindo a linguagem oral, a escrita e o raciocínio lógico-matemático. Portanto, ao reconhecer a relevância das atividades lúdicas para o progresso das habilidades cognitivas, sociais e emocionais, é fundamental que as escolas incentivem uma prática educativa que explore o uso do lúdico.

No contexto das metodologias ativas, a gamificação destaca-se por dois aspectos essenciais. Primeiramente, a incorporação de elementos de jogos costuma elevar o envolvimento dos alunos nas tarefas, transformando o

processo educacional em uma experiência divertida. Em seguida, o sistema de classificação ao concluir as atividades, em que o professor é incentivado a promover uma competição amigável, contribui para o desenvolvimento saudável do aprendizado (Oliveira; Pimentel, 2020).

Conforme aponta Carvalho (2015), a utilização de jogos na aplicação de conteúdos escolares pode ser uma ferramenta eficaz para auxiliar os alunos a ultrapassar desafios, a solucionar problemas, a aprimorar o pensamento, a colaborar com colegas, a aprender a partir dos erros e fracassos e a estimular a criatividade e a imaginação. Esses elementos presentes nesses recursos lúdicos têm o potencial de tornar a aprendizagem mais eficiente, elevando o nível de envolvimento e participação dos alunos nas atividades educacionais.

Miranda *et al.* (2019, p. 6) destaca que “por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo ao seu redor, conhece e aceita a existência dos outros, estabelecendo relações sociais enquanto constrói conhecimentos e se desenvolvendo de forma integral”. De igual modo, o estudo de Petri e Rodrigues (2020) evidencia a importância da gamificação para o aprendizado, mediante a inserção de jogos virtuais e físicos que possam desenvolver as capacidades necessárias, possibilitando a familiarização dos educandos com o uso das novas tecnologias.

Os jogos são amplamente reconhecidos como atividades didáticas que desempenham uma função central no desenvolvimento cognitivo, afetivo e comunicativo dos alunos, contribuindo para a construção social do conhecimento. Utilizar jogos em um contexto educativo estimula não apenas o pensamento criativo, mas também um espírito investigativo e a curiosidade acerca do desconhecido. No entanto, é crucial que os jogos sejam empregados com um objetivo educativo definido, como os do tipo regulados, que permitem momentos de ação pré-reflexiva e simbolização do objetivo pretendido. Dessa maneira, há um apoio para o desenvolvimento cognitivo e praxiológico dos alunos, consolidando o ambiente escolar como um espaço essencial para esse propósito (Camargo, 2018; Dornelles *et al.*, 2019).

No Ensino Fundamental, Greguol *et al.* (2018) destacam o declínio das relações interpessoais e sugerem que o jogo pode ser uma estratégia eficaz para melhorar essas relações e inibir comportamentos que prejudiquem o desempenho acadêmico. Além disso, Targanski (2021) e Barbosa (2024)

apontam que as práticas lúdicas impactam positivamente as relações entre alunos, professores e demais atores do ambiente escolar. Tal abordagem não só enriquece a convivência e ajuda na aprendizagem significativa durante as aulas, mas também estimula o desenvolvimento integral dos alunos.

Dentro do contexto educacional, os jogos se destacam na Educação Física, proporcionando uma ferramenta versátil para diversificar as atividades planejadas. Essas atividades lúdicas não apenas enriquecem a experiência educacional dos alunos, mas também favorecem o desenvolvimento cognitivo, motor e físico, além de melhorar as relações socioafetivas e a comunicação entre colegas (Pereira, 2015).

Assim sendo, entendemos que essa ferramenta não é meramente uma forma de diversão, mas um componente integral no desenvolvimento completo dos alunos, sendo uma prática que deve ser incentivada tanto no ambiente escolar quanto no familiar (Coelho *et al.*, 2022).

Tajra (2021) destaca a relevância do jogo no desenvolvimento cognitivo, afirmando que ele é um catalisador para a construção de processos cognitivos essenciais. Nesse sentido, ele é uma forma eficaz de criar significados a partir de ações, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento. Kishimoto (2009) observa que o lúdico é uma estratégia valiosa para o desenvolvimento saudável da criança e para a construção do conhecimento, demandando, porém, uma intencionalidade educativa clara.

Segundo Silva (2011), o jogo é uma poderosa ferramenta educacional, sendo eficiente na transmissão de ensinamentos devido ao conjunto de regras e conteúdos diversos, que ampliam sua aplicabilidade no ensino. Almeida (2018) aponta que essas brincadeiras com fundo pedagógico facilitam a aprendizagem ao tornar o contato com os temas mais dinâmico e envolvente, superando a baixa motivação dos métodos tradicionais e promovendo uma linguagem acessível e objetiva.

Buesa (2023) destaca a importância de transformar o ambiente escolar em um espaço mais envolvente e divertido, sugerindo metodologias inovadoras para alcançar esse objetivo. Ele ressalta que os jogos educacionais podem oferecer uma forma prazerosa de aprendizado, desde que sejam utilizados para complementar e reforçar os conteúdos já ensinados. Além disso, Buesa observa que os alunos de hoje, pertencentes a uma geração digital, possuem maneiras

distintas de aprender e, frequentemente, consideram as aulas tradicionais entediantes, o que pode diminuir sua motivação em frequentar a escola. Dessa forma acabam surgindo, então, como uma resposta à necessidade de inovar nas metodologias educacionais.

Dessa forma, jogos que demandam raciocínio lógico e conhecimento do conteúdo escolar contribuem para o desenvolvimento de habilidades motoras e sensoriais, estimulando o aluno a pensar de forma crítica e a resolver problemas (Tajra *et al.*, 2021). Ferreira (2021) destaca a importância de adequar os jogos ao nível de conhecimento e habilidades dos alunos, garantindo uma experiência educacional rica e integradora.

De acordo com Vygotsky (1978), essa atividade é essencial para o desenvolvimento cognitivo, criando um ambiente lúdico que desafia a criatividade e a autoexploração dos papéis sociais. Jogos didáticos facilitam a aprendizagem de conceitos importantes de maneira prática, promovendo a interação e a colaboração entre alunos e professores (Kishimoto, 2007). Ademais, jogos adaptáveis a diferentes faixas etárias e níveis de conhecimento asseguram uma participação ativa e inclusiva de todos os alunos, sendo cruciais para o desenvolvimento das habilidades e competências previstas nos objetivos educacionais (Friedmann, 1996; Brougère, 1998).

Ademais, estão presentes técnicas criativas de ensino, destinadas a permitir que as crianças adquiram conhecimentos e, ao mesmo tempo, potencializem o desenvolvimento cognitivo por meio da diversão. Isso demonstra que as crianças brincam para aprender, desenvolvendo habilidades e competências em áreas específicas, como leitura, escrita de números, entre outras. Para que o indivíduo consiga se desenvolver, por meio do ato de jogar, em seu próprio ambiente de aprendizado, é necessário estimular e potencializar métodos afins, utilizando técnicas e estratégias lúdicas (Kensi, 2018).

De acordo com Kishimoto (2007), o jogo pedagógico é uma estratégia pedagógica eficaz, que utiliza atividades lúdicas para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Segundo Silva (2011), na Educação Física, desempenham uma função significativa, pois, além de promoverem o desenvolvimento físico, também estimulam o raciocínio lógico, a tomada de decisões, a cooperação e a socialização entre os alunos. Esses jogos são

projetados para abordar conteúdos específicos do currículo, proporcionando uma forma divertida e envolvente de aprender (Araújo, 2022).

Segundo Campos, Bortoloto e Felício (2003), essas ferramentas são essenciais no desenvolvimento psicossocial, criando conexões significativas entre professores e alunos, a fim de transmitir o conhecimento de forma motivadora. Simone e Huizinga (1987) destacam que esses jogos desenvolvem habilidades cognitivas, como o pensamento crítico e o raciocínio, por meio da resolução de problemas e estratégias. Salgado (2018) argumenta que, na Educação Física, isso é especialmente benéfico, pois os alunos aplicam conhecimentos teóricos em contextos práticos, tornando o aprendizado mais dinâmico e eficaz.

No que lhe diz respeito, o jogo de tabuleiro é um exemplo que não apenas incentiva a cooperação, mas também ajuda os alunos a desenvolverem habilidades de planejamento e estratégia. A necessidade de negociar e tomar decisões em grupo proporciona uma experiência de aprendizagem rica e multifacetada (Kishimoto, 2007). Recursos como esses podem ser facilmente integrados às aulas de Educação Física, proporcionando uma alternativa interessante e eficaz ao ensino tradicional.

Além disso, os jogos didáticos podem ser utilizados para reforçar o conteúdo teórico de forma prática, visto que permitem que os alunos apliquem o conhecimento adquirido em situações práticas, fato que facilita a retenção e a compreensão dos conceitos (Brougère, 1998). O uso dessas estratégias emerge como uma solução viável e envolvente, capaz de captar o interesse dos alunos e motivá-los. Assim, é fundamental que o professor mostre aos alunos que o aprendizado pode ser prazeroso, a fim de garantir um ensino eficaz e de qualidade (Soares *et al.*, 2013).

Portanto, a utilização dessas ferramentas lúdicas serve para suprir as deficiências deixadas por uma educação tradicional e rígida. A implementação de brincadeiras durante o processo de ensino é altamente benéfica, pois promove a interação social entre colegas e auxilia no desenvolvimento de conhecimentos novos e mais complexos (Ferreira *et al.*, 2021). Sendo assim, durante esse processo “o conteúdo a ser assimilado é inserido no contexto do jogo, possibilitando a criação de significado por parte do aluno” (Ribeiro; Fadel; Rover, 2023, p. 267).

Criar condições de ter uma participação mais ativa dos alunos implica, absolutamente, na mudança da prática e no desenvolvimento de estratégias que garantam a organização de um aprendizado mais interativo e intimamente ligado às situações reais. Por isso, a inovação na educação é essencialmente necessária, sendo uma das formas mais eficazes de transformar o ensino (Camargo & Daros, 2018, p. 28).

Para isso, é importante que os professores recebam formação adequada e contínua, para garantir e maximizar os benefícios. A capacitação dos docentes é essencial para que eles possam selecionar, adaptar e aplicar os jogos de forma eficaz. Além disso, eles devem ser capazes de avaliar os resultados das atividades lúdicas, identificando os pontos fortes dos alunos e a existência ou não de áreas que precisam ser aprimoradas (Kishimoto, 2007).

Kishimoto (2009, p. 27) ainda afirma que os jogos didáticos são considerados de grande relevância, devido ao fato

do enriquecimento intelectual dos alunos por meio da experiência sensorial. Ele também tem uma função forte ao estimular a criatividade e desenvolver as habilidades necessárias para o processo evolutivo das crianças de um modo geral (Kishimoto, 2009, p. 27).

A utilização dessas ferramentas didáticas nas aulas de Educação Física não apenas facilita a compreensão de conceitos teóricos e práticos, mas também oferece benefícios cognitivos e sociais. Sob o aspecto cognitivo, eles incentivam habilidades mentais essenciais, como memória, concentração e resolução de problemas, criando um ambiente de aprendizado prático e envolvente, que pode melhorar a retenção de informações e aumentar o interesse dos alunos pelo aprendizado (Piaget, 1973). Ao integrar o *design* de jogos com objetivos educacionais, essa metodologia cria experiências interativas, mesmo em contextos não relacionados, para aumentar a participação e motivação dos alunos (Busarello *et al.*, 2014).

Além dos benefícios cognitivos, esses recursos desempenham uma função essencial no desenvolvimento social dos alunos, visto que participar de jogos em grupo incentiva a cooperação, a comunicação eficaz e a empatia (Papalia, Olds & Feldman, 2009). Durante esse processo, os alunos aprendem a respeitar as regras, a negociar e a resolver conflitos, habilidades essenciais

para a vida em sociedade. Ao trabalhar em equipe, os alunos desenvolvem uma compreensão mais profunda das dinâmicas sociais e da importância do trabalho colaborativo (Elkonin, 1989).

Ademais, esse processo de resolução de problemas pode transferir-se para outras áreas da vida dos alunos, ajudando-os a enfrentar desafios acadêmicos e pessoais com mais confiança e competência (Piaget, 1973). Sendo assim, os jogos didáticos visam a desenvolver objetivos específicos relacionados às áreas cognitiva, motora, sensorial e emocional, essenciais para a formação do conhecimento (Silva; Almeida, 2023).

Outro benefício para os discentes oriundo dessas brincadeiras didáticas é a promoção da autoestima e da autoconfiança dos alunos. Ao participar e ter sucesso em jogos, os alunos desenvolvem um senso de realização e competência. O aumento na autoestima pode ter um impacto positivo em outras áreas da vida dos alunos, incluindo seu desempenho acadêmico e suas interações sociais (Papalia, Olds & Feldman, 2009). A sensação de conquista e o reconhecimento pelos pares e professores podem motivar os alunos a se envolverem mais ativamente em suas atividades escolares.

Por sua vez, ao jogar, os alunos também têm oportunidades para desenvolverem habilidades de liderança. Em muitas brincadeiras, os alunos têm a chance de assumir papéis de liderança, tomar decisões e orientar seus colegas. Tais experiências podem ajudar a desenvolver habilidades de comandos e regências de atitudes que serão valiosas em suas futuras carreiras e vidas pessoais (Elkonin, 1989). Ao assumir a responsabilidade por suas ações e decisões, os alunos aprendem a ser líderes eficazes e a trabalhar em equipe de forma eficiente.

Além dos benefícios já abordados, um aprendizado contextualizado também é esperado, facilitando a transformação do conhecimento teórico em prático, o que enriquece a relevância e o engajamento dos alunos. Jogos que incorporam simulações de situações reais, como dilemas éticos ou questões ambientais, permitem que os alunos pratiquem a tomada de decisões em um ambiente seguro, testando consequências sem enfrentar riscos reais (Elkonin, 1989; Papalia, Olds & Feldman, 2009).

De acordo com Teixeira (2015), esses recursos lúdicos também oferecem uma forma envolvente de apresentar desafios, permitindo uma

observação atraente e estimulando a criatividade dos alunos, que desenvolvem estratégias para resolvê-los de maneira rápida e eficaz. Dessa forma, o jogo é uma importante estratégia didática, especialmente no contexto da educação física, pois promove a reflexão e contribui implicitamente para a solução de conflitos (Salles, 2020).

Por sua vez, a aprendizagem autodirigida também é estimulada, pois as competições exigem que os alunos planejem estratégias, tomem decisões e resolvam problemas de forma independente, desenvolvendo autonomia e responsabilidade. Este tipo de aprendizagem prepara os alunos para a vida adulta, na qual precisarão ser responsáveis por suas ações. Além disso, fomenta a proatividade e a curiosidade, motivando-os a buscar soluções inovadoras e criativas para os desafios que enfrentam (Piaget, 1973; Brougère, 1998).

Ademais, enfrentar desafios e obstáculos nos jogos didáticos ensina os alunos a lidarem com o fracasso e a persistir em seus objetivos, mesmo diante das dificuldades. Essa resiliência é uma habilidade crucial para a vida, ajudando-os a superar adversidades e a continuar perseguindo suas metas, apesar dos contratemplos. A experiência de vencer desafios pode aumentar a confiança dos alunos em sua capacidade de enfrentar dificuldades em outras áreas de suas vidas, tanto acadêmicas quanto pessoais (Alves, 2012).

Outro aspecto positivo é a capacidade de fomentar a criatividade. Muitos jogos exigem que os alunos pensem “fora da caixa” e desenvolvam soluções inovadoras para os problemas que encontram. A criatividade é estimulada pela natureza lúdica dos jogos, que proporcionam um ambiente seguro e encorajador para a experimentação e a expressão pessoal (Papalia, Olds & Feldman, 2009).

Outrossim, a diversidade cultural e a compreensão intercultural também podem ser promovidas durante o processo. Jogos que incorporam elementos de diferentes culturas ou que são baseados em histórias e tradições de diversas partes do mundo podem ajudar os alunos a desenvolverem uma apreciação pela diversidade cultural e a entenderem a importância da inclusão e do respeito pelas diferenças (Brougère, 1998). O autor Fú (2021) destaca que, nas aulas de Educação Física, pode-se trabalhar com diferentes culturas, já que despertam o interesse do aluno em conhecê-las. Ademais, ao imergir em outra cultura pela sua utilização, os alunos aprendem e desenvolvem competências e habilidades.

