

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
CAMPUS A. C. SIMÕES  
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA

Claudvan Thiago Soares Barreto

**FUNDAMENTOS DO GAME DESIGN PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** uma  
experiência com o ensino das lutas

Maceió - AL

2024

Claudvan Thiago Soares Barreto

**FUNDAMENTOS DO GAME DESIGN PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** uma  
experiência com o ensino das lutas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Educação Física – Licenciatura da  
Universidade Federal de Alagoas, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Silvan Menezes dos  
Santos.

Maceió - AL

2024

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

Bibliotecária: Helena Cristina Pimentel do Vale – CRB4 –661

B273f      Barreto, Claudvan Thiago Soares.  
                Fundamentos do game design para a educação física escolar : uma experiência com o ensino das lutas / Claudvan Thiago Soares Barreto. – 2025.  
                85 f : il.

                Orientadora: Silvan Menezes dos Santos.  
                Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Educação Física) – Universidade Federal de Alagoas, Instituto de Educação Física e Esporte. Maceió, 2024.

                Bibliografia: f. 54-55.  
                Apêndices: f. 56-83.  
                Anexos: f. 84-85.

                1. Educação física escolar. 2. Game design. 3. Inovação pedagógica. 4. Aprendizagem significativa. vertical. I. Título.

CDU: 796:37

## Folha de Aprovação

Claudvan Thiago Soares Barreto

**FUNDAMENTOS DO GAME DESIGN PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** uma experiência com o ensino das lutas

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à banca examinadora do curso de Educação Física – Licenciatura da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 22 de novembro de 2024.

### Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente  
 **SILVAN MENEZES DOS SANTOS**  
Data: 09/12/2024 12:20:24-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Orientador - Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos  
(Universidade Federal de Alagoas)

Documento assinado digitalmente  
 **JOSE RICARDO LOPES FERREIRA**  
Data: 13/12/2024 18:22:34-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Examinador Externo – Prof. Me. José Ricardo Lopes Ferreira  
(Seduc/AL)

Documento assinado digitalmente  
 **NATALIA DE ALMEIDA RODRIGUES**  
Data: 13/12/2024 13:08:24-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Examinadora Interna – Profa. Dra. Natália de Almeida Rodrigues  
(Universidade Federal de Alagoas)

“Chegar aqui de onde eu vim, é desafiar a lei da gravidade. Pobre morre ou é preso, nessa idade”

Djonga

## **AGRADECIMENTOS**

Quero expressar minha eterna gratidão à minha família, que sempre foi minha base sólida ao longo de toda essa jornada. Agradeço o amor, paciência, compreensão e por acreditarem em mim, mesmo nos momentos mais desafiadores. Sem o apoio incondicional de cada um de vocês, eu não teria alcançado este marco tão importante na minha vida. Este momento é de todos nós

Agradeço também aos meus colegas de turma, que estiveram ao meu lado ao longo de toda a jornada acadêmica. Especialmente aos amigos Caio, Ezequiel, Leticia e Marcel, A colaboração, troca de ideias e o apoio de todos foram fundamentais para que eu pudesse concluir este curso com sucesso. A amizade e os momentos compartilhados enriqueceram ainda mais essa experiência.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos, expresso minha mais profunda gratidão pela orientação e apoio constantes ao longo de toda a elaboração deste trabalho. Sua paciência e sabedoria, foram essenciais para que eu pudesse aprimorar minhas ideias e desenvolver este estudo com confiança. Agradeço ainda aos professores do Instituto de Educação Física e Esporte, que me inspiraram e me desafiaram a me esforçar cada vez mais.

Por fim, gostaria de agradecer a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para o sucesso deste trabalho. Espero que este projeto possa ajudar a enriquecer o debate acadêmico sobre o tema e trazer benefícios para a Educação Física escolar. Muito obrigado!

## RESUMO

Este estudo caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, a pesquisa foi exploratória, descritiva e de observação participante. Tem como objetivo compreender limites e possibilidades de contribuição dos fundamentos do game design para a Educação Física escolar. A partir disto foi possível organizar uma proposta de sequência didático-pedagógica de ensino da Educação Física escolar a partir dos fundamentos do game design; experimentar pedagogicamente os fundamentos de game design em um contexto prático de ensino da Educação Física escolar e identificar como cada fundamento do game design apresenta possibilidades didático-pedagógicas para o ensino da Educação Física escolar. A população do estudo foram alunos dos 6º anos da Escola Municipal Tradutor João Sampaio, Maceió – AL. Foram 3 turmas totalizando 120 alunos, com idades entre 11 e 16 anos, sendo 65 do sexo masculino e 55 do sexo feminino. O instrumento de pesquisa usado foi o diário de campo, que permitiu o registro sistemático de impressões, ideias, pensamentos e sentimentos que emergiram ao longo do processo investigativo. Os dados coletados ao longo das atividades de ensino sobre lutas, integradas ao uso de fundamentos de game design, foram analisados com base em três categorias principais: duas definidas a priori, Aprendizagem significativa e Inovação pedagógica, e uma categoria empírica, Fundamentos de Game Design para Professores(as) de Educação Física.

**Palavras-chave:** Educação Física escolar; Game design; Inovação pedagógica; Aprendizagem significativa.

## **ABSTRACT**

This study is characterized as a qualitative study with an exploratory, descriptive, and participant observation approach. Its objective is to understand the limits and possibilities of the contribution of game design fundamentals to school Physical Education. Based on this, it was possible to organize a didactic-pedagogical sequence proposal for teaching school Physical Education using game design fundamentals; to pedagogically experiment with game design fundamentals in a practical school Physical Education teaching context; and to identify how each game design fundamental presents didactic-pedagogical possibilities for teaching Physical Education. The study population consisted of 6th-grade students from Escola Municipal Tradutor João Sampaio, Maceió – AL. There were 3 classes, totaling 120 students, aged between 11 and 16 years, with 65 male and 55 female students. The research instrument used was a field diary, which allowed for the systematic recording of impressions, ideas, thoughts, and feelings that emerged throughout the investigative process. The data collected during the teaching activities on martial arts, integrated with the use of game design fundamentals, were analyzed based on three main categories: two defined a priori, Significant Learning and Pedagogical Innovation, and one empirical category, Game Design Fundamentals for Physical Education Teachers.

**Keywords:** school Physical Education; game design; pedagogical innovation; meaningful learning.

## **RESUMEN**

Este estudio se caracteriza como una investigación de enfoque cualitativo, con un diseño exploratorio, descriptivo y de observación participante. Su objetivo es comprender los límites y posibilidades de contribución de los fundamentos del diseño de juegos para la Educación Física escolar. A partir de esto, fue posible organizar una propuesta de secuencia didáctico-pedagógica para la enseñanza de la Educación Física escolar basada en los fundamentos del diseño de juegos; experimentar pedagógicamente los fundamentos del diseño de juegos en un contexto práctico de enseñanza de la Educación Física escolar; e identificar cómo cada fundamento del diseño de juegos presenta posibilidades didáctico-pedagógicas para la enseñanza de la Educación Física escolar. La población del estudio incluyó alumnos de 6° año de la Escuela Municipal Tradutor João Sampaio, en Maceió – AL. Participaron 3 clases con un total de 120 alumnos, de edades entre 11 y 16 años, de los cuales 65 eran de sexo masculino y 55 de sexo femenino. El instrumento de investigación utilizado fue el diario de campo, que permitió el registro sistemático de impresiones, ideas, pensamientos y sentimientos que surgieron a lo largo del proceso investigativo. Los datos recopilados a lo largo de las actividades de enseñanza sobre luchas, integradas con el uso de fundamentos del diseño de juegos, fueron analizados con base en tres categorías principales: dos definidas a priori, aprendizaje significativo e innovación pedagógica, y una categoría empírica, fundamentos del diseño de juegos para profesores de Educación Física.

