



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

WALBER FELIPE FARIAS FLORÊNCIO

## **O jogo como ferramenta para a autoaprendizagem dos conteúdos da Educação Física: Proposta de produto educacional**

Trabalho de Conclusão apresentado como  
requisito parcial para a obtenção do grau de  
Professor de Educação Física –  
Licenciatura..

Prof<sup>ª</sup>. Natalia de Almeida  
Rodrigues

Orientadora

Maceió

2024

**Catálogo na Fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

F632j	<p>Florêncio, Walber Felipe Farias. O jogo como ferramenta para a autoaprendizagem dos conteúdos da educação física : proposta de produto educacional / Walber Felipe Farias Florêncio. – 2024. 18 f. : il.</p> <p>Orientadora: Natalia de Almeida Rodrigues. Monografia (Trabalho de conclusão de curso em educação física : licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Educação Física e Esporte. Maceió, 2024.</p> <p>Bibliografia: f. 17-18.</p> <p>1. Jogos educacionais. 2. Metodologia ativa. 3. Ludicidade. I. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDU: 372.879.6</p>
-------	--

## Folha de aprovação

AUTOR: WALBER FELIPE FARIAS FLORÊNCIO

O JOGO COMO FERRAMENTA PARA A AUTOAPRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: PROPOSTA DE PRODUTO EDUCACIONAL.

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora do curso de licenciatura em Educação Física do Instituto de Educação Física e Esporte da Universidade Federal de Alagoas Como requisito para obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Orientadora: Profa. Dra. Natália de Almeida Rodrigues

Maceió, 13 de Novembro de 2024.

### Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente  
 NATÁLIA DE ALMEIDA RODRIGUES  
Data: 13/12/2024 13:16:11-0300  
verifique em <https://validar.itl.gov.br>

---

Profa. Dra. Natália de Almeida Rodrigues, IEFE, UFAL

Documento assinado digitalmente  
 ENAIANE CRISTINA MENEZES  
Data: 13/12/2024 13:09:20-0300  
verifique em <https://validar.itl.gov.br>

---

Profa. Dra. Enaiane Cristina Menezes, IEFE, UFAL

Documento assinado digitalmente  
 ANTONIO PASSOS LIMA FILHO  
Data: 13/12/2024 10:53:42-0300  
verifique em <https://validar.itl.gov.br>

---

Prof. Dr. Antônio Passos Lima Filho, IEFE, UFAL

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais Luciano Walber Florêncio de Souza Melo e Fabiana Valéria de Farias Florêncio, que me fizeram chegar até aqui e são exemplos de coragem, luta, determinação, superação e caráter;

Ao meu namorado Felipe Alexandre por sua paciência e compreensão nos momentos de angústia e dedicação;

A minha universidade UFAL, e aos meus amigos de curso Caio Victor, Jusciele Lins e Ana Beatriz que me ajudaram e me apoiaram nesse momento;

Aos meus amigos Letícia Melo e Isaac Fernandes por todo apoio e cumplicidade;

E, a minha orientadora Prof<sup>a</sup>. Natalia de Almeida Rodrigues, pela confiança, apoio e incentivo ao meu desenvolvimento pessoal.