Por sua vez, temas sensíveis também podem ser abordados durante essas brincadeiras pedagógicas, de maneira acessível e segura. Por exemplo, jogos que tratam de questões como *bullying*, discriminação ou saúde mental podem ajudar os alunos a explorarem e compreender esses temas de maneira empática e informada. Tais jogos podem ser uma ferramenta poderosa para a educação emocional e social, ajudando os alunos a desenvolverem empatia, autoconsciência e habilidades de regulação emocional (Alves, 2012). A capacidade de abordar temas sensíveis permite que os alunos discutam e reflitam sobre questões importantes em um ambiente seguro e de apoio.

Os jogos didáticos também podem ser uma ferramenta valiosa na diferenciação do ensino. Em sala de aula, com alunos de diferentes níveis de habilidade e estilos de aprendizagem, eles podem ser adaptados para atender às necessidades individuais de cada aluno. Essa flexibilidade permite que todos os alunos participem de forma significativa e sejam desafiados de acordo com seu nível de habilidade (Piaget, 1973). Sendo assim, esses recursos servem como um recurso educacional que visa a tornar o aprendizado mais eficiente e agradável aos alunos. Por meio deles, os alunos podem desenvolver tanto conceitos quanto habilidades, o que favorece a construção da autonomia (Costa; Lobo, 2017).

Um jogo dentro de sala de aula pode ser empregado para tornar o conteúdo abordado mais acessível e atraente aos alunos, atuando como uma ferramenta que simplifica a aprendizagem. Além disso, ele pode ser usado para alcançar metas pedagógicas específicas (Do Canto *et al.*, 2021). Portanto, os jogos didáticos criam um ambiente de aprendizado estimulante e positivo. Ao transformar o aprendizado em uma atividade divertida e cativante, aumentam a motivação dos alunos e seu interesse pelo conteúdo (Papalia, Olds & Feldman, 2009).

Um ambiente de aprendizagem acolhedor é crucial para o sucesso acadêmico e o bem-estar emocional dos alunos, e os jogos didáticos se apresentam como uma ferramenta eficaz para desenvolver esse tipo de ambiente. Sua utilização pelos discentes melhora o processo educativo, pois os alunos relaxam e se engajam de maneira significativa com o conteúdo, realizando as atividades propostas pelos professores. Além disso, as brincadeiras oferecem aos alunos a liberdade de experimentar e testar hipóteses

com confiança, sabendo que terão outras oportunidades para tentar, até alcançarem seus objetivos (Silva, D. L. B. da, Vilas Boas, E. B., Costa, L. de S., *et al.*, 2023).

Dessa forma, quando bem elaborados e integrados ao conteúdo curricular, esses jogos tornam as aulas mais dinâmicas e envolventes (Silva; Nunes, 2018). Por meio deles, o processo educativo ganha dinamismo e atratividade, o que estimula a atividade intelectual e potencializa a compreensão, as habilidades cognitivas e sociais dos alunos (Correia, 2021). Pode-se, assim, observar a variedade de benefícios cognitivos e sociais que enriquecem a experiência de aprendizagem dos alunos na Educação Física, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente.

Mediante a utilização de jogos didáticos, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem inclusivo, colaborativo e motivador, que apoia o desenvolvimento integral dos alunos (Piaget, 1973; Papalia, Olds & Feldman, 2009; Elkonin, 1989; Brougère, 1998; Alves, 2012). Assim sendo, são ferramentas educacionais essenciais na sala de aula, oferecendo múltiplos benefícios significativos para o ensino. Tais ferramentas promovem incentivos no âmbito social, cognitivo, emocional e no desenvolvimento psicomotor (Silva, 2023).

2.3 ESTRATÉGIAS DE IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS

Integrar jogos pedagógicos no ambiente educacional é uma estratégia eficaz que engaja os alunos em uma aprendizagem dinâmica e estimulante. Essa abordagem oferece experiências mais envolventes, promovendo a aplicação prática do conhecimento e desenvolvendo habilidades essenciais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração, elementos fundamentais para enfrentar os desafios do século XXI (Odinino, 2017).

Segundo Batista e Calabresi (2017), os jogos facilitam o processo de ensino-aprendizagem, mas é crucial considerar o contexto dos alunos; logo, o professor é responsável pela escolha das estratégias adequadas. Eles servem para tornar o conteúdo mais acessível e atraente, ajudando a atingir objetivos pedagógicos específicos (Do Canto *et al.*, 2021). Transformar o aprendizado em

uma experiência lúdica é um dos grandes desafios dos professores, exigindo criatividade e ferramentas que atendam às necessidades pedagógicas e despertem o interesse dos alunos. Jogos e brincadeiras são ideais para isso, promovendo o desenvolvimento dos alunos sob perspectivas criativas, afetivas, históricas, sociais e culturais (Dos Santos *et al.*, 2020).

Os jogos pedagógicos oferecem uma abordagem dinâmica e interativa, tornando a educação básica mais atraente e envolvente. Isso transforma o ambiente de aprendizagem em algo estimulante e relevante, facilitando a compreensão de conceitos acadêmicos e integrando o aprendizado aos aspectos sociais e emocionais, criando uma conexão mais profunda com a vida dos alunos (Ferreira, 2021). Segundo Barros (2021), o ensino básico enfrenta o desafio de cativar a atenção dos jovens, competindo com aspectos afetivos, redes sociais e eventos. Com efeito, a reforma no ensino brasileiro busca flexibilizar a educação, visando a atender melhor às necessidades dos alunos. Nessa conjuntura, eles surgem como uma estratégia inovadora para simplificar temas complexos e tornar o aprendizado mais atrativo.

A flexibilidade das metodologias de ensino, combinada com o uso estratégico de jogos pedagógicos, representa uma abordagem mais alinhada às necessidades dos jovens, contribuindo para reverter a visão do ensino como um “peso desnecessário”. Simplificando conteúdos desafiadores e tornando a educação mais interativa, essas brincadeiras não apenas atendem à demanda de uma fase da vida em que os estudos exigem mais atenção, mas também ajudam a tornar o ensino uma jornada mais envolvente e significativa para os alunos (Barros, 2021).

Além de tornar o ensino mais atraente, os jogos pedagógicos medeiam conteúdos e promovem a internalização de significados, devendo causar mudanças tangíveis no aprendizado (Quaresma *et al.*, 2022). Almeida (2018) destaca que essas ferramentas pedagógicas requerem professores capacitados para avaliar os resultados. Conforme Silva (2011), a função do docente é fundamental, pois cabe a esse profissional motivar os alunos, estimulando-os a assumir a responsabilidade por seu próprio desenvolvimento educacional.

Como observam Quaresma *et al.* (2022), os jogos didáticos transformam a aprendizagem em uma experiência significativa, criativa e dinâmica, permitindo aos professores oferecer imersões em diversos universos culturais. Isso

enriquece o desenvolvimento intelectual e social dos alunos, que aprendem a respeitar normas, a dialogar e a criar. Assim, a adoção desses instrumentos durante o ensino vem ganhando destaque nas práticas educacionais, principalmente por meio da metodologia ativa. O professor é fundamental para selecionar e aplicar os jogos adequados, considerando a faixa etária, o nível de conhecimento dos alunos e os objetivos educacionais (Paula, 2019).

Souza (2015), ao discutir a função do professor nos jogos educativos, destaca a função deste como um motivador ou iniciador, que deve transmitir a cada aluno a alegria e o entusiasmo necessários à fruição da atividade. Além disso, é necessário que o docente seja flexível para considerar as sugestões dos alunos, demonstrando que as opiniões deles são importantes, incentivando a confiança na participação ativa das aulas. A dinâmica evolutiva das práticas educacionais contemporâneas destaca a importância de uma abordagem mais participativa e engajadora.

No âmbito do processo de ensino-aprendizagem, Pereira (2015) enfatiza que o aspecto mais significativo para o aluno é provavelmente a responsabilidade que ele assume em relação à aprendizagem. A participação ativa dos alunos está ligada à metodologia, que deve motivá-los e engajá-los continuamente (Odinino, 2017).

Ao considerar estratégias específicas de aprendizagem, os jogos pedagógicos podem ser incorporados, de maneira alinhada, a práticas de recuperação, aulas práticas e o levantamento de conhecimentos prévios. A natureza competitiva e colaborativa permite que os alunos apliquem e aprimorem seus conhecimentos de maneira ativa, reforçando conteúdos de forma lúdica (Barrera, 2020). Dessa maneira, a integração dessa ferramenta no ensino oferece uma abordagem dinâmica que potencializa a experiência educacional dos alunos (Pereira, 2015) e também contribui para a formação integral dos alunos, preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo (Camargo, 2018).

Para implementar jogos didáticos de forma eficaz, os professores devem planejar cuidadosamente as atividades, considerando os objetivos educacionais e as necessidades dos alunos. Isso inclui escolhas apropriadas por parte dos professores e a adaptação das regras para atender às diferentes habilidades dos alunos, além de criar um ambiente de aprendizagem seguro e inclusivo.

Portanto, a formação contínua é essencial para que os professores possam utilizar jogos didáticos eficientemente e adaptarem as atividades de forma inclusiva (Brougère, 1998).

Uma escolha adequada é crucial para o sucesso das atividades e o alcance dos objetivos educacionais. Os professores devem considerar a faixa etária dos alunos e seu nível de conhecimento sobre o conteúdo, garantindo que o jogo tenha um grau de dificuldade equilibrado, visto que algo muito simples ou muito difícil pode desmotivar os alunos e comprometer seu engajamento. Além disso, atividades lúdicas que incentivam a interação social podem desenvolver habilidades sociais e emocionais, como a colaboração, a negociação e a resolução de conflitos (Odinino, 2017).

Para que os jogos sejam realmente eficazes, o professor deve explicar claramente as regras, os objetivos e a dinâmica da atividade, de forma que todos os alunos possam participar colaborativamente. Intervenções pontuais durante o processo ajudam a garantir que os alunos compreendam e reflitam sobre os conceitos trabalhados, estimulando o raciocínio crítico (Silva, 2011).

Souza (2015) sublinha a importância de adequar essas atividades lúdicas à realidade da turma, considerando a heterogeneidade dos alunos em termos de habilidades e conhecimentos prévios. A adaptação pode incluir alterações nas regras, seja na apresentação das informações, seja no uso de recursos adicionais para facilitar a compreensão. Também é vital considerar a adequação do jogo ao ambiente escolar e às necessidades específicas da turma, levando em conta a disponibilidade de espaço e recursos, bem como o tamanho da turma e as necessidades educacionais individuais.

Além da seleção adequada dos jogos, é fundamental que o professor saiba aplicá-los de forma clara e objetiva, definindo as regras e as metas a serem alcançadas. Isso garante que os alunos compreendam o propósito da atividade e se engajem nela de forma produtiva (Silva, 2011).

Por sua vez, a avaliação contínua e formativa é igualmente crucial para garantir a eficácia dessas atividades. Segundo Bloom (1984), a avaliação formativa é indispensável para monitorar o progresso dos alunos e ajustar as estratégias de ensino. Ela deve ser constante e abranger vários aspectos do desenvolvimento estudantil, como habilidades motoras, engajamento, cooperação e capacidade de resolver problemas. Métodos diversificados, como

observações, autoavaliações e *feedback* entre pares oferecem uma visão abrangente desse progresso e ajudam a identificar áreas de força e fraqueza (Luckesi, 2011).

Rubricas são ferramentas eficazes na avaliação de jogos didáticos, pois permitem uma análise detalhada e criteriosa das habilidades desenvolvidas pelos alunos. Elas devem incluir critérios claros e específicos que avaliem o desempenho motor e as habilidades sociais e cognitivas. A implementação dessas rubricas garante que a avaliação seja objetiva e transparente (Stobäus & Mosquera, 2012).

Além disso, a autoavaliação constitui uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento dos alunos. Ao refletirem sobre suas próprias experiências, os alunos podem desenvolver maior autoconsciência e autoconfiança, tornando-se aprendizes autônomos e responsáveis pelo seu próprio progresso (Thiollent, 2011).

Outra estratégia importante é a utilização de *feedbacks* contínuos e construtivos. O *feedback*, ao invés de genérico ou baseado em julgamentos pessoais, deve ser específico, descritivo e focado no comportamento e nas habilidades observadas (Gatti, 2009).

A avaliação dos resultados obtidos pelos alunos por meio dos jogos pedagógicos é fundamental para que o professor possa aprimorar sua prática educacional. Durante o processo, é importante que o professor observe o desempenho dos alunos, identifique os pontos fortes e fracos e, a partir disso, planeje ações de intervenção pedagógica para ajudar os alunos a superarem suas dificuldades (Almeida, 2018).

A reflexão sobre a eficácia dos jogos pedagógicos como ferramenta de ensino também é essencial. Kishimoto (2009) ressalta que a avaliação dos resultados permite identificar quais atividades são mais adequadas para determinados objetivos educacionais e faixas etárias. Portanto, esse procedimento não deve ser encarado apenas como uma forma de medir o desempenho dos alunos, mas sim como um processo contínuo de reflexão e melhoria da prática educacional.

Por fim, a mediação pedagógica através do jogo também é vista como uma forma de relaxamento e prazer educativo. Barros (2021) enfatiza que os jogos oferecem um meio de relaxamento, permitindo que os alunos não apenas

aproveitem suas aulas, mas também facilitem o processo de aprendizagem, integrando diversão com educação.

A formação continuada desempenha uma função crucial no desenvolvimento profissional dos docentes, pois oferece a oportunidade de se atualizarem e melhorarem suas práticas pedagógicas. Esse processo é essencial para o sucesso em suas carreiras e tem o potencial de impactar positivamente os alunos, que se beneficiam das novas metodologias e técnicas de ensino adotadas. Além da formação, é fundamental que os professores tenham a vontade de aplicar um trabalho pedagógico de excelência. A capacitação visa a enriquecer o conhecimento, introduzir novos conceitos e adaptar práticas educativas ao cotidiano escolar, promovendo melhorias no ambiente educacional (Togashi, Silva, Schimer, 2017).

Ademais, os professores devem receber investimentos em capacitação e formação para utilizar proficientemente os jogos didáticos em suas práticas educacionais. Essa capacitação deve abranger não apenas a seleção e adaptação, mas também a condução da atividade e a avaliação dos resultados obtidos pelos alunos. Somente assim será possível explorar todo o potencial deles como instrumentos de ensino na educação básica (Kishimoto, 2009).

Diante disso, torna-se fundamental que os professores estejam preparados e capacitados para utilizar os jogos didáticos de forma eficaz, levando em consideração as características e necessidades de seus alunos. Portanto, é importante que haja um planejamento cuidadoso para a aplicação dos jogos, definindo objetivos claros e metas a serem alcançadas (Manville, 2014).

2.4 BNCC E EDUCAÇÃO FÍSICA

A Constituição de 1988 (Brasil, 1988), juntamente com a LDB nº 9.394/1996 (Brasil, 1996) e o PNE de 2014 (Brasil, 2014), prevê um documento normativo essencial para a educação brasileira, o qual visa a assegurar que todos os alunos brasileiros tenham acesso a um conjunto básico de conhecimentos e habilidades, reduzindo as desigualdades educacionais e melhorando a qualidade do ensino.

Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que foi

elaborada por especialistas de várias áreas, busca harmonizar e orientar a formação acadêmica no país, garantindo um aprendizado coerente e uniforme em todo o território nacional. Trata-se de um documento plural e atual, que propõe um conjunto de conhecimentos fundamentais para o desenvolvimento da Educação Básica, incluindo a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio (Brasil, 2017). Compreende-se que:

A Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (Brasil, 2017, p. 07).

Tal documento apresenta um conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens apontadas como essenciais para o desenvolvimento dos alunos durante a Educação Básica. Destarte, assegura-se a esse público o direito à aprendizagem, ao desenvolvimento e, com isso, as redes de ensino e instituições educacionais, tanto públicas quanto privadas, passam a contar com uma referência nacional obrigatória para estruturar suas propostas pedagógicas e currículos, promovendo um alinhamento que leva em consideração a realidade educacional brasileira (Grando *et al.*, 2019).