Palabras clave: educación física escolar; diseño de juegos; innovación pedagógica; aprendizaje significativo.

## **LISTA DE FIGURAS**

|           |                                                    |    |
|-----------|----------------------------------------------------|----|
| Figura 1  | Pátio coberto para aula de Educação Física.....    | 57 |
| Figura 2  | Pátio descoberto para aula de Educação Física..... | 58 |
| Figuras 3 | Materiais para aula de Educação Física.....        | 58 |

## **LISTA DE TABELAS**

|          |                                          |    |
|----------|------------------------------------------|----|
| Tabela 1 | Quadro síntese do conjunto de aulas..... | 19 |
|----------|------------------------------------------|----|

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

|      |                                                            |
|------|------------------------------------------------------------|
| UFAL | Universidade Federal de Alagoas                            |
| RP   | Residência Pedagógica                                      |
| RPG  | <i>Role-Playing Game</i> (Jogo de interpretação de papéis) |
| BNCC | Base Nacional Comum Curricular                             |
| AEE  | Atendimento Educacional Especializado                      |

## SUMÁRIO

|           |                                                                          |           |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.</b> | <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                  | <b>13</b> |
| <b>2.</b> | <b>OBJETIVOS .....</b>                                                   | <b>17</b> |
| 2.1.      | GERAL: .....                                                             | 17        |
| 2.2.      | ESPECÍFICO: .....                                                        | 17        |
| <b>3.</b> | <b>PERCURSO E ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS .....</b>                        | <b>18</b> |
| 3.1.      | TIPO DE PESQUISA .....                                                   | 18        |
| 3.2.      | PROCESSO PEDAGÓGICO .....                                                | 18        |
| 3.3.      | A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS E EDUCADORES .....                             | 20        |
| 3.4.      | INSTRUMENTO DE PESQUISA .....                                            | 22        |
| <b>4.</b> | <b>DIÁRIO DE CAMPO .....</b>                                             | <b>24</b> |
| <b>5.</b> | <b>ANÁLISE DOS ACHADOS DA PESQUISA .....</b>                             | <b>57</b> |
| 5.1.      | INFLUÊNCIA DO CONTEXTO ESCOLAR NOS ACHADOS DA PESQUISA .....             | 57        |
| 5.2.      | APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA .....                                         | 59        |
| 5.3.      | INOVAÇÃO PEDAGÓGICA .....                                                | 61        |
| 5.4.      | FUNDAMENTOS DE GAME DESIGN PARA PROFESSORES(AS) DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....  | 64        |
| <b>6.</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                        | <b>72</b> |
| <b>7.</b> | <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                                 | <b>73</b> |
| <b>8.</b> | <b>APÊNDICE A – SEMANÁRIO UNIDADE IV LUTAS 6º ANOS. ....</b>             | <b>75</b> |
| <b>9.</b> | <b>ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) .....</b> | <b>81</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

A escolha do tema deste trabalho surgiu de uma motivação pessoal em tornar o ensino de Educação Física mais dinâmico e significativo, especialmente no que diz respeito ao ensino de lutas. Durante minha trajetória acadêmica, percebi que o tema lutas é frequentemente associado a estereótipos de violência e competitividade, tanto entre os estudantes quanto no senso comum. Esse olhar restrito, no entanto, desconsidera o potencial pedagógico das lutas para o desenvolvimento de habilidades como autoconhecimento, disciplina e respeito ao outro. Essa constatação gerou o desejo de explorar uma metodologia que permitisse ensinar lutas de forma inovadora e atrativa, despertando nos alunos um engajamento verdadeiro com o objeto de conhecimento.

As lutas, também denominadas artes marciais e esportes de combate (LAMECs), são práticas corporais que possuem profundas raízes históricas e culturais, frequentemente associadas a significados que extrapolam o campo esportivo (Rufino & Darido, 2015). Nas últimas décadas, as lutas vêm ganhando relevância nas discussões sobre Educação Física escolar, especialmente a partir da década de 1990, como uma tentativa de diversificar os conteúdos tradicionais das aulas e incluir manifestações culturais pouco exploradas (Hirama et al., 2024).

Entretanto, a inserção das lutas no ambiente escolar enfrenta desafios significativos. Dentre eles, destacam-se a carência de formação específica dos professores, a falta de infraestrutura adequada e os preconceitos que relacionam as lutas à violência (Rufino & Darido, 2015). Além disso, muitas vezes, essas práticas são abordadas de forma limitada, com ênfase na repetição mecânica de técnicas, desconsiderando suas dimensões táticas, sociais e culturais (Hirama et al., 2024). Essa abordagem fragmentada acaba por afastar os alunos de uma compreensão mais ampla e contextualizada das lutas.

Autores como Rufino e Darido (2015) defendem que o ensino das lutas deve se alinhar a pressupostos pedagógicos críticos, valorizando-as como manifestações da cultura corporal. Para isso, é necessário superar a ideia de que apenas especialistas podem ensiná-las, utilizando metodologias que promovam adaptações criativas e seguras, possibilitando que alunos e professores explorem aspectos gerais e específicos das lutas.

Paralelamente, a popularidade dos games entre os jovens apresenta uma oportunidade significativa para a Educação Física. Segundo dados da Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2024, uma pesquisa nacional que investiga o comportamento e o consumo de games no país, 73,9%

dos brasileiros relataram ter o hábito de jogar jogos digitais. Além disso, 85,4% dos entrevistados destacaram que os jogos digitais figuram entre as suas principais formas de diversão, indicando não apenas uma preferência de entretenimento, mas também uma mudança cultural no uso do tempo livre e nas interações sociais.

O alcance dos games vem crescendo por meio de diversas plataformas, tornando-se acessível a todos os públicos. Hoje, o acesso a jogos digitais não se limita aos consoles tradicionais, eles estão disponíveis em computadores, *smartphones*, *tablets*, *smart tv* e consoles portáteis, o que proporciona uma experiência mais acessível e contínua, permitindo aos usuários jogarem em qualquer lugar e a qualquer momento. Além disso, os jogos digitais não desempenham apenas uma função de entretenimento, mas também se consolidam como uma forma de interação social, uma ferramenta educativa e, em alguns casos, um recurso terapêutico, o que demonstra a versatilidade e a relevância dos jogos na sociedade atual.

A Educação Física, como componente curricular, tem a responsabilidade de proporcionar experiências que vão além do aprendizado técnico. Como sugere a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as aulas de Educação Física devem promover a interação social, o respeito às diferenças e o desenvolvimento de uma consciência corporal que envolva aspectos emocionais e culturais.