## RESUMO

O jogo é uma atividade que tem valor essencial na educação, devido a possibilidade de maior engajamento do aluno, que se interessa e motiva por um ambiente lúdico. Na Educação Física, o jogo serviria como recurso pedagógico para o ensino dos conteúdos teóricos, uma vez que, ainda se observa métodos convencionais no ensino. O jogo atende à uma proposta de metodologia ativa, a gamificação, que faz com que o aluno saia da posição passiva de espectador/receptor de conteúdo para a função ativa, autorreguladora, de seu aprendizado. Entretanto, o uso/acesso à tecnologias digitais dentro de escolas públicas no Brasil (tablet, celulares, computadores) ainda não é uma realidade, sendo assim a importância de se recuperar a cultura dos jogos de tabuleiro com a finalidade didática, pensando também na acessibilidade e baixo custo. Desta maneira, o presente trabalho teve por objetivo propor um produto educacional para o ensino dos conteúdos de dimensão conceitual da Educação Física escolar voltados para alunos do ensino fundamental (3º ao 5º anos). Tal produto foi desenvolvido em formato de jogo de tabuleiro abordando-se temas da unidade temática de “esportes de invasão e de campo e taco”, obrigatório para as séries mencionadas. Como objetivo específico, o trabalho apontará possíveis práticas pedagógicas para o uso do jogo de tabuleiro nas aulas de Educação Física. O produto técnico foi desenvolvido em formato de jogo de tabuleiro e nomeado de “PENSA GAME”. A sua organização metodológica envolveu: elaboração dos materiais (tabuleiro e acessórios) e regras. O jogo foi pensado em conformidade às habilidades e objetivos de conhecimento para as séries. Dentre a proposta de aplicação de jogo, cabe-se em três momentos (i) início da aula, como forma de avaliação diagnóstica dos conhecimentos dos alunos sobre os conceitos; (b) após a exposição dos conceitos, como forma de entender a compreensão dos alunos acerca da aula e (c) durante o processo de ensino, como forma de desenvolvimento de pesquisa e conhecimento científico. Acredita-se que diante do desafio de promover uma aprendizagem autorreguladora motivadora, o uso de jogos de tabuleiro e estratégias diversificadas permitam o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida futura dos alunos.

**Palavras-chave:** jogos educacionais, metodologia ativa, ludicidade

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Um breve histórico do ensino dos conteúdos do Esporte na Educação Física escolar .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2. Jogo, ludicidade e aprendizagem .....</b>	<b>10</b>
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>13</b>
3.1 Desenvolvimento do jogo “PENSA GAME” .....	13
3.1.1. Público alvo, definição do tema e objetivos de aprendizagem .....	13
3.1.2. O Tabuleiro e acessórios .....	14
3.1.3. As Regras .....	15
<b>4. Sugestões para o uso em sala de aula.....</b>	<b>17</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>17</b>
<b>6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>18</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>20</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ser humano é lúdico por natureza e o ato de jogar é tão antigo quanto o homem, contudo a maneira de brincar e jogar mudam, mas a sua essência continua a mesma. Segundo Orso (1999), “deixar a criança brincar evitará adultos com dificuldades em sua capacidade de agir e de pensar”. Além disso, “a criança precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadiamente com as regras do jogo da vida”.

O jogo é uma atividade que tem valor essencial na educação. Para Kyia (2014), “o jogo sempre esteve presente em diferentes culturas. O homem, adulto, criança, idoso ou adolescente, sempre fez uso do jogo, geralmente com finalidade lúdica, mas não somente com essa finalidade”. O jogo em si consegue acionar as esferas motoras e cognitivas, proporcionando a criança agir, pensar, sentir, aprender e se desenvolver (Piaget, 1971). Além dessa importância, o jogo tem sido muito utilizado como recurso pedagógico nas diferentes áreas da educação e no processo de ensino e aprendizagem, possibilitando que as crianças aprendam enquanto brincam.

A metodologia de ensino que utiliza o jogo como recurso pedagógico recebe o nome de gamificação (do inglês *gamification*) que consiste da utilização de jogos (físicos, eletrônicos e/ou digitais) com o objetivo de mobilizar o aluno para à ação, resolução de problemas e autoaprendizagem (Da Silva, et al., 2014). Como metodologia ativa oportuniza a autonomia e a criatividade, além de construir um ambiente interacionista dentro de sala de aula, em que há maior motivação e engajamento (Da Silva, et al., 2014). O objetivo dessa metodologia, então, é romper com a organização tradicional de ensino, em que o aluno recebe o conteúdo de forma passiva. Dentro de um cenário tecnológico, a gamificação pode ser usada como jogos eletrônicos, computadores, smartphones, TVs e consoles, no entanto, na realidade escolar brasileira, às vezes, esse cenário não se aplica.