Com a aprovação da BNCC, os estados brasileiros devem elaborar seus respectivos Referenciais Curriculares (RC), respeitando as orientações da Base e as especificidades de cada região e estado (Brasil, 2017).

A BNCC, ao detalhar as competências e habilidades que os alunos devem desenvolver em cada fase da Educação Básica, orienta a formulação dos currículos escolares no Brasil. Ela é estruturada com competências gerais para todas as etapas, específicas de cada área e direitos de aprendizagem. No Ensino Fundamental, na área de Linguagens – que inclui a Educação Física –, os alunos devem desenvolver algumas competências, como entender a cultura corporal de movimento, planejar estratégias de aprendizagem, refletir sobre saúde e preconceitos, interpretar valores das práticas corporais e reconhecer sua importância cultural. Deve, pois, usufruir autonomamente de tais capacitações, a fim de garantir o acesso como direito e valorizar as práticas coletivas (Loro, Nunes, 2021). Afirma-se que

[...] a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC (Brasil, 2017, p. 13).

Tal documento destaca ainda o seu compromisso com a educação integral, enfatizando a importância da formação e do desenvolvimento humano global na Educação Básica. Reconhece, outrossim, a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, afastando-se de visões reducionistas que priorizam exclusivamente as dimensões intelectual ou afetiva (Brasil, 2017).

No que lhe diz respeito, a Educação Física na escola contribui significativamente na formação integral dos alunos, promovendo o desenvolvimento crítico, criativo e cultural. Ela incentiva o reconhecimento do corpo e suas possibilidades, proporcionando experiências significativas por meio de uma diversidade de conteúdos. Ao conectar-se com outras disciplinas, enriquece a compreensão ampla e crítica da realidade social e cultural, ajudando os alunos a interpretar e a transformar suas vidas, utilizando conhecimentos científicos e sistematizados de diversas áreas do conhecimento (Brasil, 2017).

A distribuição dos conteúdos de Educação Física ao longo dos nove anos do Ensino Fundamental é composta por seis (06) unidades temáticas: Brincadeiras e jogos – do 1º ao 7º ano; Esportes – do 1º ao 9º ano; Ginásticas – do 1º ao 9º ano; Danças – do 1º ao 9º ano; Lutas – do 3º ao 9º ano e Práticas corporais de aventura – do 6º ao 9º ano (Brasil, 2017). Vê-se que

É importante salientar que a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o lúdico pode ser enfatizado em todas as manifestações da Cultura Corporal, ainda que essa não seja a única finalidade da Educação Física na escola. Ao experienciar Brincadeiras, Jogos, Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas, Práticas corporais de aventura dentre outras manifestações, para além da ludicidade, os alunos se apropriam das lógicas

intrínsecas a essas manifestações (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.), assim como estabelecem relações entre si e com a sociedade por meio das representações e dos significados que lhes são atribuídos (Brasil, 2017, p. 216).

Diferente de outras esferas sociais, a educação escolar requer intencionalidade e planejamento pedagógico sistemático para atingir seus objetivos. Isso exige que o planejamento, a reflexão e a avaliação permeiem toda a prática docente. O ensino deve ser ativo e envolver estratégias variadas que superem métodos tradicionais, promovendo a participação ativa dos alunos. Assim, a Educação Física facilita o processo de ensino-aprendizagem, permitindo a construção de conhecimento e o desenvolvimento de habilidades e atitudes essenciais para a formação humana (Paraná, 2019). Com isso,

(...) a(o) professora(r) deve criar condições e meios para que os(as) alunos se apropriem dos conhecimentos e desenvolvam as habilidades e competências previamente definidas, não como receptor de algo pronto e acabado, mas como sujeito ativo no processo e corresponsável por sua aprendizagem (Paraná, 2019, p. 06).

Fica evidente a falta de indicações específicas sobre quais atividades realizar, quais métodos adotar ou quais instrumentos de avaliação utilizar. Isso demonstra que a BNCC, ao contrário de muitas propostas curriculares estaduais e municipais, coloca o corpo docente como protagonista do processo, sendo sua responsabilidade criar e inovar, utilizando a própria experiência e o conhecimento dos alunos para organizar e desenvolver o trabalho pedagógico. Isso requer uma reconstrução crítica do patrimônio cultural corporal presente na comunidade, expandindo-o através de experiências planejadas para esse objetivo. Na prática, quais temas serão tratados, como isso será feito e de que maneira será avaliado o sucesso do processo são decisões tomadas coletivamente em cada unidade educacional (Neira; Souza Júnior, 2016).

Segundo Betti (2018), a tarefa pedagógica mais importante no momento permaneceu com os professores e com as escolas: “[...] articular de modo coerente os fins (os porquês) e meios (o como)”. A tarefa pedagógica primordial nas escolas é alinhar objetivos e métodos de forma coerente, especialmente na Educação Física. Isso exige clareza sobre as finalidades

educacionais, a reinterpretação das habilidades de aprendizagem e a correta articulação entre objetivos, conhecimento e métodos de ensino. Apesar de o documento oficial (BNCC) fornecer algumas indicações sobre como ensinar, existe o risco, caso não haja o devido rigor e cuidado, de se adotarem abordagens incoerentes que não atendam aos objetivos propostos. Assim, este é o desafio que se apresenta a educadores e gestores (Betti, 2018).

A Resolução nº 2, de 20 de dezembro de 2019, do Conselho Nacional de Educação (CNE/MEC), salienta, no artigo 8º, inciso II, a relevância de cursos de formação inicial que auxiliem os professores da Educação Básica a incorporarem metodologias inovadoras dentro dos parâmetros da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Tais abordagens são fundamentais para promover aprendizagens que sejam, ao mesmo tempo, significativas e contextualizadas, contribuindo para uma prática pedagógica alinhada às diretrizes da BNCC. O foco está no desenvolvimento da autonomia dos futuros professores e na capacidade destes em resolver problemas, além de estimular processos investigativos e criativos (Brasil, 2019).

Além disso, é crucial que a formação inicial envolva o exercício do trabalho coletivo e interdisciplinar, com uma análise crítica dos desafios enfrentados na vida cotidiana e em sociedade. Isso proporciona uma oportunidade para buscar soluções práticas para os desafios vigentes. Compreende-se, portanto, a importância de que esses cursos estejam sincronizados com a BNCC, preparando os educadores para encararem os desafios da prática docente. Esse alinhamento facilita a implementação de inovações metodológicas e a promoção de aprendizagens significativas na Educação Básica (Brasil, 2019).

Ao adotar esse enfoque, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais

definidas na BNCC (Brasil, 2017, p.13). Nesse sentido,

também é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação (Brasil, 2017, p. 56).

A Educação Física na Educação Básica enriquece a experiência educacional ao proporcionar acesso a um diversificado universo cultural que abrange saberes corporais e experiências estéticas, emocionais, lúdicas e competitivas. O componente curricular em questão vai além da racionalidade científica, comum nas práticas pedagógicas, permitindo que os alunos experimentem e analisem formas de expressão variadas. Além de vivenciar estas práticas, os alunos são capacitados para participar autonomamente em contextos de lazer e saúde, destacando a importância da Educação Física na formação integral (Brasil, 2017).

A implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) representa um marco significativo na educação brasileira, oferecendo uma estrutura normativa destinada a garantir equidade e qualidade no ensino em todo o país. Definindo competências essenciais para cada etapa da Educação Básica, a BNCC não apenas orienta práticas pedagógicas, mas também empodera educadores, colocando-os como agentes ativos na construção de currículos que dialoguem com a realidade local.

Nesse sentido, o Referencial Curricular do Paraná e o Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP) estão alinhados com as diretrizes da BNCC. Essas estruturas curriculares refletem o comprometimento do estado em assegurar que as práticas pedagógicas locais estejam em coerência com os padrões nacionais. Ao integrar os princípios da BNCC, o Paraná busca garantir que todos os alunos recebam uma educação de qualidade, que respeite especificidades culturais locais, ao mesmo tempo em que cumpre os objetivos essenciais de aprendizagem e desenvolvimento.

Dentro desse contexto, a Educação Física assume uma função crucial ao promover o desenvolvimento integral dos alunos, possibilitando experiências enriquecedoras no ambiente escolar. Diante dos desafios e oportunidades, é de responsabilidade de professores e gestores educacionais

articular objetivos e métodos de ensino de maneira coerente e inovadora. Assim, a educação pode se consolidar como uma ferramenta poderosa para transformar a sociedade, preparando os alunos para enfrentar as demandas do século XXI com autonomia, criticidade e competência.

3 METODOLOGIA

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

O presente estudo adota a pesquisa-ação como método, permitindo uma abordagem reflexiva e participativa. Nessa metodologia, educadores e alunos colaboram no desenvolvimento, aplicação e avaliação do jogo, possibilitando sua adaptação contínua às necessidades e interesses dos alunos. Dessa forma, o recurso didático torna-se mais relevante e eficaz. Além disso, a utilização de uma abordagem qualitativa para a coleta e análise de dados amplia a compreensão das experiências dos alunos, fornecendo insights valiosos sobre os processos de ensino e aprendizagem (Hamari *et al.*, 2014; Landers *et al.*, 2018).

A pesquisa foi conduzida de maneira colaborativa, envolvendo os participantes na identificação e solução de problemas, com o objetivo de promover mudanças práticas e transformadoras. A abordagem qualitativa adotada favorece uma compreensão contextualizada das experiências dos envolvidos, sendo essencialmente participativa e colaborativa (Tripp, 2005; Thiollent, 2011).

Dessa forma, a pesquisa-ação se destaca como uma abordagem metodológica interativa, voltada para a transformação social e a cocriação de conhecimento. Seu diferencial está na colaboração estreita entre pesquisadores e participantes, que, em conjunto, identificam desafios e desenvolvem soluções, seguindo um ciclo contínuo de reflexão e ação. Barbier (2002) ressalta a importância da participação ativa de todos os envolvidos no processo investigativo, argumentando que essa metodologia não apenas promove mudanças concretas, mas também fortalece o empoderamento dos participantes, ampliando sua capacidade de influenciar positivamente o próprio contexto.

3.1.1 Abordagem Qualitativa

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, essencial para compreender em profundidade as experiências dos participantes e o impacto dos jogos didáticos na educação. Esse método é adequado para captar as nuances

das percepções e interações dos alunos com o jogo, permitindo uma análise detalhada e contextualizada de suas experiências e opiniões (Minayo, 2010).

A escolha dessa abordagem justifica-se pela necessidade de explorar os significados e contextos específicos associados ao uso dos jogos didáticos. Conforme Minayo (2010), a pesquisa qualitativa é fundamental para investigar aspectos subjetivos e complexos que não podem ser plenamente capturados por métodos quantitativos. Dessa forma, possibilita uma compreensão mais ampla das dinâmicas educacionais envolvidas e das reações dos alunos, fornecendo *insights* valiosos sobre a eficácia dos jogos no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, a abordagem qualitativa permite uma análise aprofundada das interações dos alunos com o jogo, considerando fatores como engajamento, clareza das regras e percepção de relevância educacional. Esses elementos são cruciais para avaliar o impacto dele no ambiente escolar e realizar ajustes necessários no recurso, garantindo sua efetividade pedagógica.

3.2 SUJEITOS/PARTICIPANTES DA PESQUISA

Os participantes do estudo foram alunos das turmas de 8^o e 9^o ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual do Campo Octávio Tozo, localizado no município de Cascavel, no estado do Paraná. A amostra foi composta por 43 alunos, abrangendo ambos os sexos, e definida com base no número de alunos matriculados nos anos finais do Ensino Fundamental dessa instituição.

Foram coletadas informações gerais dos participantes. Constatou-se que todos são menores de 18 anos, sendo 58% do gênero masculino e 42% do gênero feminino. Esses dados ressaltam a importância de um *design* de jogo que considere a diversidade de experiências e interesses dessa faixa etária, promovendo um ambiente inclusivo e atrativo para todos.

3.3 INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS

Para atingir os objetivos do estudo, um questionário foi aplicado aos participantes. O instrumento selecionado foi o MEEGA+KIDS (Gresse Von Wangenheim *et al.*, 2020), escolhido por sua capacidade de avaliar jogos

educacionais com base em critérios como experiência do jogador, percepção de aprendizagem e adequação para jogos não digitais. Esse modelo oferece um questionário autoavaliativo de pós-teste para a coleta de dados, além de disponibilizar uma planilha para análise dos resultados.

O MEEGA+KIDS (Anexo 1) é um instrumento adaptável, permitindo ajustes conforme as necessidades da ferramenta avaliada e do público-alvo, o que assegura uma avaliação precisa e relevante. O questionário utiliza uma escala Likert de 5 pontos, variando de "discordo totalmente" a "concordo totalmente", e inclui questões subjetivas (Gresse Von Wangenheim *et al.*, 2020). Segundo Appolinário (2007, p. 81), a escala de Likert é um “tipo de escala de atitude na qual o respondente indica seu grau de concordância ou discordância em relação a determinado objeto”.

3.3.1 Teste Piloto

O teste piloto foi conduzido como uma etapa preparatória essencial para verificar a eficiência dos instrumentos e procedimentos metodológicos antes da implementação em grande escala. Seu propósito principal foi identificar e corrigir possíveis falhas, assegurando a precisão e a confiabilidade das informações coletadas. Segundo Thomas, Nelson e Silverman (2012), a realização de um teste piloto possibilita ajustes necessários na abordagem metodológica, contribuindo para o aprimoramento da pesquisa.

Previamente à aplicação em maior escala, um teste piloto foi realizado utilizando o MEEGA+KIDS, com o intuito de analisar e refinar o questionário, garantindo sua validade e confiabilidade. Durante essa fase, o instrumento foi aplicado a um grupo representativo da amostra, permitindo a identificação de eventuais problemas, como a clareza das perguntas e a adequação do tempo de resposta. Com base nos retornos obtidos, foram promovidas adaptações no questionário para melhor alinhamento com os objetivos do estudo (Thomas; Nelson; Silverman, 2012).

No decorrer do teste piloto, um grupo composto por aproximadamente 20 alunos, com características semelhantes aos participantes da pesquisa, foi selecionado para testar o jogo didático, denominado Ativa Mente, elaborado durante essa pesquisa como o objetivo subsidiar o trabalho do professor como

ferramenta pedagógica para tornar o processo de ensino aprendizagem mais atrativo para os alunos. Esses alunos, matriculados nas mesmas séries do ensino fundamental e pertencentes à modalidade escolar do campo, representavam ambos os gêneros. Após a interação com o jogo, responderam ao questionário MEEGA+KIDS, que foi avaliado para detecção de possíveis dificuldades e oportunidades de aprimoramento. A partir dos comentários recebidos, as devidas correções e ajustes foram realizadas tanto no questionário quanto nos procedimentos de coleta de dados. Thomas, Nelson e Silverman (2012) enfatizam que essa etapa é crucial para garantir a clareza dos questionamentos e a pertinência dos instrumentos utilizados na pesquisa.

Esse processo experimental permitiu identificar e mitigar eventuais falhas no questionário e nos métodos de aplicação, assegurando a adequação dos procedimentos adotados na coleta de dados. Após a implementação das melhorias sugeridas pelo teste piloto, a pesquisa foi conduzida com a amostra total prevista, garantindo que os instrumentos utilizados estivessem devidamente ajustados para fornecer resultados fidedignos (Thomas; Nelson; Silverman, 2012).

3.4 PROCEDIMENTOS PARA A COLETA DE DADOS

Após a conclusão e análise do teste piloto, a coleta de dados foi realizada com os participantes selecionados. Para a realização das etapas seguintes, foi agendada uma reunião com os alunos-alvo, com o propósito de explicar a pesquisa e solicitar o consentimento dos pais ou responsáveis (Anexo 2). Em seguida, definiram-se as datas para as intervenções e a aplicação do questionário com a amostra total.