“É fundamental frisar que a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas, que se inscrevem, mas não se restringem, à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola.” (BRASIL, 2018, p. 213)

Neste sentido, o ensino das lutas pode oferecer uma abordagem rica e diversa, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos. Para superar as barreiras que afastam o tema do cotidiano escolar, este trabalho se apoia no uso do *game design* como metodologia de ensino, criando um ambiente onde os alunos possam vivenciar as lutas de forma criativa e participativa.

Roger Tavares aborda em seu artigo de 2005, “Fundamentos de Game Design para Educadores”, o desafio enfrentado por professores ao utilizar jogos digitais no ambiente escolar. Posteriormente, ele aprofunda essa discussão na sua contribuição ao livro Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games (SANTAELLA; FEITOZA, 2009) Tavares, (2009) critica a

abordagem conteudista na aplicação de jogos digitais em contextos educacionais, apontando para a necessidade de repensar o papel dos jogos na aprendizagem escolar. Ao se exigir que o jogo possua o conteúdo a ser ensinado, transfere-se uma responsabilidade do educador e da instituição para a empresa desenvolvedora, o que é problemático na construção de uma prática pedagógica efetiva. Tavares (2009) sugere que, em vez de buscar jogos que diretamente transmitam conteúdos curriculares, o professor deve assumir a tarefa de identificar as competências e habilidades que um jogo de qualidade pode desenvolver. Dessa forma, o jogo digital atua como um suporte adicional e motivador na aula, semelhante a outros recursos didáticos. Isso confere ao professor o papel de mediador ativo, que, ao reconhecer o valor educacional de um jogo, explora suas potencialidades pedagógicas de forma intencional e adaptada ao objetivo educacional, promovendo um aprendizado significativo e integrador.

Para aprofundar a discussão sobre o tema, é pertinente esclarecer, com base em Tavares (2005), o conceito de game design. O game designer é o profissional que tem uma visão ampla do jogo, indo além das artes visuais e da programação, como muitos costumam pensar. A principal função do game designer é equilibrar e ajustar aspectos como mecânicas de sorte, habilidade, dificuldade das regras, fator de diversão e outros elementos que surgem do trabalho em equipe durante o desenvolvimento do jogo.

Tavares (2005) identifica sete fundamentos do game design que podem auxiliar tanto leigos quanto especialistas na avaliação de um título que tenha potencial para agradar a um público amplo. Os fundamentos destacados são: balanceamento, criatividade, foco, personagem, tensão, energia e livre de gênero. O autor os define da seguinte maneira:

- Balanceamento: “**Um bom game design deve ser balanceado**, ou seja, não pode ser muito fácil para que o jogador não perca o interesse nele, nem tão difícil a ponto dele desistir” (TAVARES, 2005, p. 4). É importante que o balanceamento ocorra de forma independente dos níveis de dificuldade estabelecidos, pois um ajuste superficial não resolverá problemas mais profundos.
- Criatividade: Jogos inovadores introduzem elementos novos, como desafios originais, regras adicionais, e narrativas emocionantes, no lugar de apenas melhorias técnicas.

“**Um bom game design deve ser criativo.** Talvez essa seja uma das grandes dificuldades em uma indústria milionária, em que um bom videogame surge e imediatamente é copiado por dezenas de outras

empresas que vão em busca do mesmo sucesso. Grandes games sempre adicionaram “um algo” (TAVARES, 2005, p. 4).

- Foco: “**Um bom game design deve ser focado**, ou seja, ele deve manter o jogador entretido sem que ele se distraia com outras coisas” (TAVARES, 2005, p. 4). Isso é alcançado ao identificar os elementos mais atraentes do jogo e garantir que eles sejam acessíveis.
- Personagem: “**Um bom game design deve ter personagens** que cativem ou aflijam o seu público” (TAVARES, 2005, p. 5). Personagens icônicos, como Lara Croft e Mario, demonstram como a identificação com figuras centrais pode influenciar a empatia e o envolvimento do jogador.
- Tensão: “**Um bom game design deve ter tensão**, que é um dos aspectos mais difíceis de se explicar, mas um dos mais fáceis de se sentir, em especial quando o jogador se recosta novamente na cadeira, ou volta a respirar aliviado” (TAVARES, 2005, p. 5). O equilíbrio é fundamental, pois a tensão excessiva pode impactar negativamente a experiência do jogador.
- Energia: Um bom game design deve manter o jogador motivado a continuar jogando, utilizando pequenos objetivos e desafios, intercalados com pausas estratégicas. “**Um bom game design deve ter energia**, ou seja, deve levar o jogador a querer jogar sempre mais” (TAVARES, 2005, p. 5).
- Livre de gênero: Um bom game design deve ser livre de preconceitos de gênero, permitindo que tanto homens quanto mulheres possam jogar sem limitações.

“**Um bom game design deve ser livre de gênero**, um aspecto que pode não estar presente em muitos jogos campeões de bilheteria, que são feitos decididamente para homens ou para mulheres, mas que certamente aparecem na lista dos jogos mais vendidos até hoje” (TAVARES, 2005, p. 5).

Neste contexto, a presente pesquisa busca inovar na abordagem do ensino da Educação Física por meio da metodologia de *game design*, que se mostra uma ferramenta valiosa para estimular o engajamento e a participação ativa dos alunos. A partir da aplicação dos fundamentos do game design no ensino de uma unidade didática de lutas, elaboramos o seguinte problema de pesquisa: Como os fundamentos do game design contribuem para o ensino da Educação Física escolar?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. GERAL:**

Compreender limites e possibilidades de contribuição dos fundamentos do game design para a Educação Física escolar.

### **2.2. ESPECÍFICO:**

- Organizar uma proposta de sequência didático-pedagógica de ensino da Educação Física escolar a partir dos fundamentos do game design;
- Experimentar pedagogicamente os fundamentos de game design em um contexto prático de ensino da Educação Física escolar.
- Identificar como cada fundamento do game design apresenta possibilidades didático-pedagógicas para o ensino da Educação Física escolar.

### **3. PERCURSO E ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS**

#### **3.1. Tipo de pesquisa**

Essa pesquisa se caracteriza como um estudo de abordagem qualitativa. Nesse sentido, entende-se que:

“A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, correspondendo ao espaço mais profundo das relações e processos. Traz por vantagem ser um estudo eficaz com nuances da vida e comportamento humano social através de um tempo determinado, elenca a possibilidade de explorar uma conjuntura que interfere ou se deixa interferir na compreensão do mundo social em que se está inserido”. (MINAYO, 2002, p. 21)

Ademais, a pesquisa será exploratória, descritiva e de observação participante. Ela caracteriza-se como exploratória por sua flexibilidade e pela busca de maior compreensão sobre o tema estudado. Como destaca Gil (2002, p. 41), “Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses”.

Em relação a descritiva, a pesquisa se dá por proporcionar uma visão detalhada sobre o objeto de estudo, conforme apontado também por Gil (2002, p. 42), “as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis.”