No componente curricular da Educação Física, o jogo e a brincadeira compõem as unidades temáticas obrigatórias para o Ensino Fundamental (BNCC, 2017). Entretanto, quando se analisa as formas de organizar, transmitir e avaliar as dimensões dos conteúdos (conceitual, procedimental e atitudinal), a Educação Física escolar ainda utiliza de recursos pedagógicos mais tradicionais no aspecto conceitual

e, por vezes, priorizam o procedimental.

Assim, com base no exposto, duas problemáticas impulsionaram a elaboração desse trabalho: (i) Os conteúdos da Educação Física escolar utiliza dos elementos lúdicos do jogo e da brincadeira como fonte de aprendizagem apenas dentro dos elementos procedimentais. No entanto, negam-se esses meios para os assuntos conceituais que utilizam, em sua maioria, de metodologias de ensino tradicionais, em que o professor projeta ou escreve na lousa, dentro da organização convencional da sala de aula. (ii) As propostas didáticas e de metodologias de ensino atuais indicam o uso de metodologias ativas, em que o aluno sai da posição passiva de espectador/receptor de conteúdo para a função ativa, autorreguladora, de seu aprendizado. Entretanto, o uso/acesso à tecnologias digitais dentro de escolas no Brasil (tablet, celulares, computadores) ainda é uma realidade escusa, sendo assim a importância de se recuperar a cultura dos jogos de tabuleiro com a finalidade didática, pensando também na acessibilidade e baixo custo.

Posto isto, o presente trabalho teve por objetivo propor um produto educacional para o ensino dos conteúdos de dimensão conceitual da Educação Física escolar voltados para alunos do ensino fundamental 1 (3º ao 5º anos). Tal produto foi desenvolvido em formato de jogo de tabuleiro abordando-se temas da unidade temática de “esportes de invasão e de campo e taco”, obrigatório para as séries mencionadas (BNCC, 2017). Como objetivo específico e pessoal, o trabalho apontará possíveis práticas pedagógicas para o uso do jogo de tabuleiro nas aulas de educação física, de uma forma na qual a adesão dos alunos nas aulas teóricas seja maior, uma vez que no meu cotidiano, esse é um dos grandes desafios a serem cumpridos como professor de Educação Física.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1. Um breve histórico do ensino dos conteúdos do Esporte na Educação Física escolar**

A Educação Física escolar tem um papel importante na formação do educando uma vez que consegue promover o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo-social (Maia, de farias e de oliveira, 2020). No ensino fundamental, a Educação Física é um lugar de descobertas e de ampliação das experiências individuais, culturais, sociais e educativas, por meio da inserção da

criança/adolescente em ambientes distintos dos da família. Um espaço e um tempo em que sejam integrados ao seu desenvolvimento, seu mundo, sua subjetividade, com os contextos sociais e culturais que a envolvem através das inúmeras experiências que ela deve ter a oportunidade e estímulo de vivenciar nesse espaço de sua formação.

A Educação Física aborda como conteúdo a cultura corporal do movimento, que em documentos curriculares se dividem ginástica, esportes, dança, jogos e brincadeiras, lutas e esportes de aventura (BNCC, 2017). Em relação a abordagem pedagógica, o ensino dos esportes se modificou ao longo do tempo, sendo enfatizado e priorizado dentro dos modelos tradicionais de ensino.

A partir do final década de 80, os modelos tradicionais de ensino na escola são questionados em decorrência do surgimento de novas correntes de pensamento pedagógicos que priorizam a autonomia, a liberdade, a criatividade e a criticidade, e isso refletiu também na Educação Física escolar. As teorias pedagógicas críticas que discutiram a ação educativa por meio de problemáticas e da historicidade influenciaram o surgimento de abordagens que deixaram de considerar o esporte em si como um ato educativo, apontando para a necessidade de um tratamento e intervenção pedagógica (Bracht, 1999).