A intervenção consistiu na aplicação do jogo didático em um contexto educacional real, seguida da aplicação do questionário MEEGA+KIDS para avaliar a experiência dos alunos. A implementação desse recurso em sala de aula ocorreu de forma estruturada, permitindo que os alunos explorassem suas funcionalidades antes de responderem ao questionário individualmente. A aplicação foi dividida em quatro partes: a primeira coletou informações gerais dos participantes; a segunda avaliou as dimensões da experiência do aluno por meio de questões afirmativas; a terceira focou nos objetivos de aprendizagem,

utilizando perguntas de múltipla escolha; e a quarta possibilitou que os alunos expressassem suas opiniões sobre o jogo, indicando se consideraram a experiência positiva ou negativa e deixando comentários adicionais.

O processo ocorreu ao longo de quatro aulas de 50 minutos, seguindo o cronograma da rede estadual de ensino do Paraná. Na primeira aula, os alunos foram apresentados ao jogo, com explicação das regras e familiarização com o material. A segunda e a terceira aulas foram destinadas à aplicação prática, permitindo que os alunos interagissem e experimentassem suas funcionalidades. Por fim, na quarta aula, foi realizada a coleta de dados por meio do questionário MEEGA+KIDS, no qual os alunos avaliaram sua experiência e a eficácia do jogo no processo de ensino-aprendizagem.

Para a aplicação do Ativa Mente, foi preparado um momento de experimentação conduzido por um professor de Educação Física e um acadêmico concluinte da mesma disciplina. Participaram alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental do Colégio Estadual do Campo Octávio Tozo. A turma de 43 alunos foi dividida em grupos de, no máximo, seis pessoas, distribuídos em duas salas de aula. No dia anterior à dinâmica, uma conversa com os alunos para explicar a proposta foi feita, expondo a finalidade da pesquisa e o formato da aplicação do jogo.

No momento da dinâmica, uma apresentação inicial explicou o Ativa Mente, incluindo seu funcionamento, objetivos, elementos e regras. Em seguida, os materiais foram distribuídos e os participantes iniciaram a experimentação. Durante todo o tempo, os aplicadores permaneceram circulando pelas salas, esclarecendo dúvidas e auxiliando em eventuais dificuldades. De modo geral, o andamento do jogo foi satisfatório, com todas as equipes completando a atividade e demonstrando compreensão sobre sua dinâmica. Além disso, pelo menos um aluno de cada equipe conseguiu atingir o objetivo. A experiência transcorreu de maneira mais fluida e rápida em comparação ao teste piloto, devido ao aumento no número de cartas de avanço e à ampliação das casas por deslocamento.

Após a finalização da atividade, um *feedback* dos alunos foi solicitado para coletar informações sobre a experiência e a qualidade do jogo. O questionário MEEGA+KIDS foi aplicado e respondido por 43 alunos, fornecendo dados

relevantes para a análise da eficácia do jogo como ferramenta de ensino-aprendizagem.

3.5 ASPECTOS ÉTICOS

A realização do projeto foi autorizada pela direção do Colégio Estadual do Campo Octávio Tozo e pelo Núcleo regional de educação de Cascavel (Anexo 3). Após a aceitação da instituição, o projeto foi analisado e aprovado pelo Comitê de Ética de Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Estadual do Oeste do Paraná com o número CAAE: 79175224.9.0000.0107 (Anexo 4).

Destaca-se que, antes da coleta de dados, os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo 2) foram apresentados aos alunos, que levaram aos seus responsáveis, os quais, posteriormente, autorizaram a participação.

3.6 ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados coletados na pesquisa foi realizada exclusivamente de forma qualitativa, com foco em compreender profundamente as percepções e experiências dos alunos em relação ao uso do jogo didático no contexto escolar. A pesquisa qualitativa é voltada para análise de dados que, em virtude do tipo de grandezas que apresentam, não podem se limitar a uma análise numérica. Minayo (2001, p. 21-22) afirma que essa pesquisa “trabalha com significados, aspirações, crenças, valores e atitudes”, abordando relações e processos profundos não reduzíveis a variáveis. Esse método destaca o caráter subjetivo do objeto, explorando particularidades e experiências individuais.

Ademais, esse tipo de pesquisa é muito apropriado em pesquisas na educação, pois visa “compreender o significado de uma experiência dos participantes, em um ambiente específico, bem como o modo como os componentes se mesclam para formar o todo” (Jones, 2007, p. 298).

O objetivo do pesquisador é compreender as ações de indivíduos, grupos e organizações em seus contextos sociais. A investigação qualitativa reflete a experiência dos participantes, pois, as opiniões, percepções e significados serão mais bem compreendidos com maior profundidade a partir da contextualização (Ribeiro; Souza; Costa, 2016).

Dessa maneira, focada na interpretação dos significados dos fenômenos para indivíduos e a sociedade, a pesquisa qualitativa em educação permite uma exploração mais ampla do ambiente escolar, analisando processos de aprendizados e relações institucionais, culturais e sociais. Esse método promove um maior engajamento do pesquisador com as realidades investigadas e gera debates que possibilitam melhorias socioeducacionais (Gatti; André, 2010).

Portanto, as respostas abertas do questionário MEEGA+KIDS, bem como quaisquer comentários adicionais fornecidos pelos participantes, serão analisados e quantificados, no qual os dados serão organizados em categorias temáticas.

Sendo assim, ao adotar uma abordagem qualitativa, a pesquisa buscou valorizar a complexidade e a diversidade das experiências dos alunos, reconhecendo que a aprendizagem é um fenômeno multifacetado, influenciado por uma série de fatores contextuais e subjetivos. Dessa forma, a análise qualitativa não apenas descreve os resultados, mas também interpreta e contextualiza as vivências dos participantes, proporcionando uma compreensão mais completa e significativa dos impactos do jogo didático na aprendizagem dos alunos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

No MEEGA+KIDS são utilizados dois fatores de qualidade: usabilidade e experiência do jogo. Cada fator contém seus próprios atributos de análise de qualidade, como pode ser observado na Tabela 1 a seguir. Por meio desses dois fatores, foram realizadas análises sobre as perguntas feitas no questionário, que serão descritas a seguir.

Tabela 1 - Fatores de qualidade do MEEGA+KIDS.

Usabilidade	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estética 2. Capacidade de Aprendizagem 3. Operabilidade
Experiência do jogador ¹	<ol style="list-style-type: none"> 1. Confiança 2. Desafio 3. Satisfação 4. Interação social 5. Atenção focada 6. Relevância 7. Percepção de Aprendizagem

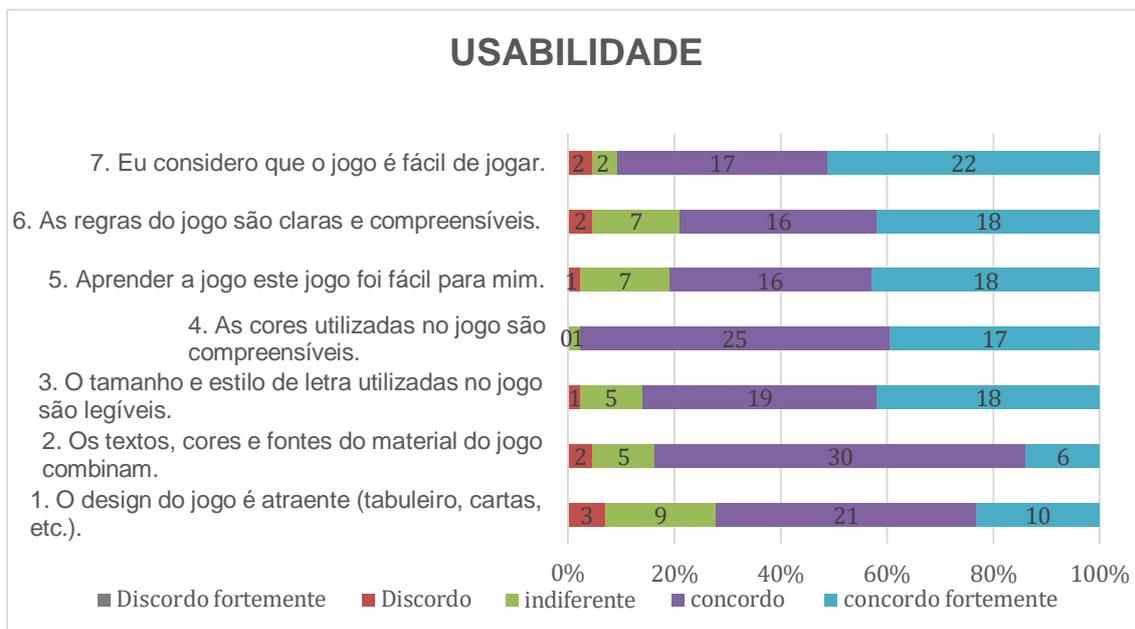
Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

4.1 INFORMAÇÕES SOBRE A USABILIDADE DO ATIVA MENTE

Para avaliação da usabilidade do Ativa Mente, analisamos as afirmações quanto aos atributos definidos pelo MEEGA+KIDS. O Gráfico 1 abaixo apresenta os dados coletados nas questões deste fator de qualidade.

¹ Categorias já estabelecidas pelo questionário.

Gráfico 1 - Dados sobre a usabilidade do jogo Ativa Mente



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

A avaliação dos resultados indica que a estética do jogo (1 e 2) foi amplamente bem recebida pelos participantes, que concordaram com a atratividade do design e a harmonia entre cores e fontes. A facilidade de leitura dos materiais foi destacada como um aspecto positivo. Ao relacionar design e usabilidade, percebe-se que uma interface visualmente atraente favorece a legibilidade e facilita a interação.

Estudos sobre design de jogos instrucionais, como o Studart (2022) ressaltam a importância de interfaces intuitivas e instruções claras para uma experiência educacional eficaz, uma proposta de gamificação com o intuito de elaboração de sequências de ensino e aprendizagem, pode contribuir para a motivação e engajamento sustentado dos alunos em sua aprendizagem.

Nos campos em que foram feitas observações abertas sobre o design, organização, aspectos visuais e acessibilidade, não foram registradas críticas negativas. Comentários como: "o jeito do tabuleiro e ter vários caminhos que você pode ir", "as cores, a forma de se jogar e a ideia proposta", "as cores, formas, caminhos e as perguntas", "o designer, a textura das cartas, os bonequinhos, e as perguntas de fácil compreensão", "o desenvolvimento", "gostei da cor das cartas, a letra legível, e acho que foi muito bem organizado",

"a organização" e "o designer, a textura das cartas, os bonequinhos, e as perguntas de fácil compreensão" refletem uma aceitação positiva do design e estrutura do jogo. Esses aspectos reforçam a jogabilidade dinâmica e interativa, bem como a importância da escolha cuidadosa de cores e formas na experiência do usuário (Nascimento; Pereira; Souza, 2021; Targanski, 2021).

Esses comentários evidenciam uma clara aceitação e destacam pontos positivos do design e organização do jogo. A variedade de caminhos oferecidos pelo tabuleiro é apreciada, proporcionando ao jogador uma experiência dinâmica e interativa. Além disso, a escolha cuidadosa das cores e formas, tanto no tabuleiro quanto nas cartas, é elogiada por sua eficácia em captar a atenção e facilitar a jogabilidade.

Além disso, a acessibilidade e clareza das perguntas mostram um compromisso com a compreensão do participante, enquanto a atenção aos detalhes, como a textura das cartas e o design dos bonequinhos, reforça uma experiência estética agradável. A organização do jogo também foi elogiada, visto que tudo foi pensado para facilitar o entendimento e aumentar a diversão. Dessa forma, como resultado, o *feedback* foi muito positivo, solidificando o design como um aspecto fundamental para o sucesso da brincadeira.

Desta feita, 79% a 85% dos alunos concordaram ou concordaram fortemente que o design do tabuleiro, cartas e outros elementos visuais são atraentes e harmoniosos, com boa combinação de cores e fontes. Apenas 6% ou menos discordaram dessas afirmações, indicando aceitação majoritária da estética do jogo.

Em relação à capacidade de aprendizagem (3 a 5), 88% e 93% dos participantes concordaram que as cores, tipografia e textos do material são claros e facilitam o aprendizado. O percentual de discordância foi inferior a 5%, mostrando alta aceitação quanto à clareza e facilidade de compreensão do conteúdo. A análise sobre a facilidade de aprendizado mostra que as instruções e interface são claras e eficazes, contribuindo para a eficiência do jogo educacional. Autores como Almeida (2018) e Nunes *et al.* (2022) enfatizam que a simplicidade nas instruções e a clareza na interface são essenciais para a aprendizagem eficiente (Dorneles; Torres; Bulegon, 2019; Barros, 2019).

Quanto à operabilidade do jogo (6-7), cerca de 84% dos alunos concordaram que as regras são claras e que o jogo é fácil de jogar, demonstrando que o jogo apresenta boa operabilidade para o público-alvo, e apenas 5% discordaram, o que sugere que a maioria entendeu bem a dinâmica

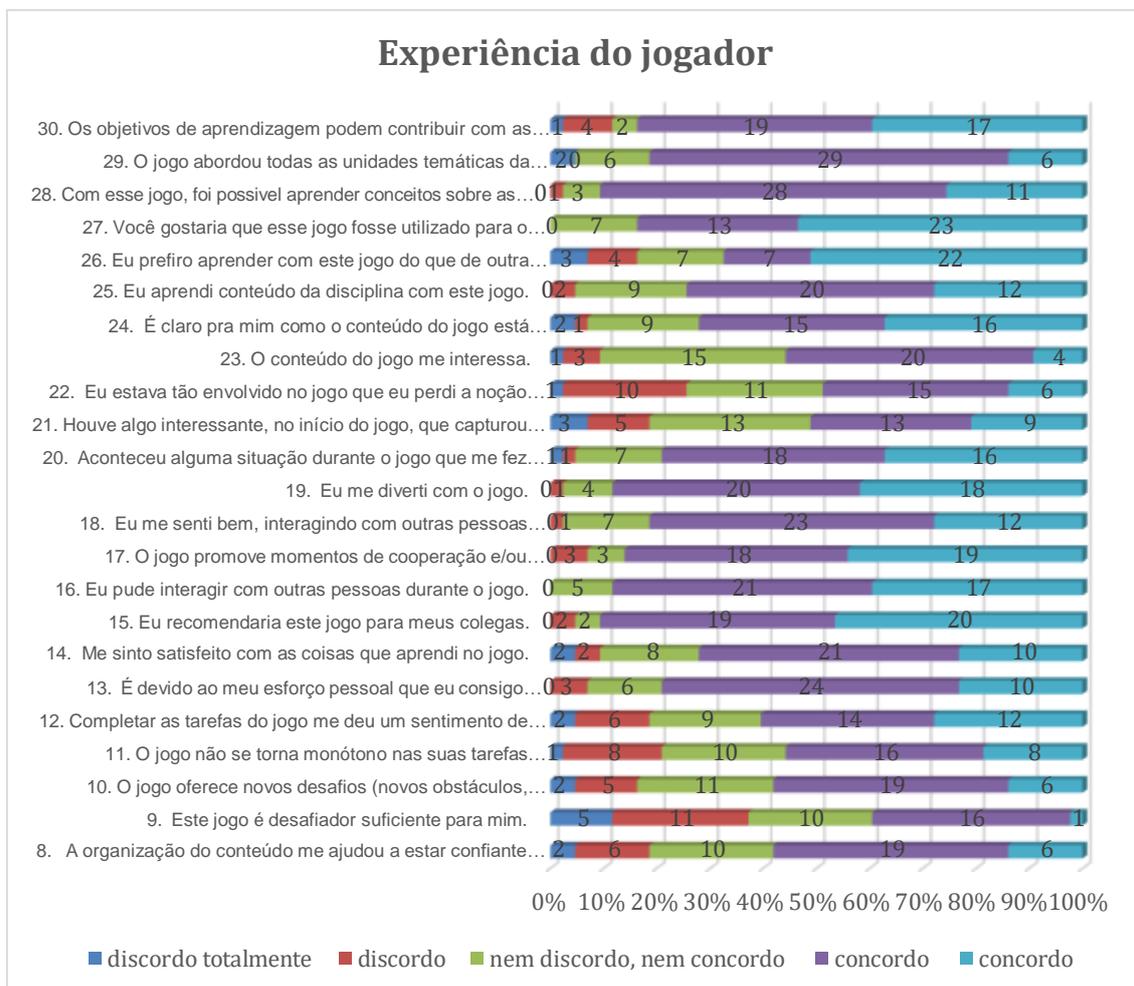
e a interação propostas pelo jogo. Esse resultado sugere um design funcional que facilita a interação do usuário com o conteúdo. A literatura sobre *design* de jogos, destaca a relevância de interfaces intuitivas e instruções claras, elementos que podem ser reforçados para garantir a acessibilidade a todos os jogadores, independentemente de sua experiência prévia (Araújo, 2020; Barros, 2021).