Por fim, será uma pesquisa de observação participante, caracterizada pela imersão direta do pesquisador no ambiente e contexto dos participantes, conforme ressaltam (LAKATOS; MARCONI, 2017, p. 210) “Observação participante consiste na participação real do pesquisador na comunidade ou grupo. Ele se incorpora ao grupo, confunde-se com ele.” Isto possibilita uma compreensão mais profunda e contextualizada dos fenômenos sociais.

#### **3.2. Processo pedagógico**

Durante minha participação na Residência Pedagógica, colaborei com a professora supervisora no planejamento dos objetos de conhecimentos ao longo dos bimestres letivos. Em conjunto, decidimos que as aulas voltadas para o estudo do meu TCC seriam implementadas no quarto bimestre. Essa decisão foi tomada com o intuito de garantir uma maior adaptação ao

ambiente escolar e fortalecer a convivência com os alunos, o que contribuiria para a eficácia das atividades propostas.

As aulas foram aplicadas seguindo a ordem do cronograma escolar, com aulas de segunda a quarta-feira, com duas horas-aula semanais. Foram planejadas dez aulas para aplicação nas turmas dos 6º anos A, B e C da Escola Municipal Tradutor João Sampaio. As aulas foram desenvolvidas com base na BNCC e tiveram como unidade temática "Lutas do Brasil," com os seguintes objetivos de aprendizagem: "(EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil," "(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais," e "(EF67EF15) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente."

Os objetos de conhecimentos trabalhados em sala de aula incluíram as lutas brasileiras Capoeira e Huka-Huka, oferecendo aos alunos uma base sólida para a compreensão e aplicação dos fundamentos do game design ao decorrer das aulas.

Tabela 1 – Quadro síntese do conjunto de aulas

| <b>Aulas</b> | <b>Temas</b>                                                                 | <b>Objetivo da aula.</b>                                                | <b>Fundamento do game Design trabalho</b> |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1            | Conhecendo a capoeira -<br>Uma Luta Brasileira e<br>Apresentação do projeto. | Introduzir a luta capoeira e<br>o projeto de game design                | Não se aplica.                            |
| 2            | Conhecendo o Huka-Huka:<br>Uma Luta Brasileira                               | Apresentar a luta Huka-Huka<br>e discutir sua importância<br>cultural   | Não se aplica.                            |
| 3            | Fundamentos do game<br>design: Personagem                                    | Desenvolver personagens<br>para aumentar o<br>engajamento.              | Personagem.                               |
| 4            | História dos games de lutas<br>e fundamento game<br>criatividade             | Explorar a história dos games<br>de lutas e estimular a<br>criatividade | Criatividade.                             |

|    |                                                       |                                                              |                                                |
|----|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 5  | Fundamento criatividade, balanceado e livre de gênero | Desenvolver personagens para aumentar o engajamento          | Criatividade, Balanceamento e Livre de gênero. |
| 6  | Realização do primeiro torneio                        | Colocar em prática os fundamentos aprendidos                 | Não se aplica.                                 |
| 7  | Fundamentos foco, energia e tensão.                   | Trabalhar o foco e a intensidade nas atividades              | Foco, Energia e Tensão.                        |
| 8  | Reelaboração do Torneio                               | Planejar melhorias no torneio com base na experiência prévia | Não ocorreu.                                   |
| 9  | Realização do torneio de lutas                        | Aplicar os fundamentos discutidos em um ambiente competitivo | Não ocorreu.                                   |
| 10 | Realização do torneio de lutas                        | Concluir o torneio com foco na prática dos fundamentos       | Não ocorreu.                                   |

Devido ao calendário escolar, que incluía eventos como os Jogos Internos e a Feira de Ciências, não foi possível concluir as 10 aulas originalmente programadas. Com a turma do 6º B, foi possível ministrar 7 aulas, enquanto nas turmas do 6º A e 6º C foram aplicadas 6 aulas em cada.

### 3.3. A Participação dos Alunos e Educadores

No desenvolvimento deste trabalho, minha primeira responsabilidade foi elaborar o planejamento das aulas a serem ministradas no 4º bimestre, como foi relatado acima. Durante essa fase, em que me dedicava ao estudo do game design, optei por trabalhar com o tema "lutas" como objeto de conhecimento. Essa escolha se deu por ser um objeto de conhecimento pouco explorado nas aulas de Educação Física. Na época, eu estava cursando "Metodologia do Ensino das Lutas", o que me proporcionou um contato mais profundo com o tema e ampliou minha compreensão sobre as diferentes maneiras de aplicá-lo pedagogicamente. A escolha desse tema representava um desafio pessoal e profissional, visto que eu não possuía experiência prévia com esse objeto de conhecimento.

Ao longo da convivência na escola, observei que os alunos estavam habituados a um modelo de ensino predominantemente passivo, no qual se limitavam a copiar o conteúdo escrito

no quadro para o caderno, muitas vezes sem questionar ou interagir com o tema abordado. Diante disso, um dos meus principais objetivos metodológicos foi promover uma mudança nessa dinâmica, incentivando os estudantes a participarem ativamente das aulas e a se tornarem coautores do processo de aprendizagem, contribuindo com a construção e produção dos conhecimentos que estavam estudando.

Durante a execução das aulas, meu principal objetivo foi incentivar a participação ativa de todos os alunos, adotando uma postura de professor mediador. Procurei estruturar as atividades de maneira que favorecessem mais a comunicação e interação entre os estudantes do que a escrita passiva, estimulando-os a expressarem suas ideias e a se envolverem de forma ativa no processo de aprendizagem. Essa abordagem visava promover o protagonismo dos alunos, tornando-os participantes diretos da construção do conhecimento.

No decorrer da residência pedagógica, desenvolvi uma relação de confiança mútua com a professora titular Argenaz, preceptora da RP, o que permitiu no 4º bimestre, durante a regência do meu TCC, que ela se sentisse segura em me conceder maior autonomia com a turma. Isso me possibilitou criar um ambiente acolhedor, onde a participação de todos os alunos era valorizada conforme minha metodologia. A principal contribuição da professora titular se manifestava ao término das aulas, quando ela oferecia valiosos feedbacks baseados em sua ampla experiência docente. Esses feedbacks não apenas abordavam aspectos técnicos e metodológicos da condução das aulas, mas também ofereciam orientações sobre como lidar com desafios práticos que surgiam no dia a dia da sala de aula, como a gestão de tempo, o engajamento dos alunos e a adaptação das atividades às diferentes necessidades da turma. Sua abordagem era sempre encorajadora, buscando fortalecer minha autoconfiança como educador em formação. Ela ressaltava a importância de entender que, no processo pedagógico, nem sempre as aulas ocorrem conforme o planejado, e que isso faz parte do desenvolvimento de qualquer docente. A professora me ajudava a transformar eventuais contratempos em oportunidades de reflexão e crescimento, evitando que momentos de frustração prejudicassem o andamento do meu aprendizado prático. Assim, suas contribuições foram fundamentais para que eu mantivesse uma postura resiliente e reflexiva, ajustando minhas práticas de ensino de forma contínua e eficaz.