O esporte, que até então é entendido e ensinado apenas sob a dimensão técnico-tática, passa a ser compreendido como um fenômeno sociocultural que apresenta em sua composição as dimensões histórico-culturais e socioeducativas (Paes, 2001). As novas teorias alocam a Educação Física como uma práxis pedagógica que no contexto escolar necessita de ser organizado, planejado, sistematizado e provido de uma constante reflexão (Paes, 2001). Os métodos de ensino-aprendizagem do esporte adquiriram uma compressão dentro de modelos interacionistas, que entendem a importância do aluno no próprio processo de aprendizado e o professor como um problematizador do conhecimento. As novas propostas não limitam a Educação Física ao fazer, mas buscam transcender os limites da prática pela criticidade, privilegiando o conhecimento advindo das relações entre as pessoas e o mundo e do mundo com as pessoas (Freire e Scaglia, 2003).

Assim, o conteúdo teórico de esporte ensinado durante as aulas de Educação Física não busca desenvolver atletas, mas sim elaborar conhecimentos iniciais dos diferentes esportes para que o aluno goste e o pratique de forma espontânea na escola

e fora dela. Nos anos iniciais e finais do ensino fundamental a unidade temática de esporte está organizada por categorias ou famílias, que são: os jogos de invasão, rede divisória e parede de rebote, marca, técnico-combinatório, precisão, campo e taco e esportes de combate. Essa lógica de organização dos esportes considera similitudes presentes dentro de cada classe de esporte, propondo um ensino não especializado. Durante as aulas de Educação Física essas práticas corporais devem ser desenvolvidas como “fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório” (BRASIL, 2017, p. 211).

Conclui-se assim, que as aulas teóricas de Educação Física devem maximizar a participação dos alunos e enquanto conteúdo pedagógico não se pode perder a transferência das relações e manifestações ocorridas no ambiente escolar para o contexto social que a criança ou o jovem vivem. Refletir o lugar do ensino teórico do esporte da escola necessita localizá-lo como fenômeno cultural e meio para firmar princípios de inclusão, participação, cooperação, coeducação e corresponsabilidade em suas aulas. Isto permite um ensino da Educação Física, enquanto práxis pedagógica, que esteja voltado para a autonomia, emancipação e criticidade do aluno.

## **2.2. Jogo, ludicidade e aprendizagem**

A aprendizagem, desde a mais tenra idade está na vida do ser humano perpetuando-se por todo o tempo e em todo o lugar. Na escola a criança passa a construir seus primeiros conhecimentos por meio da escrita e linguagem (Piaget, 1971). Apesar disso, nem tudo o que é ensinado é realmente aprendido.

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento e aprendizagem da criança acontece por meio do lúdico. Por meio do impulso lúdico a criança irá desenvolver uma maior motivação, enriquecendo, assim, o processo de aprendizagem que ela se encontra.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (Santos, 2000,p.12).

Assim, por meio do universo lúdico que a criança se satisfaz, realizando seus

desejos e explorando o mundo que a cerca, contribuindo de forma significativa para o seu desenvolvimento global. Além disso, a ludicidade auxilia a aprendizagem e promove o processo de socialização, comunicação, expressão corporal e construção de pensamento de cada criança para trabalhar a criatividade e a criticidade.

De acordo com Santos (2000), para a aprendizagem de fato se efetivar é imprescindível que haja o lúdico, desenvolvendo assim uma infinita gama de habilidades em cada criança. Nesse aspecto, do universo lúdico, estão os jogos que, segundo Neto (2001), tem características divertidas da brincadeira. Ainda, de acordo com o autor, o jogo exige uma atenção, controle e raciocínio maior, por parte da criança.

A atividade lúdica mobiliza o desejo inconsciente e o transforma em desejo de saber, em curiosidade investigativa, em criatividade; elementos empregados na construção de conhecimento. Conseqüentemente, seu valor formativo/educativo é inquestionável (Sommerhalder, 2011, p.28).

A curiosidade e, conseqüentemente, o desejo da descoberta e a superação de não saber, resulta na construção de novos saberes e, assim, a atividade lúdica constitui-se um espaço, onde o desejo inconsciente pode se ligar ao desejo de conhecer e aprender mais com prazer.