A análise geral dos percentuais coletados revela que o jogo apresenta aceitação no fator usabilidade com uma média de 80% dos participantes consideraram os quesitos pesquisados dentro do adequado. O aspecto da estética foi o que obteve a menor aceitação, por tanto pequenos ajustes, conformes sugerido nos comentários, podem ser implementados para aumentar ainda mais os índices de aceitação e engajamento, assegurando a sua eficácia, especialmente no contexto educacional, no qual a participação ativa dos jogadores é crucial para o sucesso do aprendizado (Targansky, 2021; Neto, 2020).

4.2 INFORMAÇÕES SOBRE EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO DO JOGO ATIVAMENTE

Para avaliação da experiência de jogo Ativa Mente, foram utilizados os atributos de experiência definidos pelo MEEGA+KIDS. Com isso, algumas perguntas foram realizadas a fim de coletar informações acerca da experiência do jogo, os dados e estão apresentados no Gráfico 2 a seguir.

Gráfico 2 - Dados sobre a experiência do jogador ao experimentar o jogo Ativa
Mente



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

No que se refere à confiança de 35 alunos (81%) concordaram ou concordaram fortemente que se sentiram confiantes ao jogar, indicando que o design e as regras transmitiram segurança durante a atividade. A análise dos dados indica que, embora essa percepção seja predominante, houve uma variação considerável nas respostas, com uma parcela significativa dos participantes demonstrando indiferença. Isso sugere que, embora a organização do jogo seja geralmente bem recebida, diferentes usuários podem interpretá-la de formas distintas. Esse aspecto é relevante, pois a confiança influencia diretamente tanto a experiência do usuário quanto a eficácia do aprendizado. Estudos como os de Nascimento, Pereira e Souza (2021) enfatizam a importância de elementos de design que transmitam segurança aos jogadores, garantindo um ambiente propício à aprendizagem.

Por sua vez, a investigação sobre o nível de desafio e a dinâmica do jogo (Targanski, 2021; Dorneles; Torres; Bulegon, 2019) revelou percepções diversas entre os participantes, sendo mencionada por cerca de 28 alunos (65%), apontando para a necessidade de ajustes para tornar o jogo mais estimulante para todos os participantes.

Para otimizar a experiência e ampliar o engajamento, uma alternativa seria a implementação de diferentes níveis de dificuldade, levando em conta a experiência e competência individual dos jogadores. Tais adaptações poderiam não apenas tornar o jogo mais acessível, mas também proporcionar uma experiência mais envolvente e motivadora, reduzindo a frustração e o desinteresse. Conforme apontado por Araújo (2020) e Barros (2019), o alinhamento do desafio à capacidade de aprendizagem dos jogadores é essencial para garantir a continuidade do interesse e criar um ambiente de jogo eficaz.

Os comentários abertos relacionados aos desafios abordam aspectos da jogabilidade, regras, a quantidade e variedade de elementos presentes. No que se refere à jogabilidade, alguns jogadores expressaram insatisfação com determinadas dinâmicas, mencionando, por exemplo, a possibilidade de um amigo trocar de lugar com o participante e a ausência de mecanismos que permitam ajudar ou dificultar o progresso dos demais jogadores.

A literatura aponta que a experiência do jogador é fortemente impactada pela progressão bem estruturada do jogo e pela percepção de que suas ações influenciam diretamente o desenrolar dos desafios (Paula, 2019). Nesse sentido, modificações na complexidade dos desafios e na organização estrutural do jogo podem melhorar tanto o processo de aprendizagem quanto a satisfação dos usuários, assegurando maior eficiência desse recurso como ferramenta educacional (Stuart, 2022).

No que se refere à satisfação (13 a 15), os dados indicam que o jogo se apresenta como um recurso eficaz para a promoção do aprendizado, destacando-se pelo impacto positivo nas atividades realizadas. Entre 32 e 37 alunos (74% a 86%) concordaram ou concordaram fortemente que ficaram satisfeitos ao jogar, demonstrando um alto nível de aceitação do jogo. Araújo (2022) enfatiza que a satisfação em jogos está intrinsecamente relacionada à sensação de competência e à adequação do nível de desafio. Dessa forma, garantir um equilíbrio entre dificuldade e recompensa é essencial para manter a motivação dos jogadores. Ajustes que considerem esses fatores podem

aprimorar a experiência dos participantes, elevando o nível de satisfação e otimizando o processo de aprendizado (Sá, 2019; Nascimento; Pereira; Souza, 2021).

Nunes *et al.* (2022) destacam que a aprendizagem é mais eficaz quando o jogador percebe que seu esforço gera recompensas tangíveis, o que está de acordo com a percepção positiva da maioria dos participantes.

Em relação à interação social (15 a 18), cerca de 34 a 38 alunos (79% a 88%) concordaram ou concordaram fortemente que o jogo estimulou a interação entre os jogadores, favorecendo a colaboração e o trabalho em grupo. Esse fator contribui para o bem-estar dos participantes e reforça a importância da interação social nas experiências (Dorneles; Torres; Bulegon, 2019; Neto, 2020).

A inclinação dos participantes para recomendar o jogo a colegas demonstra uma ampla aceitação entre os jogadores com 90% expressando concordância ou forte concordância. Esse dado sugere que a experiência proporcionada atendeu às expectativas dos usuários tanto no aspecto educativo quanto no entretenimento. Estudos sobre o comportamento do usuário e a influência na tomada de decisão, como os de Camargo e Daros (2018), apontam que a intenção de recomendar um produto está diretamente relacionada à percepção de utilidade e satisfação. Assim, o fato de muitos participantes estarem dispostos a indicar o jogo sugere que ele é visto como uma ferramenta eficaz e envolvente, embora ainda haja espaço para aprimoramentos que tornem a experiência ainda mais imersiva (Barros, 2021).

Por sua vez, a interação social desempenha um função fundamental no processo de aprendizagem, destacando que atividades colaborativas e competitivas podem intensificar o engajamento e a motivação (Paula, 2019). O jogo, ao estimular momentos de cooperação e competição, está alinhado com tais princípios, mas é essencial garantir que essas dinâmicas sejam igualmente acessíveis a todos os usuários. Isso permite maximizar o potencial educativo e social da experiência (Targansky, 2021). As análises gráficas demonstram impactos favoráveis na interação entre jogadores, na cooperação e no entretenimento, atendendo aos objetivos propostos para o jogo (Neto, 2020).

De acordo com Nunes *et al.* (2022), a interação social é um fator que facilita a construção de conhecimento e habilidades. Nesse sentido, ao oferecer um ambiente de aprendizado dinâmico e divertido, o jogo se aproxima da teoria da aprendizagem social. No entanto, ainda existem oportunidades para ampliar a

acessibilidade e o impacto emocional dessas interações, ajustando mecânicas que contemplem diferentes perfis de jogadores (Studart, 2022).

A jogabilidade do jogo se destaca por sua simplicidade e facilidade, o que permite aos jogadores interagir de maneira intuitiva com os outros participantes. Comentários como "eu gostei do modo como se joga e interage com os outros jogadores" refletem essa satisfação. Além disso, a possibilidade de aprender enquanto se diverte é frequentemente mencionada como uma vantagem, conforme demonstrada por observações como "aprendizagem e diversão com os meus colegas". A flexibilidade do jogo, permitindo grupos de até seis pessoas, é um fator que o torna acessível e atrativo para pequenos grupos. O formato simples também é elogiado, conforme expresso em "simples, fácil de jogar". A diversidade das perguntas mantém o jogo intrigante e estimulante, refletida em afirmações como "perguntas diversas e divertido".

A dinâmica de competição e cooperação também é um elemento frequentemente destacado pelos jogadores. Comentários como "a competição entre os alunos" evidenciam como a disputa saudável contribui para manter o interesse e a motivação. As competições amigáveis, mencionadas como "a competição e a disputa entre os participantes", criam um ambiente dinâmico e empolgante. O desfecho competitivo é uma parte crucial da experiência, conforme apontado na observação feita "o desfecho enquanto jogamos". O equilíbrio entre cooperação e competição também é um fator importante para muitos jogadores, refletido em declarações como "a cooperação e a disputa entre os participantes" e "de trabalhar em grupo".

A interação proporcionada pelo jogo é amplamente valorizada, sendo frequentemente mencionada como um fator que fortalece a conexão entre os participantes. Comentários como "achei interessante como podemos interagir durante a partida" evidenciam a preferência por uma experiência mais dinâmica e envolvente. Além disso, essa interatividade favorece o aprendizado e a aquisição de conhecimento, conforme indicado em depoimentos como "interagir com os colegas proporciona mais oportunidades de aprendizado".

Ademais, a colaboração em grupo também se destaca, sendo mencionada no comentário "a possibilidade de trabalhar em equipe", demonstrando a função do jogo na construção de habilidades coletivas. A facilidade tanto para aprender quanto para jogar foi ressaltada, como indicado em "gostei da simplicidade do

aprendizado e da sua mecânica ". Outro aspecto essencial é a inclusão, conforme expressado no comentário "gostei de como todos puderam se sentir parte do jogo", ressaltando a importância de promover um ambiente acessível e acolhedor.

Dessa forma, os resultados evidenciam que a interação social no jogo gera uma experiência majoritariamente positiva, promovendo bem-estar e diversão entre os participantes. O jogo se mostra eficaz na criação de um ambiente estimulante e motivador, impulsionando o engajamento por meio das interações entre os jogadores. Elementos como cooperação e competição foram destacados como essenciais para a dinâmica educativa da atividade. No entanto, no gráfico, observa-se que entre 5 a 7 alunos indicaram respostas neutras (indiferente) ou negativas (discordo/discordo fortemente) para as afirmações relacionadas à experiência do jogador, o que corresponde a 11,6% a 16,3% da amostra. Apesar disso, o jogo foi bem avaliado por incentivar o esforço individual e proporcionar satisfação no aprendizado, sendo recomendado como uma ferramenta pedagógica relevante e eficaz.

Além disso, os resultados relacionados à atenção focada (perguntas 19 a 22) e ao envolvimento dos participantes durante o jogo indicam uma experiência geralmente positiva, com a maioria (66%) expressando ter se divertido e até perdido a noção do tempo devido ao alto nível de envolvimento (28 alunos). 67% dos participantes também relataram momentos que os fizeram sorrir, o que reforça a ideia de que o jogo conseguiu manter a atenção e proporcionar diversão, elementos essenciais para o sucesso de jogos educativos (29 alunos).

No entanto, a presença de um percentual de 54% participantes indiferentes ou discordantes quando ao jogo ter prendido a atenção ao ponto de perder a noção do tempo sugere que alguns aspectos podem ser melhorados para garantir que todos os jogadores tenham a mesma experiência imersiva e divertida (23 alunos). A questão da atenção, por exemplo, pode ser revista, considerando o desenvolvimento do jogo pois 68% dos participantes mencionaram que algo no início conseguiu chamar sua atenção (29 alunos). A partir disso, vê-se que há a necessidade de um desenvolvimento mais envolvente para aumentar a curiosidade e atenção dos alunos.

Paula (2019) destaca a importância do estado de fluxo para o aprendizado, onde a concentração é fundamental para uma experiência de aprendizagem

eficiente e agradável. Sendo assim, é possível que ajustes no *design* do jogo, especialmente no desenvolvimento da dinâmica, possam aumentar a capacidade de capturar a atenção dos jogadores de forma mais uniforme, garantindo uma experiência de aprendizado mais envolvente e eficaz para todos. Esse resultado está alinhado com a teoria do fluxo de Araújo (2022), que destaca que, para alcançar o estado de total envolvimento, as atividades precisam ser balanceadas entre desafio e habilidade. Embora o jogo tenha mostrado um bom desempenho no engajamento de uma parte dos participantes, ainda é possível refinar aspectos que possam melhorar a experiência para os outros, ajustando o ritmo e as dinâmicas para criar uma experiência mais inclusiva e homogênea para todos.

Os dados, portanto, indicam que a atividade foi bem-sucedida ao proporcionar momentos de alegria e captar a atenção inicial dos participantes. No entanto, ainda há espaço para um aprimoramento, visando a tornar a experiência mais imersiva e envolvente. Investir na criação de elementos com maior dinamismo e interatividade, especialmente ao longo do jogo, pode contribuir significativamente para a imersão, ampliando seu impacto positivo sobre os envolvidos. Quanto à relevância (perguntas 23 a 26), os dados indicam que, de modo geral, o conteúdo do jogo é bem recebido pelos participantes, eis que, aproximadamente, apenas 4 a 6 alunos responderam com opções neutras, o que equivale a cerca de 9,3% a 14% da amostra. A maioria dos participantes concordou que a experiência ajudou a aprender conteúdo relevante, e a maioria também o considera um método apropriado de ensino. No entanto, a presença de respostas neutras e discordantes em relação ao interesse pelo conteúdo sugere que há espaço para melhorar a abordagem pedagógica.

Embora o jogo seja eficaz para alguns, a diversidade nas respostas indica que, para ser amplamente bem-sucedido, o conteúdo e a dinâmica devem ser ainda mais alinhados aos interesses e perfis de aprendizagem dos participantes. A teoria da motivação, de Camargo e Daros (2018), sugere que a experiência de aprendizagem pode ser mais envolvente quando o conteúdo é percebido como interessante e relevante para os alunos. Nesse sentido, ajustes na personalização e contextualização do conteúdo do jogo podem ampliar seu impacto positivo, tornando a experiência mais inclusiva e estimulante para todos.

Em relação à preferência pelo jogo como método de aprendizado, os resultados também mostram uma tendência positiva, 71% dos participantes preferindo o jogo em comparação com outros métodos tradicionais. No entanto, a presença de discordâncias e indiferenças aponta para a necessidade de ajustes para garantir que o jogo seja mais atraente e eficaz para todos os alunos, considerando diferentes estilos de aprendizagem (31 alunos). A teoria da aprendizagem significativa (Paula, 2019) reforça que a motivação e o engajamento no aprendizado são cruciais, e, portanto, personalizar e diversificar a experiência pode potencializar sua aceitação e eficácia.

Sendo assim, diante dos dados apresentados, considera-se que o jogo é manifestamente reconhecido pelo fato de se mostrar relevante, contribuindo para o campo de aprendizado, além de se manifestar de forma clara sobre os conteúdos disciplinares. Entretanto, alguns ajustes devem ser realizados, em seu conteúdo e formato, visando torná-lo mais atrativo, inclusivo e preferível quanto aos demais métodos de ensino, o que irá contribuir para a eficácia do jogo como ferramenta pedagógica.

No atributo aprendizagem (perguntas 27 e 30), os resultados indicam que a 84% dos participantes considera o uso do jogo como válido e eficaz para o ensino-aprendizagem de conceitos de Educação Física (36 alunos). A aceitação é alta, com muitos afirmando que o recurso contribuiu positivamente para o aprendizado de conteúdos relacionados à disciplina. Embora a maioria veja o jogo como uma abordagem eficiente, ainda há uma pequena parte dos participantes que permanece indiferente ou discorda, sugerindo que a aceitação do jogo pode variar entre os alunos.

Os dados analisados evidenciam o potencial do jogo como ferramenta didática, ao mesmo tempo em que ressaltam a necessidade de adaptações para torná-lo mais atrativo e adequado a diferentes estilos de aprendizagem. Além disso, é essencial considerar que alguns alunos podem demandar suporte adicional ou ajustes na dinâmica do jogo para garantir maior engajamento no processo de ensino (Barros, 2021; Targansky, 2021).

Com relação à abrangência do jogo em todas as unidades temáticas da Educação Física, os resultados indicam que 90% dos participantes percebeu que abordou de maneira satisfatória os conteúdos programáticos e

contribuiu para os objetivos das aulas práticas (39 alunos). O alto índice de concordância, aliado a um percentual reduzido de discordância, sugere que a estrutura e o alinhamento do jogo com a disciplina foram bem planejados (Neto, 2020).