A escola possui três turmas de 6º ano, totalizando 120 alunos. A turma do 6º A é composta por 40 estudantes, sendo 21 do sexo masculino e 19 do sexo feminino, com idades variando entre 11 e 16 anos. A turma do 6º B conta com 39 alunos, dos quais 23 são do sexo masculino e 16 do sexo feminino, com idades entre 11 e 15 anos. Já a turma do 6º C é formada

por 41 estudantes, sendo 21 do sexo masculino e 20 do sexo feminino, com idades variando entre 12 e 15 anos.

As turmas do 6º ano apresentavam comportamentos bastante distintos. A turma do 6º A, por exemplo, se mostrou mais receptiva às atividades dentro de sala de aula, participando de maneira ativa tanto nas atividades conceituais, que envolviam discussões e reflexões sobre os temas, quanto nas atividades procedimentais, que requeriam a aplicação prática dos conceitos. Contudo, essa participação significativa em sala de aula não se mantinha nas atividades práticas fora do ambiente tradicional. Quando eram conduzidos para o pátio ou outro espaço para atividades mais dinâmicas, muitos alunos, tanto meninas quanto meninos, demonstravam desinteresse ou resistência em participar, o que contrastava com o bom desempenho que apresentavam dentro da sala.

Por outro lado, a turma do 6º B oferecia maiores desafios em sala de aula. O engajamento dos alunos com o objeto conhecimento era notoriamente mais difícil, especialmente entre os meninos, que frequentemente desviavam o foco das atividades propostas, manifestando o desejo de ir ao pátio para realizar atividades relacionadas ao futebol. As meninas, embora mais silenciosas e disciplinadas, também apresentavam uma participação limitada, contribuindo muito pouco durante as discussões ou atividades em sala. Curiosamente, ao contrário do comportamento observado na turma do 6º A, o 6º B mostrava um envolvimento mais expressivo fora da sala de aula. Nas atividades práticas, a participação de ambos os gêneros aumentava consideravelmente, e até mesmo as discussões conceituais se tornavam mais fluídas e participativas, sugerindo que esse grupo se sentia mais à vontade em um ambiente mais dinâmico e menos formal.

A turma do 6º C, por sua vez, apresentou um comportamento extremamente ativo, tanto em sala quanto nas atividades externas, o que tornava o controle do grupo um desafio constante. Em sala de aula, os alunos eram muito dispersos e frequentemente divididos em pequenos grupos, o que dificultava a manutenção de uma dinâmica de ensino coesa. Pequenos assuntos rapidamente escalavam para discussões, e a turma frequentemente perdia o foco da aula, resultando em um ambiente caótico. Esse comportamento se mantinha também nas atividades práticas, onde a dispersão e a formação de grupos aumentavam. Além disso, os alunos eram muito divididos em grupo, o que contribuía para conflitos frequentes e, conseqüentemente, para a dispersão geral da turma.

### **3.4. Instrumento de pesquisa**

O diário de campo foi adotado como instrumento de pesquisa neste estudo, pois proporcionou o registro sistemático de impressões, ideias, pensamentos e sentimentos que emergiram ao longo do processo investigativo. De acordo com Lakatos e Marconi (2017, p. 209), "na observação sistemática, o observador sabe o que procura e o que carece de importância em determinada situação; deve ser objetivo, reconhecer possíveis erros e eliminar sua influência sobre o que vê ou recolhe". Com base nesse princípio, as anotações no diário de campo privilegiaram o envolvimento ativo dos alunos, as diferentes reações e comportamentos da turma, bem como a integração entre o ensino e os fundamentos de game design. Em contrapartida, aspectos como o aprofundamento cultural e histórico, o desenvolvimento técnico das habilidades físicas dos alunos nas lutas, os aspectos psicomotores ou o aprimoramento de habilidades físicas específicas, como a coordenação e o condicionamento físico, não foram o foco, por não constituírem o objetivo central deste estudo.

Os dados considerados neste estudo incluíram as produções individuais dos alunos durante o processo de criação de personagens, a participação ativa e coletiva na elaboração do torneio, com registros feitos no quadro, e, por fim, a participação direta nas atividades práticas realizadas durante o torneio.

O diário de campo foi elaborado ao final de cada dia de aula. Devido à dinâmica intensa durante o período escolar, não era possível realizar os registros no momento imediato das atividades. Assim, as descrições foram realizadas em casa, em um ambiente mais tranquilo, permitindo uma reflexão sobre o que ocorreu em cada aula.

#### 4. DIÁRIO DE CAMPO

##### Aula 1:

A primeira aula foi inicialmente programada para ser realizada no auditório, devido à infraestrutura disponível para utilizar a televisão como recurso audiovisual, visando aprimorar a compreensão do objeto de conhecimento pelos alunos. Além disso, a escolha desse ambiente foi motivada pela sua capacidade de acomodar a execução de atividades práticas, eliminando a necessidade de deslocamento para o pátio da escola.

**6º B:** A aula iniciou com uma consulta aos alunos sobre a preferência entre uma abordagem tradicional em sala ou uma roda de conversa no auditório. A turma escolheu a roda de conversa. A transição para o auditório foi demorada, exigindo a minha atenção constante para organizar os alunos em um círculo. Iniciei a discussão perguntando sobre o interesse dos alunos em jogos de vídeo game, especialmente jogos de luta. Um aluno mencionou "Shadow Fight 2", o que me levou a conectar o tema da aula ao uso de videogames para aprender sobre lutas tradicionais brasileiras, gerando entusiasmo na turma. Em seguida, perguntei sobre o conhecimento dos alunos em capoeira. Alguns alunos indicaram familiaridade, com dois alunos praticantes compartilhando informações sobre instrumentos e movimentos específicos.

O planejamento inicial incluía a exibição de um vídeo sobre capoeira, mas problemas técnicos com a TV do auditório forçaram o uso de um celular, que se mostrou inadequado. Como resultado, ajustei o plano, focando na explicação oral e no uso de materiais visuais sobre a origem e características da capoeira. A aula prosseguiu com uma explicação sobre a origem da capoeira no Brasil, foram utilizadas cartolinas com imagens para ilustrar as rodas de capoeira. Em seguida, expliquei as diferenças entre os estilos de capoeira Angola e Regional, utilizando imagens adicionais para esclarecer as características de cada estilo.

No momento prático da aula. Iniciei com a ginga, seguida por golpes e esquivas. Houve resistência inicial, mas com encorajamento, alguns alunos participaram ativamente. A aula prática culminou em uma roda de capoeira, onde alunos demonstraram os movimentos aprendidos.

**6º A:** A aula iniciou com uma introdução ao planejamento do 4º bimestre, focando nas lutas tradicionais do Brasil e sua representação em jogos digitais. A recepção dos alunos foi menos entusiasmada do que o esperado. Quando indagados sobre a prática de jogos de luta,

apenas um aluno mencionou jogar "Free Fire", destacando uma familiaridade limitada com o gênero específico de jogos de luta. A aula seguiu para o auditório, onde foi explicado que o foco seria a capoeira, e que os alunos deveriam levar seus cadernos para anotar pontos importantes durante a exibição de um vídeo. Organizar a turma inicialmente dispersa foi um desafio, mas com orientação, foi possível formar um círculo adequado.