O jogo pode ser considerado como o fato mais antigo da cultura, que ultrapassa os limites da atividade física, biológica e psicológica (Huizinga, 1999).

Todo esse potencial encontra um alto nível de motivação intrínseca no ato de jogar, no avanço exploratório e na aquisição e recompensas de novas aprendizagens dentro do contexto de uma narrativa contínua e significativa. Sendo a motivação a maior alavanca para a aprendizagem e para a cognição, o lúdico é o elemento que lhe fornece potência (Santaella, 2012, p. 187).

Nesse sentido, pode-se dizer que o jogo é uma das maneiras mais potentes para utilizar a ludicidade no ensino e aprendizagem dos alunos. E, trazendo para a atualidade, um aliado do lúdico seriam os jogos de tabuleiro, mais precisamente os de competição que, na educação, vêm apresentando uma gama de potencialidades em meio as aprendizagens em sala de aula. Freire e Scáglia (2003) entendem o jogo como “uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam”.

Assim, surge a necessidade da criação de metodologias ativas que utilizem o jogo

para a melhor adesão dos alunos nas aulas teóricas de Educação Física, tornando-os autorreguladores do seu próprio conhecimento. A gamificação (do inglês *gamification*) que consiste da utilização de jogos (físicos, eletrônicos e/ou digitais) com o objetivo de mobilizar o aluno para à ação, resolução de problemas e autoaprendizagem (Da Silva, et al., 2014). Como metodologia ativa oportuniza a autonomia e a criatividade, além de construir um ambiente interacionista dentro de sala de aula, em que há maior motivação e engajamento (Da Silva, et al., 2014). O objetivo dessa metodologia, então, é romper com a organização tradicional de ensino, em que o aluno recebe o conteúdo de forma passiva. Para o desenvolvimento do *game*, a motivação precisa estar muito clara, bem como as regras para que o aluno consigo jogar.

A gamificação como estratégia de ensino proporciona uma estimulação permanente da capacidade de adaptação à novas situações, promovendo a compreensão dos diferentes cenários de jogo por meio de domínios cognitivos, perceptivos, motores e sociais em um ambiente lúdico, motivador, desafiador e capaz de construir diversos saberes. Para tanto, mais importante que o conteúdo em si, é a abordagem do professor, que deve ser direcionada para a busca da problematização e autonomia do aluno para que esse consiga ter um desenvolvimento integral.

A justificativa da utilização desta metodologia ativa está ligada a dificuldade em trazer conteúdos teóricos e conceituais e romper com o paradigma que a Educação Física só possui conhecimento prático. Por conta das crescentes possibilidades de adquirir conhecimentos e informações, se tornou necessário fornecer aos alunos instrumentos capazes de desenvolver as capacidades regulatórias, para que assim possam se tornar autorreguladores ao longo da vida. A autorregulação seria então um estado em que o aluno conduz o próprio processo de ensino tendo o professor como um auxiliar.

Desta maneira, reconhecer a importância do jogo para a educação proporciona o pensamento em um ensino e aprendizagem mais abrangente e envolvente, possibilitando a criação entre o real e o imaginário do aluno. Por conseguinte, uma maneira de utilizar os jogos na Educação Física seria através do uso dos jogos de tabuleiro, possibilitando aos educandos uma aprendizagem mais ativa e eficaz, além de proporcionar diversão.

### **3. METODOLOGIA**

Este trabalho trata-se de um produto técnico caracterizado como produto educacional e tipificado como jogo para aulas com recurso de gamificação. O produto técnico foi desenvolvido em formato de jogo de tabuleiro nomeado de “PENSA GAME” para o ensino dos conteúdos conceituais dos Esportes de Invasão e Campo e Taco da Educação Física escolar. Assim, será apresentado um protótipo de jogo para auxiliar as aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental 1.