Segundo Almeida (2018), a aprendizagem significativa ocorre quando há integração entre o conteúdo abordado e as experiências do aluno, e o jogo demonstra seguir essa direção, ainda que passível de aprimoramentos (Sá, 2019; Nascimento; Pereira; Souza, 2021).

No contexto do MEEGA+KIDS, há espaço para que os participantes expressem subjetivamente seus aprendizados, aspectos positivos e sugestões de melhoria do jogo. Algumas dessas respostas coincidem com os pontos já discutidos, sendo organizadas e incorporadas ao texto. No entanto, há também percepções adicionais dos alunos, que, embora não tenham sido abordadas previamente, são relevantes para o estudo.

Ao serem questionados sobre os aprendizados adquiridos com o jogo, os relatos dos alunos destacam uma experiência enriquecedora e diversificada ao utilizar o Ativa Mente. Muitos relataram ter aprendido sobre esportes pouco conhecidos, como judô e taekwondo, além de novos conceitos relacionados à Educação Física. Isso ampliou sua compreensão sobre práticas corporais, dança, ginástica e diferentes modalidades esportivas. Além disso, a interação promovida pelo jogo incentivou a socialização e reforçou a importância da concentração e do treinamento da memória para a superação de desafios (Barros, 2019; Araújo, 2020).

Além disso, a experiência do jogo proporcionou lições importantes sobre ética e comportamento, como a importância de não trapacear, e a necessidade de persistência para ganhar, destacando o valor de aceitar derrotas. Para alguns, o jogo não trouxe conhecimentos novos, sendo uma revisão do que já tinham estudado.

No entanto, a maioria dos alunos apreciou a dinâmica envolvente, destacando elementos como jogar dados, responder perguntas e interagir através de cartas, o que incentivou o aprendizado contínuo e despertou interesse em temas que não tinham sido explorados em sala de aula.

Ao examinar os comentários dos alunos sobre os desafios enfrentados ao responder às perguntas, percebe-se que as maiores dificuldades estavam

associadas a temas esportivos, principalmente por serem considerados mais complexos. Especificamente, alguns alunos apontaram incertezas em relação a lutas e esportes aquáticos, destacando a dificuldade em compreender os termos técnicos e nomes dessas modalidades. Além disso, reconheceu-se que a falta de um estudo prévio sobre determinados conteúdos, como práticas corporais de aventura e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), foi um fator que contribuiu para a dificuldade em responder certas questões. A complexidade e a extensão de algumas perguntas também foram citadas como obstáculos, especialmente as relacionadas às práticas corporais de aventura.

Por outro lado, alguns alunos afirmaram não ter encontrado dificuldades, relatando que, de maneira geral, as perguntas eram acessíveis ou que qualquer confusão ocorrida foi resultado de desatenção momentânea. Um fator adicional apontado como empecilho foi a dicção inadequada de alguns colegas, que dificultou a compreensão e resposta correta às perguntas orais. No que diz respeito à dança, identificou-se também um nível elevado de dificuldade, especialmente devido ao desconhecimento de termos e nomenclaturas específicas. No conjunto geral, os relatos demonstram uma ampla gama de experiências, abrangendo desde desafios na interpretação de linguagem e conteúdo até limitações individuais no conhecimento de certas áreas.

No espaço destinado a comentários adicionais, os alunos expressaram percepções variadas sobre o jogo. Muitos elogiaram a experiência, enfatizando que é envolvente, divertido e adequado para todas as idades. Além disso, alguns alunos destacaram que essa ferramenta auxilia no processo de aprendizagem, tornando-se atrativo para ser jogado repetidamente. Entretanto, uma crítica quanto à complexidade do vocabulário utilizado nas perguntas foi realizada, sugerindo que algumas palavras podem não ser familiares a todos os jogadores, o que impacta a fluidez e a compreensão dos desafios propostos.

Diante disso, considera-se o jogo como um recurso eficaz no campo de ensino-aprendizagem de Educação Física, especialmente em relação ao ensino de conceitos e para fins de contribuição nas práticas pedagógicas. Mesmo com indiferenças e discordâncias em alguns aspectos, o jogo é capaz

de demonstrar maior potencialidade no sentido de se consolidar em uma metodologia inovadora e efetiva na esfera da Educação Física, podendo ser adaptado e provido um alinhamento com os interesses e expectativas dos participantes e os objetivos de aprendizagem de cada turma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da funcionalidade e aplicabilidade do jogo didático Ativa Mente, à luz dos parâmetros de usabilidade e experiência de jogo estabelecidos pelo MEEGA+KIDS, demonstrou resultados amplamente positivos, destacando seu potencial como ferramenta pedagógica para o ensino das unidades temáticas da Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental. A pesquisa revelou uma aceitação significativa em diversos aspectos relacionados ao design e à organização do recurso em questão, com elogios específicos à estética, capacidade de aprendizado e operabilidade. Comentários positivos sobre a interface intuitiva, clareza das instruções e a capacidade de facilitar a interação reflete uma usabilidade eficaz.

Em relação à experiência do jogador, aspectos como confiança, atenção focada, satisfação e interação social foram positivamente avaliados, contribuindo para o bem-estar e motivação durante o jogo. No entanto, ajustes para maximizar a relevância e captar a atenção inicial dos jogadores são recomendados, aumentando assim a eficácia do estado de fluxo e, conseqüentemente, a aprendizagem.

Embora a maioria dos participantes tenha expressado satisfação com a experiência desse processo, uma variação na percepção de desafio e a demanda por um conteúdo mais adaptável foram identificados. A necessidade de implementar diferentes níveis de dificuldade é destacada, a fim de acomodar perfis variados de jogadores e melhorar assim a experiência de aprendizado e engajamento. Além disso, o uso mais inclusivo do vocabulário emergem como áreas de oportunidade para aumentar a acessibilidade e o envolvimento.

A pesquisa reafirmou a importância de estratégias didáticas inovadoras no ensino-aprendizagem, incentivando novas investigações e práticas pedagógicas que tornam o aprendizado mais dinâmico, inclusivo e significativo. Durante o estudo, observou-se que os alunos mostraram maior engajamento e motivação ao interagir com o jogo, estabelecendo uma conexão mais profunda com os conteúdos. As respostas ao questionário MEEGA+KIDS revelaram que a gamificação cria um ambiente de

aprendizagem mais dinâmico, estimulando criatividade, cooperação e tomada de decisão. Isso facilita a assimilação de conceitos fundamentais de forma acessível, promovendo uma aprendizagem ativa e participativa.

Além disso, é crucial destacar a importância de os professores adotarem estratégias de ensino diferenciadas, assegurando que os jogos sejam empregados de forma intencional e em harmonia com os objetivos de aprendizagem. Isso permite a incorporação de metodologias inovadoras que atendem às necessidades e interesses dos alunos. Para que essa proposta seja efetiva, é essencial que os professores tenham acesso a materiais adequados para a aplicação sistemática desses recursos durante as aulas.

Levando-se em consideração o que foi exposto no decorrer desta pesquisa, evidencia-se que a utilização desses instrumentos de forma didática, pode ser uma estratégia pedagógica altamente eficaz para o ensino da Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental, tendo em vista que a ludicidade proporcionada por esse tipo de ferramenta não apenas facilita a assimilação dos conteúdos teóricos, mas também promove habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos.

O jogo mostrou-se um eficiente material pedagógico, facilitando o aprendizado de conceitos relacionados a Educação Física, como atestam os altos índices de aceitação e preferência sobre métodos tradicionais de ensino. Embora as percepções tenham variado, a proposta de integrar elementos lúdicos e educacionais no produto final é vista favoravelmente, sugerindo o potencial do jogo para se tornar parte integrante das práticas pedagógicas.

Em conclusão, a ferramenta desenvolvida, denominada Ativa Mente, destaca-se como uma metodologia eficiente para o uso como recurso pedagógico na educação física, apresentando oportunidades de adaptação e evolução contínua que considerem as necessidades dos alunos e se alinhem aos objetivos educacionais. A implementação e adaptação do protótipo em sala de aula demonstram seu potencial como ferramenta didática focada no aluno.

A análise da funcionalidade e aplicabilidade do jogo didático Ativa Mente, à luz dos parâmetros de usabilidade e experiência de jogo estabelecidos pelo MEEGA+KIDS, demonstrou resultados amplamente

positivos, destacando seu potencial como ferramenta pedagógica para o ensino das unidades temáticas da Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental. A pesquisa revelou uma aceitação significativa em diversos aspectos relacionados ao design e à organização do recurso, com elogios à estética, capacidade de aprendizado e operabilidade, refletindo uma usabilidade eficaz.

Entretanto, esta pesquisa apresenta algumas limitações que devem ser consideradas ao interpretar os resultados. Primeiramente, a amostra foi composta por 43 alunos de uma única instituição, o que pode restringir a generalização dos achados para outros contextos escolares com características socioculturais distintas. Além disso, o estudo utilizou predominantemente instrumentos de autoavaliação, o que pode estar sujeito a vieses de resposta, como o desejo de agradar ou a subjetividade na percepção dos participantes.

Outro aspecto limitante refere-se ao curto período de aplicação e teste do jogo, não permitindo uma avaliação longitudinal dos efeitos do jogo sobre o desempenho e o engajamento dos alunos ao longo do tempo. Ademais, a ausência de um grupo controle limita a comparação entre o uso do jogo e métodos tradicionais de ensino, o que poderia fortalecer as evidências sobre sua eficácia.

Diante dessas limitações, sugerem-se futuras investigações que ampliem o número e a diversidade dos participantes, incluindo diferentes regiões e contextos escolares, para validar e aprimorar os resultados obtidos. Estudos longitudinais poderiam avaliar o impacto do jogo Ativa Mente no desempenho acadêmico e nas competências socioemocionais dos alunos ao longo de semestres ou anos letivos.

Além disso, recomenda-se o desenvolvimento de pesquisas que comparem diretamente o uso de jogos didáticos com outras metodologias de ensino, por meio de grupos controle, para qualificar melhor os benefícios e identificar as condições ideais de aplicação.

Outras possibilidades incluem a adaptação do jogo para diferentes faixas etárias e níveis de conhecimento, bem como a incorporação de tecnologias digitais para ampliar o alcance e a interatividade do recurso. Também seria relevante investigar o papel do professor na mediação do uso

do jogo, avaliando como sua formação e estratégias pedagógicas influenciam a eficácia do recurso.

Por fim, estas perspectivas futuras contribuem para consolidar o uso de jogos didáticos como ferramentas inovadoras no ensino da Educação Física, promovendo um processo educativo mais dinâmico, inclusivo e significativo, em consonância com as diretrizes curriculares atuais

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, C. S. O uso de jogos didáticos no ensino de biologia: uma revisão integrativa. **Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 20, n. 2, p. 21-39, 2018.

ALVES, N. A. **Jogos e educação**: contribuições para o desenvolvimento infantil. Campinas: Papirus, 2012.

ARAÚJO, H. L. A aprendizagem na educação infantil: Um olhar construtivista a partir da perspectiva Piagetiana. 2020. **62f. TCC (Graduação)** - Curso de Pedagogia. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal: UFRN, 2022.

BARBIER, R. A pesquisa-ação. Trad. Lucie Didio. Brasília: Liber Livro, 2002.

BARBOSA, D. L. M. O FUNÇÃO DOS JOGOS DE TABULEIRO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 50, p. 73–78, 2024.

BARRERA, S. D. **O uso de jogos no contexto psicopedagógico**. **Rev. psicopedag.** [online], São Paulo, v. 37, n. 112, p. 64-73, 2020.

BARROS, D. S. C. **A Educação Física e a BNCC na escola: Um estudo de caso**. 2019. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.

BARROS, J. S. O. **Análise do impacto do uso de gamificação na educação**. 2021. 22 f.: il. Trabalho de Conclusão de Curso (Sistemas para Internet) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Salgueiro, 2021.

BATISTA, F. M. R. C.; CALABRESI, R. P. M. Ludopedagogia: aspectos importantes para a educação. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia**, Medianeira, Edição Especial, Cadernos Ensino - EaD, e-4790, dez. 2017.

BLOOM, B. S. **Taxonomia de objetivos educacionais**. Porto Alegre: Artmed, 1984.

BRASIL. **Lei nº 13.005**, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Dispõe sobre as normas constitucionais em vigência. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 20 jan. 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Dispõe sobre a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 19 jan. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 15 jan. 2025.

BRITES, Luciana. **Brincar é fundamental**: Como entender o neurodesenvolvimento e resgatar a importância do brincar durante a primeira infância. São Paulo: Gente, 2020.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e cultura**. São Paulo: Cortez, 1998.

BUESA, N.Y. **Metodologias ativas versus aprendizagem ativa**. [e-book] Flórida: Must University, 2023.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania R; FADEL, Luciane M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**. Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, L. P.; FELÍCIO, A. K. **Ser criança**: um estudo exploratório sobre o fenômeno de ser criança na contemporaneidade. *Psicologia da Educação*, n. 16, p. 77-99, 2003.

CASTELLAR, S. M.V.; VILHENA, L. M. T. **A aprendizagem baseada em problemas na educação e na formação de alunos das engenharias**. *Revista Brasileira de Ensino de Engenharia (ABENGE)*, v. 30, n. 1, p. 1-16, 2010.

CARVALHO, M. G. **A emergência da pós-modernidade**: desafios institucionais, políticos e culturais para a gestão do desenvolvimento. *Cadernos EBAPE.BR*, v. 13, n. 1, p. 1-18, 2015.

COELHO, Liana Goes *et al.* Percepções sobre o trabalho remoto durante o período pandêmico: um estudo de caso no Instituto Federal do Ceará. **Revista Brasileira de Planejamento e Desenvolvimento**, v. 11, n. 2, p. 476-492, 2022.

CORREIA, L. H. **A utilização de jogos para o ensino de ciências nos anos iniciais do ensino fundamental**. Uniceplac, Gramma-DF, 2021.

COSTA, J. M. A.; LOBO, L. P. C. **Os jogos como ferramenta didática para o ensino-aprendizagem da Matemática em turmas do 3º ano do Ensino Fundamental**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Belém, 2017.

COUTO, Charliel Lima. **Um estudo sobre o uso do bingo das grandezas e medidas na Educação de Jovens e Adultos**. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

COUTO, Charliel Lima; BELLEMAIN, Paula Moreira Baltar. Estimativas na educação

de jovens e adultos: um estudo com o bingo das grandezas e medidas. **Revista Paranaense de Educação Matemática**, v. 9, n. 20, p. 449– 471, 2021. DOI: 10.33871/22385800.2020.9.20.449-471. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/rpem/article/view/6238>. Acesso em: 6 mar. 2025.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2010.

DICHEVA, D., DICHEV, C., AGREE, G., & KLYUEV, V. **Gamification in education**: A systematic mapping study. *Educational Technology and Society*, v. 18, n. 3, p. 75-88, 2015.

DO CANTO, C. G. D. S., NUNES, P. O. C., & da SILVA RODRIGUES, A. C. O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. **Revista eletrônica pesquiseduca**, 13(29), 284-299, 2021.

DORNELES, T. P.; TORRES, P. Z.; BULEGON, A. M. **Jogo digital para o desenvolvimento do Pensamento Lógico-Matemático**. *Revista Tecnologias na Educação*, Minas Gerais, v. 32, p. 1-12, 2019.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FAVARETTO, D. V. Um jogo de tabuleiro utilizando tópicos contextualizados em Física. *Produtos e Materiais Didáticos*. **Rev. Bras. Ensino Fís.** 42, 2020. <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2019-0356>

FERREIRA, W. C. O Jogo Digital Quiz PG nas Aulas de Matemática: possibilidades para o Ensino e Aprendizagem de Progressão Geométrica. **Revista de Educação Matemática**, Guarulhos, v. 18, p. 288-312, 2021.

FIORINI, M. L. S.; MANZINI, E. J. Dificuldades e sucessos de professores de Educação Física em relação à inclusão escolar. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 2, n. 1, p.49-64, 2016.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 2002.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

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

FRIEDMANN, Adriana. **Protagonismo infantil**: a potência de ação da comunidade escolar. São Paulo: Ashoka/Alana, 2017.