No auditório, reproduzir o vídeo "Os MELHORES Jogos na RODA de CAPOEIRA". Após a exibição, constatou-se a ausência de anotações por parte dos alunos, o que motivou uma discussão aberta sobre os aspectos mais interessantes do vídeo. Alunos destacaram a dança e os instrumentos utilizados, proporcionando uma oportunidade para explorar a origem da capoeira. Fotos e materiais visuais complementaram a explicação, facilitando a compreensão. Os alunos foram questionados sobre os instrumentos tradicionais da capoeira, com respostas corretas identificando o berimbau, pandeiro e agogô. Foi exibido um vídeo sobre os sons dos instrumentos, seguido por uma demonstração de Bruno Tijolo tocando todos os instrumentos de capoeira sozinho. A observação dos alunos sobre a falta de sincronização da música no vídeo levou a uma discussão sobre a importância da coordenação musical na capoeira.

Para ilustrar a diferença entre as músicas de capoeira Angola e Regional, duas músicas foram tocadas: "Acompanhado é Bem Melhor" (Contramestre Barata) e "Cordão De Ouro, Sou Lá De Itabuna" (Mestre Suassuna). Os alunos identificaram corretamente os estilos musicais, reconhecendo a diferença de ritmo entre elas. A tentativa de praticar a ginga encontrou resistência; alguns alunos recusaram-se a participar por motivos religiosos, enquanto outros alegaram desconhecimento da prática. Apenas sete alunos se prontificaram a participar. Diante desta situação, a aula foi redirecionada para a sala, onde foi passada uma atividade escrita resumindo a origem da capoeira e suas características. As questões incluíam a identificação dos tipos de capoeira, suas diferenças, os instrumentos utilizados e a descrição de três movimentos da capoeira, para serem entregues na próxima aula.

**6º C:** A aula começou na sala, onde expliquei o plano para o 4º bimestre, focado em duas lutas brasileiras, iniciando com a capoeira. Apresentei duas opções de aulas para os alunos: uma aula interativa no auditório ou uma aula tradicional em sala com conteúdo escrito. Os alunos escolheram a aula no auditório.

No auditório, os alunos levaram algum tempo para se organizar em uma roda de conversa, pois não estavam acostumados a esse formato. Comecei perguntando se algum aluno tinha praticado capoeira. Alguns responderam afirmativamente, enquanto uma aluna

mencionou sua preferência pelo boxe. Um vídeo foi exibido para introduzir a capoeira. Após o vídeo, os alunos discutiram se a capoeira era uma dança ou luta, concluindo que poderia ser ambas. A origem da capoeira foi explicada, destacando sua criação no Brasil como forma de defesa dos escravizados. Expliquei os dois tipos de capoeira, Angola e Regional, usando imagens. Os alunos identificaram instrumentos como berimbau e pandeiro, enquanto o introduzia outros instrumentos como atabaque, caxixi e reco-reco, com suporte de vídeos demonstrativos. Dois tipos de músicas foram apresentados para os alunos identificarem qual estilo de capoeira cada uma representava, o que eles conseguiram fazer corretamente.

Após revisar os conteúdos, os alunos foram convidados a levantar para a prática de movimentos. A ginga foi ensinada primeiro, com um aluno que fazia parte de um grupo de capoeira ajudando na demonstração. Em seguida, os golpes "benção" e "martelo" foram demonstrados, assim como as esquivas. Os alunos praticaram em duplas antes de formar uma roda de capoeira, onde alguns participaram ativamente enquanto outros observaram, informaram que poderiam praticar por motivos religiosos.

De volta à sala, expliquei que a próxima aula seria sobre a luta indígena Huka-Huka e que essas atividades faziam parte de seu TCC. Os alunos mostraram entusiasmo com a metodologia baseada em games. A turma do 6º C apresentou dispersão em alguns momentos, com alunos tendo dificuldade em permanecer atentos. Precisei intervir para manter o foco. Na parte prática, a turma se dividiu entre os animados para participar e aqueles que não queriam se envolver, com alguns conversando e atrapalhando a atividade.

## **Aula 2:**

Nesta aula, foi proposto aos alunos que escolhessem entre dois formatos de aula: continuar no auditório, como na primeira aula, ou dividir o tempo entre a sala de aula e o pátio, realizando diferentes atividades em cada ambiente. Os alunos optaram pela segunda opção. Como resultado, a aula foi dividida em dois momentos distintos: o primeiro momento, conceitual, ocorreu na sala de aula, enquanto o segundo momento, procedimental, aconteceu no pátio. Essa abordagem permitiu uma dinâmica diferenciada, adaptada às preferências e necessidades dos alunos.

**6º B:** Logo que cheguei à escola, dois alunos me abordaram ansiosos pela aula, enquanto uma aluna perguntou se continuaríamos com a capoeira. Respondi que hoje aprenderíamos uma luta indígena.

Começamos a aula em sala e perguntei quem tinha feito a atividade de escrever no caderno o que mais gostou da aula de capoeira. Apenas dois alunos tinham feito, então dei 10 minutos para que os outros completassem. Após verificar os cadernos, comecei a explicar sobre a luta Huka-Huka. Perguntei se alguém conhecia essa luta, mas nenhum aluno a conhecia. Expliquei que o Huka-Huka é um ritual tradicional indígena para testar a força dos jovens e mostrei imagens para ilustrar as vestimentas e a prática. Durante as explicações, dois alunos perguntaram repetidamente quando iríamos ao pátio para as atividades práticas.

Em seguida, detalhei como a luta Huka-Huka acontece: os lutadores se ajoelham frente a frente e giram em sentido horário antes de começar a luta, cujo objetivo é levantar e derrubar o oponente.

Levei a turma para o pátio para realizar as atividades práticas. Realizamos as seguintes atividades:

1. **Jogo da esquivia:** Alunos em duplas, um ataca e o outro defende, com o objetivo de tocar o ombro do defensor sem ser tocado.
2. **Disputa do prendedor:** Cada aluno tem prendedores de roupa presos à roupa e tenta retirar os prendedores do oponente enquanto esquivia para proteger os seus.
3. **Luta pela bola:** Os dois oponentes seguram uma bola de basquete e, ao sinal, tentam tirar a bola do adversário e mantê-la.

No pátio, a turma estava ansiosa e as atividades ocorreram sem problemas, sem necessidade de chamar a atenção deles. Na terceira atividade, a turma foi dividida em duas equipes para as disputas. O único problema foi com um grupo de alunos que não prestou atenção na aula anterior e preferiu jogar Futmesa. Convidei-os para participar das atividades, mas eles não quiseram.

**6º A:** A aula começou em sala de aula, onde pedi aos alunos que haviam feito a atividade sobre capoeira para me mostrar, a fim de dar o visto. Após revisar as atividades, informei aos alunos que o tema de hoje seria sobre a luta indígena Huka-Huka. Perguntei se alguém conhecia a luta, e todos disseram que não. Ao perguntar onde imaginavam que a luta se originou, alguns alunos responderam que foi na África, enquanto um aluno específico mencionou "da macumba". Imediatamente, chamei a atenção dele, explicando que essa fala era preconceituosa e que o correto é referir-se a Umbanda ou Candomblé, que são religiões de matriz africana.

Expliquei que a origem do Huka-Huka é aqui no Brasil, sendo uma luta indígena. Detalhei sua origem, características e modo de luta, apresentando algumas imagens para melhor compreensão dos alunos.