O processo de criação do jogo, surge da necessidade de melhorar a adesão dos alunos nas aulas teóricas (dimensão conceitual) de Educação Física. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) organizam os conteúdos educacionais em três dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal (Darido, 2005). Entende-se como a Dimensão Conceitual aquilo que o aluno deve saber sobre o assunto. Aborda as regras, dados históricos das modalidades e ainda reflexões a respeito da ética, sociedade, estética, desempenho, satisfação, eficiência. A Dimensão Procedimental diz respeito ao conteúdo “do fazer”, que não deve girar apenas em torno das habilidades motoras e do esporte, mas também da organização, sistematização de informações e aperfeiçoamento. A Dimensão Atitudinal inclui o “como devo agir” dentro das vivências durante as aulas.

Dentro da construção do material, utilizou-se a base teórica sociocognitiva, interacionista e autorreguladora (Polydoro, et al., 2009), utilizando como meio os jogos lúdicos de tabuleiro. A utilização do jogo tem a possibilidade de oferecer a participação ativa dos alunos, enfatizando as tarefas metacognitivas, promoção do conhecimento declarativo, procedimental e condicional sobre as estratégias e sobre os aspectos motivacionais da aprendizagem, transformando-os em cidadãos autorreguladores do seu próprio aprendizado.

#### **3.1 Desenvolvimento do jogo “PENSA GAME”**

##### **3.1.1. Público alvo, definição do tema e objetivos de aprendizagem**

O jogo apresentado tem como público-alvo crianças do ensino fundamental das séries 3º ao 5º ano. Segundo a BNCC (BRASIL, 2017), a unidade temática de esporte deve abordar as temáticas de jogos de invasão, rede divisória e parede de rebote, marca, técnico-combinatório, precisão, campo e taco e esportes de combate.

O jogo, então, foi pensado para trabalhar a temática de esportes de invasão e

campo e taco. Como definição, entende-se esporte de invasão como o conjunto de modalidades que se caracterizam por compartilhar os espaços de defesa e ataque, como por exemplo, o futebol, handebol e basquetebol. Campo e Taco é a categoria de esporte que reúne modalidades que rebatem uma bola o mais longe possível, afim de dificultar a recuperação pelo oponente, para fazer o ponto. São exemplos: beisebol, críquete e softbol)

Buscou-se atender as habilidades descritas na BNCC (2017), EF35EF06 como diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer), tendo assim como objetivo de aprendizagem que o aluno aprenda os conceitos sobre as categorias dos esportes tematizados e identifique as diferentes manifestações de esporte.

### **3.1.2. O Tabuleiro e acessórios**

A caixa do jogo (Figura 1a) é composta por: 1 Tabuleiro (Figura 1c), 21 cartas com perguntas e respostas, 4 pinos de cores verde, amarela, vermelha e azul, um dado e uma ampulheta (Figura 1b e 1d). O tabuleiro é composto por 25 casas dentre elas a de início: onde se inicia o jogo, as de volte uma casa, as de avance 2 casas, a de avance 1 casa, a de volte ao início, a de volte 2 casas, a de escolha 1 amigo para responder, a de fique 1 rodada sem jogar e a de chegada: onde finaliza-se a partida. Cada carta contém uma pergunta sobre o tema abordado e as alternativas, com apenas uma resposta correta, a resposta correta encontra-se no lado superior direito de cada carta (ANEXO). A ampulheta conta 1 minuto e 30 segundos, tempo para o jogador da vez responder a pergunta.



**Figura 1.** O jogo “PENSA GAME” (a) Caixa do jogo; (b) 4 pinos, ampulheta, dado e as cartas; (c) Tabuleiro do jogo; (d) exemplo de uma carta.

### 3.1.3. As Regras

A partida do jogo poderá acontecer em times de dois, três ou quatro jogadores. Posicionando o tabuleiro e todos os elementos do jogo, contidos em sua caixa, os alunos deverão tirar um “ímpar ou par” para saber qual dupla ou grupo iniciará a partida. Após a decisão da dupla/grupo iniciante, um dos membros da dupla/grupo oposto irão então tirar uma carta para fazer a pergunta a dupla/grupo iniciante, o tema abordado nas perguntas serão sobre os assuntos correspondentes aquela turma de acordo com a BNCC.