FRIEDMANN, A. **O valor educativo do jogo**. São Paulo: Moderna, 1996.

FU, Ho Shin *et al.* O ensino dos jogos chineses. **Motrivivência**, São Paulo, v. 33, n.

64, p. 1-18, 27 out. 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2021.e79850>. Acesso em: 20 jan. 2025.

GATTI, B. A. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília: Liber Livro Editora, 2009.

GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GERONIMO, R. R.; GATTI, D. C. **Jogos de tabuleiro e ensino, em busca de interfaces**. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*. Foz do Iguaçu, v. 4, n. 1, p. 36-48, jan./jul., 2020.

GREGUOL, M.; MALAGODI, B. M.; CARRARO, A. **Inclusion of students with disabilities in physical education classes teachers' attitudes in regular schools**. *Revista Brasileira de Educação Especial*, Marília, v.24, n. 1, p. 33- 44, 2018.

GRANDO, Daiane; LABIAK, Osni; MATTES, Veronica Volski; MADRID, Silvia Christina de Oliveira. **A educação física na base nacional comum curricular: pressupostos, avanços e retrocessos**. In: 9º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar – CONPEF e 4º Congresso Nacional de Formação de Professores de Educação Física, 21 a 24 de maio de 2019, Londrina. Disponível em: <https://www.uel.br/eventos/conpef/portal/pages/arquivos/ANAIS%202019%20-%20ARTIGOS%20COMUNICACAO%20ORAL%20E%20CARTAZ/A%20EDUCACAO%20FISICA%20NA%20BASE%20NACIONAL%20COMUM%20CURRICULAR.pdf>

GRESSE VON WANGENHEIM, C.; PETRI, G.; FERRETI BORGATTO, A. **MEEGA+KIDS: A Model for the Evaluation of Games for Computing Education in Secondary School**. *RENOTE*, Porto Alegre, v. 18, n. 1, 2020. DOI: 10.22456/1679-1916.105938. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/105938>. Acesso em: 1 abr. 2025.

GUEDES, D. P. **Educação Física: estrutura, análise e intervenção pedagógica**. São Paulo: Phorte, 2007.

HAMARI, J., KOIVISTO, J., & Sarsa, H. **Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification**. In: 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014, p. 3025-3034.

HSIAO, H. S.; CHANG, C. S.; LIN, C. Y.; HSIAO, M. **Object-oriented analysis and design: A focus on problem-solving**. *Personality and Individual Differences*, v. 57, p. 1-20, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

JONES, F. P. Pesquisa qualitativa. In: THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. S. **Métodos da Pesquisa em Atividade Física**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KENSI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação** (10ª ed.). Campinas, SP: Papirus, 2018.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LANDERS, R. N.; AUER, E. M.; COLLMUS, A. B. & ARMIDA, E. D. **Gamification science, its history, explanation, and future: Definitions and a research agenda**. *Simulation & Gaming*, v. 49, n. 3, p. 315-337, 2018.

LORO, Alexandre Paulo; NUNES, Meire Aparecida Lóde. **Base nacional comum curricular de educação física: tensionamentos e demarcações**. *Educação (UFSM)*, Santa Maria, RS, v. 46, n. 95, p. 1-21, jan/dez. 2021. <https://doi.org/10.5902/1984644443325>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/43325>. Acesso em: 20 jan. 2025.

LIMA FILHA, Cleide N. M. B. *et al.* **Gamificação nas aulas de Educação Física escolar – do ensino remoto ao ensino presencial**. CONEDU - Congresso Nacional de Educação, 2022. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/ebooks/conedu/2022/GT19/TRABALHO_COMPLETO_EV174_MD5_ID11927_TB2457_25102022204258.pdf. Acesso em: 12 jan. 2025.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. São Paulo: Cortez, 2011.

MANVILLE, M. **Common Core State Standards for Grade 7: Language Arts Instructional Strategies and Activities**. Estados Unidos, Rowman & Littlefield Publishers, 2014.

MELLO, A. S. Perfil profissional dos professores de Educação Física que atuam na educação infantil das capitais brasileiras. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 6, n. 15, 2019.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2010.

MINAYO, M. C. S. O desafio da pesquisa social. In: MINAYO, M. C. S. (org.). *Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001. p. 9-29.

MIRANDA, Elizângela D. *et al.* A importância do ato de brincar na educação infantil. **Revista Espacios**, v. 40, n. 12, p. 24-30, 2019. Disponível em: <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p24.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2013.

MOTA, Ana Rita Mota; ROSA, Cleci T. Werner. **Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas**. v. 25, n. 2, Passo Fundo, p. 261-276, maio/ago, 2018.

MOTA, Allan K. A. **Gameificação como aliado do professor nas aulas de Educação Física escolar**. III CINTEDI - Congresso Internacional de Educação Inclusiva, 2018. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2018/TRABALHO_EV110_MD1_SA2_ID703_24072018235004.pdf. Acesso em: 20 jan. 2025.

NASCIMENTO, M. S.; PEREIRA, J. R.; SOUZA, T. C. Metodologias ativas no ensino de matemática: uma análise sobre práticas educacionais na EJA. **Revista Educação em Foco**, v. 14, n. 2, 2021.

NEIRA, Marcos Garcia e SOUZA JÚNIOR, Marcílio. A educação física na BNCC: procedimentos, concepções e efeitos. **Motrivivência**, v. 28, n. 48, p. 188-206, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2016v28n48p188>. Acesso em: 01 abr. 2025.

NETO, A. F. Educação integral e Educação Física: possíveis aproximações com as abordagens pedagógicas. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 5, p. 30248-30256, 2020.

NUNES, Marcus V. S. *et al.* Gamificação nas aulas de Educação Física. **Revista Universo**, v. 4, n. 1, p. 1-6, 2022. Disponível em: <http://www.revista.universo.edu.br/index.php?journal=2013EAD1&page=article&op=view&path%5B%5D=9379&path%5B%5D=4723>. Acesso em: 04 jan. 2025.

ODININO, J. P. Q. **A brincadeira deve estar para o conhecimento, assim como a infância deve estar para o currículo escolar?** Jogos culturais em políticas educacionais para infância. In: SCHLINDWEIN, Luciane Maria; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: NUP, 2017.

OLIVEIRA, J. K. C. DE, PIMENTEL, F. S. C. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. *Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, 29(57), 236-250, 2020. <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/8286>. Acesso em: 20 jan. 2025.

OLIVEIRA, S. L.; SANTOS, F. A. D. **Design thinking e gamificação no ensino**

superior: Uma análise de caso sobre inovação e empreendedorismo. Revista de Gestão, Finanças e Contabilidade, v. 10, n. 3, p. 171-188, 2020.

ONU. Declaração dos Direitos da Criança. Assembleia Geral das Nações Unidas, 1959.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W.; FELDMAN, R. D. **Desenvolvimento humano.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

PARANÁ. Referencial Curricular Do Paraná: Princípios, Direitos E Orientações. Curitiba, 2018.

PARANÁ. Currículo Da Rede Estadual Paranaense – Educação Física - Ensino Fundamental. Curitiba, 2019.

PAULA, B. B. **Análise do uso da Cultura maker em contextos educacionais:** revisão sistemática da literatura. RENOTE, 17(3), 2019, 447-457.

PEREIRA, D. R. A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina. **Revista Fundamentos**, Teresina, v. 3, n.2, p. 2317-2754, 2015.

PETRI, Ivonilda S.; RODRIGUES, Raquel F. L. Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 9, p. 1-30, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7368/6480>. Acesso em: 04 jan. 2025.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, J. **A psicologia da inteligência.** São Paulo: Editora Zahar, 1973

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** 10. ed. São Paulo: Forense Universitária, 2010.

PRADO, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemic e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 26-38, jul./dez. 2018.

QUARESMA, M. P.; FRANÇA, E. J.; COSTA, B. S. R. **Jogos pedagógicos** como proposta de intervenção no ensino das funções **exponenciais**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 01, Vol. 05, pp. 131-147. Janeiro de 2022.

QIAN, M.; CLARK, K. R. **Game-based Learning and 21st century skills:** A review of recent research. Computers in Human Behavior, v. 63, p. 50-58, 2016.

RODRIGUES, I. E. A Prática pedagógica do professor de Educação Física em um ambiente escolar inclusivo. **Revista da Sobama**, Marília, v. 14, n. 1, p. 33- 38, 2013.

RIBEIRO, F. B.; MARIA FADEL, L.; ROVER, A. J. Jogo como recurso de aprendizagem no processo de desenvolvimento da linguagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 10, n. 22, p. 264-288, 31 jan. 2023.

RIBEIRO, J.; SOUZA, D. N.; COSTA, A. P. Investigação qualitativa na área da saúde: por quê? *Ciência e saúde coletiva*, v.21, n.8, p.2324, 2016.

SÁ, P. F. Possibilidades do ensino de matemática por **atividades. Matemática-Estudo e ensino. Matemática-Formação de profissional**– IFPA, Campus Belém, SINEPEM, v.7, Coleção I, p.1- 65, 2019.

SALLES, F. S. M.; CAMBA, M. Jogos como estratégia didática, na educação física escolar. In: SOUZA, S. A. de (org.). *O Ensino Aprendizagem Face Às Alternativas Epistemológicas 4*. Ponta Grossa: Atena, 2020. p. 128-133. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/catalogo/post/jogos-como-estrategia-didatica-na-educacao-fisica-escolar>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SALGADO, P. Gamification for Social Good and the Technologies of Community Action. In: **ICONS Conference: Proceedings of the 15th International Conference on Networking**. Sensing and Control, 2018, p. 1-6.

SANTIN, S. Jogos e práticas lúdicas na escola. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

SANTOS, C. D. Jogos e atividades recreativas na escola. São Paulo: Ática, 2001.

SAWCZUK, P. V.; MOURA, G. T. Gamificação: estudo exploratório sobre as possibilidades e os limites da utilização da gamificação para inovação em ambientes corporativos. In: **Anais do 52º Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**, Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2012.

SILVA, R. H. A. Utilização da avaliação formativa para a implementação da problematização como método ativo de ensino-aprendizagem. **Estudos em Avaliação Educacional**, 2011, 22(50), 537-522.

SILVA, D. L. B. da, VILAS BOAS, E. B., COSTA, L. de S., *et al.* **Tecnologia, educação e docência: uso das tecnologias para um ensino inovador**. Belém: RFB, 2023.

SILVA, M. L. F. da; NUNES, P. G. Jogos didáticos: uma ferramenta para auxiliar na aprendizagem dos estudantes. **Ciclo Revista**, v. 3, n. 1, 2018.

SILVA, R. L. P. da. **O uso de jogos como conteúdo didático na educação física escolar**. 2023. 23 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física - Bacharelado, Centro Acadêmico de Vitória, Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/50202>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **Jogos e Atividades Lúdicas para o ensino de Química**. Goiânia: Kelps, 2013.

SOUZA, J. R. Utilização de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem. In: ANPED SUL, 17. Florianópolis. **Anais eletrônicos**. Florianópolis: ANPED Sul, 2015, p. 1-12.

STIGGINS, R. J. **Student-involved classroom assessment**. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2001.

STOBÄUS, C. D.; MOSQUERA, J. J. M. **Psicopedagogia e a Educação Física: contribuições teórico-práticas**. Petrópolis: Vozes, 2012.

STUDART, N. A gamificação como design instrucional. **Revista Brasileira De Ensino De Física**, 44, e20210362. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2021-0362>.

TAJRA, Sanmyra *et al.* **Metodologias Ativas e as Tecnologias Educacionais: Conceitos e Práticas**. Brasil, Alta Books, 2021.

TANI, G.; MANOEL, E. J.; KOKUBUN, E.; PROENÇA, J. E. **Educação Física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista**. São Paulo: EPU, 1988.

TARGANSKI, F. **O Jogo de Tabuleiro como Recurso Didático na Educação Infantil**. Madeira Maestra, 18, julh. 2021.

TARGANSKY, G. **Jogos de tabuleiro: uma abordagem lúdica e educativa**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2021.

TEIXEIRA, Cheila C. S. A Importância da Brincadeira no Desenvolvimento Cognitivo Infantil. **Rev. Psic.**, v. 10, n. 33, p. 1-9, Jan., 2017. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/641/901>. Acesso em: 09 jan. 2025.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2011.

THOMAS, G. A. **How to Do Your Research Project**. London: Sage Publications, 2003.

THOMAS, Jerry R.; NELSON, Jack K.; SILVERMAN, Stephen J. **Métodos de Pesquisa em Atividade Física**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

TIVES, K. P.; MARTINS, M. O.; WALTER, L. W. et al. Jogos de tabuleiro e de mesa nas aulas de Educação Física: construção de adaptações para inclusão escolar do aluno com deficiência. **Rev. Assoc. Bras. Ativ. Mot. Adapt.** v. 21 n. 1, 2020.

TRIPP, D. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. São Paulo: Editora Educação e Pesquisa, 2005.

UNESCO. Recomendações sobre a condição do pessoal docente. Paris: UNESCO, 1980.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society: The development of higher psychological**

processes. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

VYGOTSKI, Lev S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1978.

WALLON, H. Do ato ao pensamento: ensaio de psicologia comparada. Petrópolis: Vozes, 2008

ANEXOS

ANEXO 01 – QUESTIONÁRIO PARA A AVALIAÇÃO DA QUALIDADE DE JOGOS NÃO-DIGITAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

MEEGA+KIDS

Nome do jogo: Ativa Mente

Gostaríamos que você respondesse as questões abaixo sobre a sua percepção da qualidade do jogo para nos ajudar a melhorá-lo. Todos os dados são coletados anonimamente e somente serão utilizados no contexto desta pesquisa. Algumas fotografias poderão ser feitas como registro desta atividade, mas não serão publicadas em nenhum local sem autorização.

Nome do pesquisador/professor: *Priscila Bonora Bessa*

Local e data: *Cascavel, 03 de dezembro de 2024*

Informações Gerais	
Instituição	<i>Colégio Estadual do Campo Octávio Tozo</i>
Ano/Turma ou Curso (no caso de escola técnica)	
Disciplina	<i>Educação Física</i>
Idade	
Gênero	<input type="checkbox"/> Menino <input type="checkbox"/> Menina

Por favor, marque uma opção da sua opinião sobre cada afirmação abaixo.					
Afirmações	Discordo totalmente	Discordo	Nem discordo, nem concordo	Concordo	Concordo totalmente
1- O design do jogo é atraente (tabuleiro, cartas, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2- Os textos, cores e fontes do material do jogo combinam.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3- O tamanho e estilo de letras utilizadas no jogo são legíveis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4- As cores utilizadas no jogo são compreensíveis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5- Aprender a jogar este jogo foi fácil para mim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6- As regras do jogo são claras e compreensíveis.	<input type="checkbox"/>				
7- Eu considero que o jogo é fácil de jogar.	<input type="checkbox"/>				
8- A organização do conteúdo me ajudou a estar confiante de que eu iria aprender com este jogo.	<input type="checkbox"/>				
9- Este jogo é desafiador suficiente para mim.	<input type="checkbox"/>				
10- O jogo oferece novos desafios (novos obstáculos, situações ou variações) com um ritmo adequado.	<input type="checkbox"/>				
11- O jogo não se torna monótono nas suas tarefas (repetitivo ou com tarefas chatas).	<input type="checkbox"/>				
12- Completar as tarefas do jogo me deu um sentimento de satisfação.	<input type="checkbox"/>				
13- É devido ao meu esforço pessoal que eu consigo avançar no jogo.	<input type="checkbox"/>				
14- Me sinto satisfeito com as coisas que aprendi no jogo.	<input type="checkbox"/>				
15- Eu recomendaria este jogo para meus colegas.	<input type="checkbox"/>				
16- Eu pude interagir com outras pessoas durante o jogo.	<input type="checkbox"/>				
17- O jogo promove momentos de cooperação e/ou competição entre os jogadores.	<input type="checkbox"/>				
18- Eu me senti bem interagindo com outras pessoas durante o jogo.	<input type="checkbox"/>				
19- Eu me diverti com o jogo.	<input type="checkbox"/>				
20- Aconteceu alguma situação durante o jogo que me fez sorrir.	<input type="checkbox"/>				
21- Houve algo interessante no início do jogo que capturou minha atenção.	<input type="checkbox"/>				
22- Eu estava tão envolvido no jogo que eu perdi a noção do tempo.	<input type="checkbox"/>				
23- O conteúdo do jogo me interessa.	<input type="checkbox"/>				

24- É claro para mim como o conteúdo do jogo está relacionado com a disciplina.	<input type="checkbox"/>				
25- Eu aprendi conteúdo da disciplina com este jogo.	<input type="checkbox"/>				
26- Eu prefiro aprender com este jogo do que de outra forma (p.ex. aula no quadro pelo professor).	<input type="checkbox"/>				
27- Você gostaria que esse jogo fosse utilizado para o ensino e aprendizagem da dimensão conceitual da Educação Física	<input type="checkbox"/>				
28- Com este jogos foi possível aprender conceitos sobre as unidades temáticas de Educação Física	<input type="checkbox"/>				
29- O jogo abordou todas as unidades temáticas da Educação Física	<input type="checkbox"/>				
30- Os objetivos de aprendizagem podem contribuir com as aulas práticas de Educação Física	<input type="checkbox"/>				

Marque a resposta correta. Cada questão tem uma ÚNICA resposta correta.