Após a explicação teórica, nos dirigimos ao pátio da escola para realizar a parte prática da aula. Expliquei que, ao invés de praticar a luta propriamente dita, faríamos jogos educativos para o aprendizado dos fundamentos do Huka-Huka.

Durante as atividades, fui explicando os fundamentos que estávamos trabalhando e como cada um se relacionava com os diferentes momentos da luta Huka-Huka. Uma dinâmica interessante ocorreu durante a terceira atividade: começamos com duas equipes disputando, e depois o vencedor escolhia seu próximo adversário, imitando o processo da luta Huka-Huka. A maioria dos alunos participou ativamente das atividades, embora cerca de quatro alunos não se envolveram totalmente na parte prática.

**6º C:** A aula começou na sala, onde lembrei os alunos sobre a discussão anterior sobre capoeira. Alguns perguntaram se a aula de hoje continuaria sobre capoeira ou se teria boxe. Informei que as lutas seriam brasileiras e que o tema seria sobre a luta indígena Huka-Huka. Ao perguntar se alguém conhecia essa luta, nenhum aluno soube responder.

Expliquei que o Huka-Huka é um ritual tradicional indígena para testar a força dos jovens, onde os campeões de cada tribo se enfrentam. Após o combate entre os adultos, grupos de jovens também competem para demonstrar sua virilidade. Descrevi as vestimentas e mostrei imagens da luta para auxiliar na compreensão. Durante a explicação, dois alunos mostraram entusiasmo e perguntaram quando iríamos para o pátio para realizar a atividade prática.

Expliquei como a luta Huka-Huka acontece: é praticada com os atletas de joelhos. No ritual, um chefe, considerado o dono da luta, vai ao centro de uma arena e escolhe os adversários, chamando-os pelo nome. Os lutadores se ajoelham, giram em sentido horário, se encaram e começam a luta, cujo objetivo é levantar o oponente e levá-lo ao chão.

Em seguida, levei a turma para o pátio para realizar as atividades práticas. Durante a atividade do prendedor, os alunos sugeriram uma variação em que todos jogavam contra todos, e no final, venceria quem capturasse mais prendedores. Na atividade de luta pela bola, a turma propôs uma variação na qual o vencedor da disputa podia desafiar outro aluno, em um formato similar ao ritual do Huka-Huka, e a atividade continuou dessa forma até o final da aula. A aula

foi dinâmica, com os alunos participando ativamente e contribuindo com variações nas atividades.

### **Aula 3:**

No primeiro momento entramos em detalhe sobre o que é um game design, enfatizando sua responsabilidade em coordenar a criação de um jogo e a necessidade de compreender diversos aspectos do processo, como história, personagens e cenários. Em seguida, O foco da aula foi no desenvolvimento de personagens, ressaltando a importância de criar figuras cativantes que atraem os jogadores.

**6º B:** A aula foi iniciada com a introdução do termo "game design" no quadro. Ao interagir com os alunos, sondei o conhecimento prévio dos estudantes sobre o termo, levando um aluno a responder que se tratava da criação de jogos. Confirmei a resposta, explicando que o game designer é o profissional responsável pelo desenvolvimento de jogos e pela coordenação da equipe de criação. Em seguida, foi informado aos alunos que, naquela e nas próximas aulas, eles assumiriam o papel de game designers para desenvolver um jogo de luta, com o objetivo de aplicar os fundamentos do game design na prática.

O primeiro tópico abordado foi a criação de personagens, considerado um dos fundamentos cruciais para o sucesso de um jogo. Apresentei um guia para a criação de personagens e mostrei dois exemplos de personagens desenvolvidos por ele:

**Zafira "Raio de Ginga":** Uma personagem originária de uma comunidade afro-brasileira, especialista em capoeira energizada. Seus golpes incluem a "Ginga Veloz" e o "Chute Trovão", culminando no super ataque "Estrela Elétrica".

**Kairo "Tormenta do Deserto":** Um personagem das planícies áridas, treinado no estilo de luta Huka-Huka. Seus golpes incluem a "Areia Traíçoeira" e o "Salto do Escorpião", com o super ataque "Tormenta do Deserto".

Após a apresentação dos exemplos, os alunos foram incentivados a criar seus próprios personagens, baseando-se nos estilos de luta capoeira ou Huka-Huka, como forma de utilizar o conhecimento adquirido em aulas anteriores. Durante a atividade, alguns alunos demonstraram entusiasmo, enquanto outros se mostraram reticentes, acostumados a copiar conteúdo do quadro. Precisei motivar os alunos continuamente para garantir a participação de todos.

|                          |
|--------------------------|
| <b>Personagens 6º B.</b> |
|--------------------------|

**Nome do personagem:** Shadow

**História:** Shadow era uma criança masculino, sofria bullying na escola, no outro dia ele conheceu a capoeira e treinou muito. Quando completou 15 anos uma alma entrou nele e deixou ele muito mais forte, de olhos brancos e o corpo (...). Ninguém conseguia derrotar, nem mesmo os valentões e por isso se tornou o Deus da capoeira.

**Golpes:** 1° Chute da sombra (Faz o inimigo ficar cego por 10 segundos); 2° Giro das sombras (faz o inimigo ficar fraco); 3° Ginga sombria (Faz o inimigo se confundir que o Shadow está em um lugar, mas está atrás do inimigo)

**Golpe especial:** Olhar sombrio (Faz o inimigo ficar preso no lugar por 3 minutos)

**Nome do personagem:** Majo

**História:** Ele nasceu em uma aldeia indígena pequena, viu primeira vez Huka Huka se apaixonou pelo estilo de luta e começou a lutar e se aperfeiçoou na técnica e começou a criar novas técnicas, com essas técnicas ele protegeu a aldeia de vários inimigos como o Malo, ele protegeu todo mundo.

**Golpes:** 1° Empurrado (Ele empurra o oponente do chão); 2° Estrelas (Ele das várias estrelinhas criando um campo energético e de vento); 3° Rajada de vento.

**Golpe especial:** Dança do Huka Huka (Cria super raios a partir da dança)

**Nome do personagem:** Zayza

**História:** Ela nasceu em uma comunidade aqui em maceió, quando ela cresceu, ela ficou apaixonada em Muay Thai e em capoeira, ela começou a fazer Muay Thai e capoeira, só que a mãe dela não deixou ela fazer capoeira, aí ela começou a (...) a mãe dela até ela morar só.

**Golpes:** 1° (...); 2° Meia Lua; 3° Laquina.

**Golpe especial:** Chute alto

**Nome do personagem:** Kuran

**História:** Ele era um menino pobre e ele sofreu porque ele era diferente, porque ele deixou os pés pegando fogo. A data de nascimento em 1988, era uma cidade pequena do lado do vulcão, os meninos que fazia bullying jogaram ele na larva e o vulcão jogou larva para (...), ele ganhou poderes, o nome é kuran, mas todos chamam de Chama.