Antes de fazer a pergunta o time adversário deverá virar a ampulheta, que totaliza um tempo de um minuto e trinta segundos, para a pergunta e em seguida a resposta do time iniciante. Assim, após o time que pergunta verificar a resposta no lado superior da carta e a resposta esteja correta, o time iniciante lança o dado e segue

andando à frente nas casas contidas no tabuleiro, podendo cair nas casas com “?” que significam ‘mais uma pergunta’ e nas casas com comandos literais de “volte uma casa”, “avance duas casas”, “avance uma casa”, “volte ao início”, “escolha um amigo de fora para responder” e “fique uma rodada sem jogar”, avançando o jogo e recolhendo a carta para seu time. Caso o time da vez erre a pergunta, a carta escolhida é colocada embaixo do baralho de cartas, para que em outra oportunidade do jogo, algum dos times possam respondê-la novamente, dessa vez pensando de forma autorreguladora na sua resposta. Dessa forma, vence a partida o time que chegar primeiro a casa “chegada”.

As regras do Pensa Game foram organizadas em tópicos descritos abaixo:

**Regra 1.** O jogo se inicia com cada dupla/grupo escolhendo seu ‘‘pino’’ e o posicionando na casa de ‘‘início’’ do tabuleiro.

**Regra 2.** Ao decidir qual dupla/grupo irá iniciar a partida, o dado deve ser lançado e assim, a dupla/grupo avançará de acordo com o número que o dado mostrar.

**Regra 3.** A princípio deve ser observado em qual ‘‘tipo’’ de casa o jogador/a da vez vai se posicionar. Na casa com uma ? (interrogação) o jogador/a deverá responder uma pergunta. Já nas casas com ‘volte uma casa’, ‘avance 2 casas’, ‘avance 1 casa’, ‘volte ao início’, ‘volte 2 casas’ e ‘fique 1 rodada sem jogar’ o jogador deverá seguir o comando escrito. Na carta ‘escolha 1 amigo para responder’ o jogador responderá uma pergunta e poderá pedir ajuda a um amigo que não está participando da partida.

**Regra 4.** Assim, quando o jogador da vez posicionar-se na casa de ‘?’ (interrogação), o jogador adversário deverá puxar uma carta e ler a pergunta para o jogador da vez, dando as alternativas presentes a baixo, para que o jogador da vez, analise-as e pense em qual deve ser a opção correta. Ao fazer a pergunta e ler as alternativas de resposta, o jogador que irá responder deve virar a ampulheta e terá esse tempo para pensar na resposta correta.

**Regra 5.** A resposta correta será vista apenas pelo jogador que estará lendo a pergunta, a resposta fica localizada no lado superior direito da carta.

**Regra 6.** Após o tempo da ampulheta acabar, jogador que irá responder, deverá falar a resposta que acredita ser a correta. Caso seja a correta, o jogador lançará o dado mais uma vez e responderá mais uma pergunta, caso o jogador/a erre a resposta, passará a vez para o seu adversário.

**Regra 7.** Vence a partida o jogador que chegar primeiro a casa de ‘chegada’.

#### **4. Sugestões para o uso em sala de aula**

A proposta de usar o jogo de tabuleiro PENSA GAME para o ensino dos conceitos de jogos de invasão e campo e taco na Educação Física escolar serviria como uma estratégia pedagógica para motivação e autorregulação da aprendizagem. Tal estratégia poderia servir à três momentos (a) início da aula, como forma de avaliação diagnóstica dos conhecimentos dos alunos sobre os conceitos; (b) após a exposição dos conceitos, como forma de entender a compreensão dos alunos acerca da aula e (c) durante o processo de ensino como ponto de partida para pesquisa de novos conceitos e conhecimentos.