31- Marque a alternativa que contempla todas as unidades temáticas da Educação Física que aparecem no jogo:

- Corpo e movimento, esporte e lazer, saúde e qualidade de vida.
- Práticas corporais de aventura, dança, ginástica, lutas, jogos e esportes
- Anatomia, fisiologia, biomecânica e treinamento esportivo.
- Educação Física adaptada, inclusão e diversidade.

32- No jogo há quantas possibilidades de trajeto?

- 1 único trajeto
- 5 possibilidades
- 3 possibilidades
- 4 possibilidades

33- A BNCC traz diversas dimensões do conhecimento. Qual alternativa traz a dimensão

mais abordada no jogo proposto?

- a. Uso e apropriação- praticar
- b. Fruição- apreciar
- c. Construção de valores- valorizar
- d. Compreensão- conhecimentos conceituais

34- Marque a alternativa que traz a sequência correta de exemplo de Práticas corporais de aventura, dança, ginástica, luta, jogos e brincadeiras e esportes.

- a) parkour, Hip Hop, pilates, taekwondo, queimada e beisebol
- b) Capoeira, escalada, zumba, vôlei, pique bandeira
- c) Escravos de jó, rapel, balé, crossfit, judô e basquete
- d) Bets, surf, salsa, yoga, boxe e tênis de campo

O que você aprendeu jogando esse jogo?	
O que você gostou no jogo?	
O que você achou ruim?	
Qual pergunta você teve mais dificuldade em responder? Por quê?	

Mais algum comentário?	

Muito obrigado pela sua contribuição!

ANEXO 2 - TERMO DE CONSENTIMENTO



Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação

Comitê de Ética em Pesquisa – CEP



Aprovado na

CONEP em 04/08/2000

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TCLE

Título do Projeto: Jogo Didático como Proposta para Ensino da Dimensão

Conceitual do Componente Curricular Educação Física

Certificado de Apresentação para Apreciação Ética – “CAAE” N°

79175224.9.0000.0107

Pesquisador para contato: Priscila Bonora Bessa

Telefone: (45) 99964-8909

Endereço de contato (Institucional): Avenida castelo Branco, 400, Juvinópolis Cascavel-PR

E-mail: priscila_bbessa@hotmail.com

Convidamos *você e/ou seu filho* a participar de uma pesquisa sobre o jogo didático como Proposta para Ensino da Dimensão Conceitual do Componente Curricular Educação Física. Os objetivos estabelecidos são investigar a utilização do jogo didático para subsidiar a aprendizagem da dimensão conceitual do componente curricular educação física no ensino fundamental - anos finais, assim como avaliar aplicação e compreensão do jogo didático no processo de ensino-aprendizagem e têm o propósito de através de atividades lúdicas promover o aprendizado de conceitos da unidade curricular educação física e esperamos com esse estudo disponibilizar um jogo didático que possa ser utilizado como recurso para subsidiar o trabalho dos professores de Educação Física. . Para que isso ocorra (*você e/ou seu filho*) será submetido a experimentação do jogo didático e depois fará o preenchimento de um questionário sobre o mesmo.

Se ocorrer algum transtorno, decorrente de sua participação (*e/ou de seu filho*) em qualquer etapa desta pesquisa, nós pesquisadores, providenciaremos acompanhamento e a assistência imediata, integral e gratuita. Havendo a ocorrência de danos, previstos ou não, mas decorrentes de sua participação nesta pesquisa, caberá a você, na forma da Lei, o direito de solicitar a respectiva indenização.

Também você (*e/ou seu filho*) poderá a qualquer momento desistir de participar da pesquisa sem qualquer prejuízo. Para que isso ocorra, basta informar, por qualquer modo que lhe seja possível, que deseja deixar de participar da pesquisa

e qualquer informação que tenha prestado será retirada do conjunto dos dados que serão utilizados na avaliação dos resultados.

Você não receberá e não pagará nenhum valor para participar deste estudo, no entanto, terá direito ao ressarcimento de despesas decorrentes de sua participação.

Nós pesquisadores garantimos a privacidade e o sigilo de sua participação em todas as etapas da pesquisa e de futura publicação dos resultados. O seu nome (*e/ou seu filho*), endereço, voz e imagem nunca serão associados aos resultados desta pesquisa, exceto quando você desejar. Nesse caso, você deverá assinar um segundo termo, específico para essa autorização e que deverá ser apresentado separadamente deste.

As informações que você (*e/ou seu filho*) fornecerem serão utilizadas exclusivamente nesta pesquisa. Caso as informações fornecidas e obtidas com este consentimento sejam consideradas úteis para outros estudos, você será procurado para autorizar novamente o uso.

Este documento que você vai assinar contém (02) páginas. Você deve vistar (rubricar) todas as páginas, exceto a última, onde você assinará com a mesma assinatura registrada no cartório (caso tenha). Este documento está sendo apresentado a você em duas vias, sendo que uma via é sua. Sugerimos que guarde a sua via de modo seguro.

Caso você precise informar algum fato ou decorrente da sua participação na pesquisa e se sentir desconfortável em procurar o pesquisador, você poderá procurar pessoalmente o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UNIOESTE (CEP), de segunda a sexta-feira, no horário de 08h00 as 15h30min, na Reitoria da UNIOESTE, sala do Comitê de Ética, PRPPG, situado na rua Universitária, 1619 – Bairro Universitário, Cascavel – PR. Caso prefira, você pode entrar em contato via Internet pelo e-mail: cep.prppg@unioeste.br ou pelo telefone do CEP que é (45) 3220-3092.

Declaro estar ciente e suficientemente esclarecido sobre os fatos informados neste documento.

Nome do participante da pesquisa ou responsável:

Assinatura:

Eu, *Priscila Bonora Bessa*, declaro que forneci todas as informações sobre este projeto de pesquisa ao participante (e/ou responsável).

Cascavel, 18 de Abril de 2024.

Documento assinado digitalmente:
 PRISCILA BONORA BESSA MORAIS
Data: 18/04/2024 14:08:56-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Assinatura do pesquisador

ANEXO 3 - AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA NA INSTITUIÇÃO DE ENSINO



AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA ACADÊMICA

Declaramos que este Núcleo Regional de Educação Regional Cascavel está de acordo com a condução do projeto de pesquisa "JOGO DIDÁTICO COMO PROPOSTA PARA ENSINO DA DIMENSÃO CONCEITUAL DO COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA", a ser realizado pela pesquisadora mestranda Priscila Bonora Bessa, nas dependências do Colégio Estadual do Campo Octávio Tozo.

Estamos cientes que os participantes da pesquisa serão alunos que frequentam os anos finais do ensino fundamental e do ensino médio do colégio supracitado, pertencentes à Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná, bem como de que o presente trabalho deverá seguir a Resolução 466/2012 (CNS) e o Decreto nº 7037, de 2009.

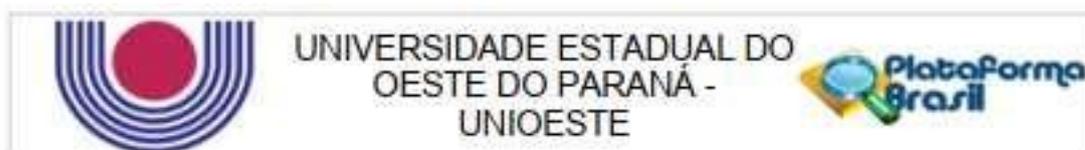
Informamos que o projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste) e a pesquisadora já encaminhou à esta instituição uma via do parecer de aprovação do estudo.

Local, 25 de abril de 2024

Marcia Moretti Marques Ribeiro
Representante da CAA no NRE

Adriana Furlanetto
Assistente Técnico de NRE/Cascavel
Decreto nº 00069/2023 D.O.E. 05/01/2023

ANEXO 4 - PARECER DO CÔMITE DE ÉTICA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: JOGO DIDÁTICO COMO PROPOSTA PARA ENSINO DA DIMENSÃO CONCEITUAL DO COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA

Pesquisador: PRISCILA BONORA BESSA MORAIS

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 79175224.9.0000.0107

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.779.258

Apresentação do Projeto:

Saneamento de pendências

Objetivo da Pesquisa:

Vide descrição anterior

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Vide descrição anterior

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Vide descrição anterior

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Vide descrição anterior

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Aprovado

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2317278.pdf	22/04/2024 11:38:10		Aceito

Endereço: RUA UNIVERSITÁRIA 1619

Bairro: UNIVERSITÁRIO

CEP: 85.819-110

UF: PR

Município: CASCAVEL

Telefone: (45)3220-3092

E-mail: cep.pppg@unioeste.br



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO
OESTE DO PARANÁ -
UNIOESTE



Continuação do Parecer: 6.779.258

Outros	anexo_IV_pesquisa_nao_iniciada_assinado.pdf	18/04/2024 14:11:02	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_CEP_Priscila_assinado.pdf	18/04/2024 14:10:02	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
Outros	TERMODECIENCIA.jpeg	16/04/2024 16:29:10	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
Outros	TERMODECONCORDANCIANRE.jpeg	16/04/2024 16:28:41	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
Outros	DeclaracaooletadedadosProjetoPriscila.pdf	04/04/2024 17:07:19	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETOPRISCILABONORABESSA.pdf	04/04/2024 17:05:39	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
Cronograma	Cronograma.pdf	04/04/2024 17:04:35	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEprojetoпрiscila.pdf	04/04/2024 17:01:17	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto
Folha de Rosto	img20240404_16362841.pdf	04/04/2024 16:59:35	PRISCILA BONORA BESSA MORAIS	Acelto

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CASCADEL, 22 de Abril de 2024

Assinado por:
Dartel Ferrari de Lima
(Coordenador(a))

Endereço: RUA UNIVERSITARIA 1619

Bairro: UNIVERSITARIO

CEP: 85.819-110

UF: PR Município: CASCADEL

Telefone: (45)3220-3092

E-mail: cep.prgpg@unioeste.br

APÊNDICES

APÊNDICE A - REGRAS DO JOGO DIDÁTICO ATIVA MENTE

O desenvolvimento de um jogo didático para a Educação Física no Ensino Fundamental busca integrar o conhecimento teórico com a diversão da interação em grupo, promovendo o aprendizado de maneira lúdica e envolvente. Usando o corpo humano como base para o tabuleiro, o jogo simboliza uma viagem pelo conhecimento das diversas áreas da educação física, ilustrando metaforicamente como o cérebro coordena as ações do corpo. Essa abordagem não apenas promove o movimento, mas também fomenta o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo.

O tabuleiro se inicia na cabeça, sede do cérebro e do pensamento, levando os jogadores a explorarem diferentes unidades temáticas do currículo. Cada trajeto simula o caminho percorrido pelas informações que, a partir do cérebro, se espalham pelo corpo para gerar ações e reações. Isso reforça a ideia de que cada movimento corporal está intrinsecamente ligado a uma decisão mental e ao conhecimento adquirido, destacando a relação entre pensamento e movimento.

As seis unidades temáticas abordadas — Práticas Corporais de Aventura, Dança, Ginástica, Lutas, Jogos e Brincadeiras, e Esportes — são representadas por cores distintas no tabuleiro. Elas não apenas compartilham o conteúdo, mas também simbolizam diferentes formas de expressão corporal e cognitiva, oferecendo um campo diversificado de estímulos cerebrais e físicos. Isso incentiva o desenvolvimento de habilidades variadas, desde a coordenação e flexibilidade até estratégias táticas e sociais.

O jogo propicia um espaço onde conhecimento e sorte se encontram para definir o percurso dos jogadores, promovendo a prática do conteúdo físico e estimulando o raciocínio crítico e a aprendizagem colaborativa. Tal estrutura motiva os alunos a se engajarem profundamente com o conteúdo e reforça a conexão entre pensamento e ação. O jogo atua como um catalisador da aprendizagem ativa, da interação colaborativa e da reflexão sobre a contínua interação entre corpo e mente. Essa metodologia ativa é essencial para o desenvolvimento integral do indivíduo, evidenciando a importância do treino cerebral para aprimorar as habilidades físicas e mentais de forma harmoniosa.

Componentes do Jogo

- Tabuleiro: Representa o corpo humano com quatro trajetos disponíveis.
- Cartas de Perguntas: 300 no total, 50 de cada unidade temática.
- Cartas de Jogo das unidades temáticas:
 - Práticas Corporais de Aventura (Azul marinho)
 - Dança (Rosa)
 - Ginástica (Laranja)
 - Lutas (Amarela)
 - Jogos e Brincadeiras (Verde)
 - Esportes (Azul claro)
- Cartas de Surpresas: 75 no total, sendo 30 de “não foi desta vez” e 45

de “correto”.

- Pinos: Representam os jogadores.
- Dado: Define a unidade temática da pergunta.

Preparação do Jogo

1. Coloque o tabuleiro em uma superfície plana.
2. Cada jogador escolhe um pino e posiciona na casa "INÍCIO".
3. Embaralhe as cartas de perguntas e surpresas e coloque-as em seus respectivos montes.
4. Os jogadores decidem a ordem de jogada por sorteio ou acordo.

Objetivo do Jogo

Conduzir o seu pino até uma das casas que representam o final do percurso, respondendo corretamente às perguntas e usando a sorte das cartas surpresa.

Regras do Jogo

- O jogo comporta de 2 a 6 jogadores por tabuleiro.
- Todos os jogadores começam na casa "INÍCIO".
- Lance o dado para determinar a unidade temática da pergunta.
- O jogador anterior faz a pergunta ao atual jogador com base na unidade sorteada.

Respostas:

- Resposta Correta: Retire uma carta do baralho CORRETO e siga as instruções para avançar.
- Resposta Errada: Retire uma carta do baralho NÃO FOI DESSA VEZ e siga as instruções.

Trajatória no Tabuleiro:

1. Inicie na cabeça do corpo humano no tabuleiro. Em cada bifurcação, escolha continuar pelo lado direito ou esquerdo.
2. Alcançando o final do tronco, decida se o caminho seguirá pelos membros superiores ou inferiores, todos os trajetos possuem o mesmo número de casas.
3. Em todas as extremidades dos membros, há uma casa que representa o término do jogo.

Vencendo o Jogo:

O primeiro jogador a alcançar qualquer casa de final de percurso é o vencedor.

Variações Opcionais:

- Jogar usando apenas uma unidade temática.
- Determinar que cada parte do trajeto seja sobre uma única unidade temática.
- Remover as cartas surpresa e usar um dado numérico.
- Utilizar apenas as cartas de perguntas para atividades em sala.

Sugestões Para Instrutores

Este jogo pode ser adaptado conforme a necessidade e o ambiente de ensino,

possibilitando que diferentes habilidades e conhecimentos sejam explorados no contexto das aulas de Educação Física. Adaptar o jogo com as variações mencionadas pode ajudar a manter o interesse e envolver diferentes tópicos e estratégias de aprendizado.

Com essas orientações, esperamos que o jogo sirva como uma ferramenta divertida e educativa para enriquecer o aprendizado em Educação Física.