Dentro de um modelo mais tradicional, o professor poderia abordar na primeira aula os conteúdos acerca da teoria e prática dos Esportes de invasão e Campo e Taco para a turma. Posteriormente, a turma seria apresentada ao jogo de tabuleiro ‘Pensa Game’ onde assim, poderão de forma criativa e lúdica, revisar seus conhecimentos sobre os conteúdos abordados de forma coletiva e divertida. O professor poderá fazer várias partidas, testando o conhecimento dos alunos, assim, fazendo-os aprender e fixar ainda mais os conteúdos de forma criativa, saindo um pouco da zona de conforto das aulas teóricas já existentes.

Em outra possibilidade que inclui o jogo PENSA GAME dentro do processo de ensino, seria possível que a medida que os alunos joguem, as dúvidas suscitadas se transformem em fontes de pesquisa e projeto. Por exemplo: O que seria o Tacobol? A pesquisa partiria do entendimento dessa brincadeira/esporte, em qual lugar surgiu, se há outros nomes e variações para esse jogo e, enfim, a vivência e adaptação para a realidade escolar. Assim, cada dúvida e questionamento abririam uma possibilidade de construção pedagógica e científica. Nesta possibilidade, o jogo não seria apenas aplicado em uma aula, mas em vários momentos afim de consolidar os conhecimentos e gerar mais perguntas norteadoras.

#### **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho teve como objetivo propor um produto educacional para o ensino dos conteúdos de dimensão conceitual da Educação Física escolar voltados para alunos do ensino fundamental (3º ao 5º anos). Tal produto foi desenvolvido em

formato de jogo de tabuleiro abordando-se temas da unidade temática de “esportes de invasão e de campo e taco”, obrigatório para as séries mencionadas, como objetivo específico, o trabalho apontará possíveis práticas pedagógicas para o uso do jogo de tabuleiro nas aulas de Educação Física.

Assim, diante do desafio de promover uma aprendizagem autorreguladora de qualidade em meio à um mundo tecnológico e digital, faz-se necessária a utilização de jogos de tabuleiro e estratégias diversificadas por parte dos professores, principalmente com intuito de desenvolver habilidades importantes para a vida futura dos alunos, baixo custo, mas que sejam atrativas e lúdicas.

Como limitação do trabalho, o jogo de tabuleiro não foi aplicado na escola, mas foi jogado com familiares e meu irmão mais novo, porém é um próximo passo aplicá-lo na escola para validar as estratégias de ensino. Acredita-se que a criação do jogo ‘Pensa Game’ e as metodologias utilizadas para desenvolvimento deste estudo, irão cumprir com o papel de promover melhora na aprendizagem das crianças durante as aulas de Educação Física, contribuindo para sua formação pessoal e escolar.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRACHT, Valter. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. **Cadernos Cedes**, v. 19, p. 69-88, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> acesso 16 de julho de 2024.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

DARIDO, Suraya Cristina. Os conteúdos da educação física na escola. *Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 64-79, 2005.

DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. Gamificação na educação. Pimenta Cultural, 2014.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal.**

São Paulo: Scipione, 2003.

Huizinga, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Perspectiva: São Paulo.

MAIA, Divanalmi Ferreira; DE FARIAS, Álvaro Luís Pessoa; DE OLIVEIRA, Marcos Antonio Torquato. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança. Cenas Educacionais, v. 3, p. e8623-e8623, 2020.

NETO, C.A. F **Motricidade e jogo na infância.** Rio de Janeiro: Sprint, 2001.

ORSO, Darci. **Brincando, Brincando Se Aprende.** Novo Hamburgo: Feevale, 1999.

PAES, R. R. **Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental.** Canoas: Editora ULBRA, 2001.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Zanhar, 1971.

POLYDORO, Soely Aparecida Jorge; AZZI, Roberta Gurgel. Autorregulação da aprendizagem na perspectiva da teoria sociocognitiva: introduzindo modelos de investigação e intervenção. Psicologia da educação, n. 29, 2009.

SANTOS, P.S.M. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis – RJ: Vozes, 2000.

SANTAELLA, L. **O papel do lúdico na aprendizagem.** Revista Teias, v. 13, n. 30, p. 11, 2012.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender.** Curitiba, PR: CRV, 2011.

**ANEXO**