**Golpes:** 1°Voadora; 2° Chute de fogo; 3° Bluck Fechiui

**Golpe especial:** Fogo flamejante

**Nome do personagem:** Komot Seek Seek

**História:** Komot Seek Seek nasceu em 1997 e ele nasceu na vila da área conhecido como Komoto. E ele é bem-amado na sua vila, porque é um menino pobre, mas ele é sempre feliz pois o seu superpoder ele fica com uma áurea azul ao seu redor e o nome desse superpoder é instinto superior e esse poder deixa ele mais forte.

**Golpes:** 1° Metralhadora de soco; 2° Chute superforte; 3° Soco de fogo azul.

**Golpe especial:** Soco meio (...) fogo que causa um estrago.

**Nome do personagem:** Akira Ichiga

**História:** Muitos dizem que ele é o próprio Hércules reencarnado, seu nome Akira Ichiga e seu estilo de luta é a capoeira. Seu 1° golpe se chama esquiva instantânea, ele acelera seu coração fazendo com que seus movimentos e seus golpes fiquem muito rápido. O seu 2° golpe se chama lua cheia, ele mistura break com meia lua que faz com que ele gire e fique de cabeça pra baixo dando chute. O Seu 3° golpe é o espírito de fogo, ele deixa o corpo dele chegar a mais de 1000 graus sem se machuca fazendo com que os golpes dele deixem queimadura ou o inimigo pega fogo instantaneamente e o seu golpe especial é o vulcão em erupção, ele dá todo o calor do espírito de fogo para o inimigo fazendo com que o inimigo não possa tocá-lo.

**Golpes:** 1° Esquiva instantânea; 2° Lua cheia; 3° Espírito de fogo.

**Golpe especial:** Vulcão em erupção.

**Nome do personagem:** Ákira

**História:** Nascida na África, ama capoeira, uma menina alegre e inteligente.

**Golpes:** 1° Bananeira; 2° Chute giratório; 3° Voadora.

**Golpe especial:** Chute de fogo.

**Nome do personagem:** Maria Victoria

**História:** Maria Victoria é uma menina que lutava capoeira, ela tem muita agilidade na luta e respeita seus adversários. Maria Victoria nasceu em Portugal e estar atualmente com 27 anos, ela gosta muito de lutar, ela tem um chute incrível, chute triplo com uma força mortal.

**Golpes:** 1° Agilidade; 2° Gingas boa; 3° Estrelinhas sem as mãos.

**Golpe especial:** Chute triplo

**Nome do personagem:** Satoro Gojo

**História:** Satoro Gojo cresceu (...) aí ele despertou o poder que ele tinha depois que o melhor amigo dele morreu. Aí ele foi criado por um ninja muito talentoso, nome de relâmpago vermelho.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Golpes:</b> Não fez.</p> <p><b>Golpe especial:</b> Ele cria uma esfera enorme que é capaz de destruí uma dimensão.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>Nome do personagem:</b> Hayra Kanli</p> <p><b>História:</b> Ela é uma menina indígena que morou na aldeia até os seus 8 anos, se mudou para cidade e até começou a praticar capoeira.</p> <p><b>Golpes:</b> 1° Meia lua; 2° Debby; 3° Direto.</p> <p><b>Golpe especial:</b> Chute alto</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><b>Nome do personagem:</b> Pepi ♂</p> <p><b>História:</b> Um tucano que mora na cidade e gosta de passear e explorar o mundo com seus amigos</p> <p><b>Golpes:</b> Usa frutas mágicas que dar poderes diferentes.</p> <p><b>Golpe especial:</b> Ele mesmo. Ele pode te atacar dos jeitos mais horríveis e brutais, que pode imaginar e se ele estiver muito de saco cheio, algo muito terrível acontece.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Nome do personagem:</b> Riuka Rímoru: Clã Hukaa chinobu</p> <p><b>História:</b> Riuka nasceu numa vila chamada vila da Hakurama, ele aprendeu a lutar na vila, mas a família não dava valor por seu objetivo de se tornar o mestre mais forte do universo.</p> <p><b>Golpes:</b> 1° Haku frost; 2° King fire eletrec Punch; 3° Pistol eletrec Ra!</p> <p><b>Golpe especial:</b> Ataque final: Esplendor Atack; Destruição territorial magueklo dragão</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Nome do personagem:</b> James Hallinton</p> <p><b>História:</b> James Hallinton era um indígena que desde sua infância treinou dois estilos de luta, capoeira e huka huka, toda vez que ia lutar os indígenas davam-lhe o apelido de “O tanque” por sua resistência.</p> <p><b>Golpes:</b> 1° Soco falso (Consiste em quando for dar um soco você apenas finge dar um soco e em seguida você ataca com outro soco ou um chute); 2° Triplo chute (É um chute estilo da capoeira, mas ao invés de um ou dois chutes seguidos, você dar três chute em sequência); 3° chute giratório (É tipo o soco falso mais com o pé, você finge dar o chute triplo mais erra todos os três golpes e dá um quarto chute que você concentrou muita força e acerta).</p> <p><b>Golpe especial:</b> Triplo chute giratório (É praticamente o chute giratório mais o último chute é multiplicado por 3, ou seja, 3 chutes finais, porém com força total.</p> |
| <p><b>Nome do personagem:</b> Luz</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

**História:** A história começa com um garoto que vivia em um campo de flores que tinha árvores de cerejeiras, num país desconhecido toda noite aparecia uma estrela que trazia luz em todo campo e o garoto amava a mágica, ele praticava todos os dias até que ele aprendeu a usar magia, ele luta capoeira seu inimigo se chama Valdir que significa a escuridão eterna.

**Golpes:** 1° Estrela da pureza (Quando atinge o oponente a roupa dele vai começar a brilhar até que o oponente vire uma luz pura até que ela suma depois); 2° Chute da luz eterna (Quando esse golpe atinge o oponente nascerá flores em seu corpo que deixará o oponente preso); 3° Arco de estrelas de luz (Quando a areia acerta o oponente as flechas viram estrelas que vão brilhar e deixará o oponente cego).

**Golpe especial:** Luz de nove espadas celestiais (Quando esse golpe for usado o oponente vai sentir nove espadas dentro de si mesmo e morrerá quando passar 5 segundos).

**Nome do personagem:** King Dragon

**História:** Luta capoeira, aprendeu a lutar para defender a família dele.

**Golpes:** 1° Dragão flamejante (que perfura o corpo do oponente); 2° Ilusão espiral (Cria uma prisão em outra dimensão para o oponente);

**Golpe especial:** Solar Smash Draconic (Destroi o sistema solar por completo e acaba com toda espécie de vida)

**Nome do personagem:** Hana Kaml

**História:** Ela era uma menina da cidade e se mudou para uma aldeia indígena e ficou treinando capoeira.

**Golpes:** 1° Debby; 2° Meia lua; 3° Direto.

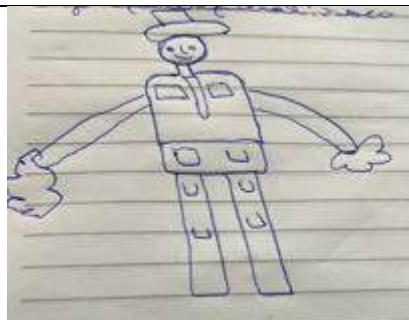
**Golpe especial:** Uqui

**Nome do personagem:** Sem nome

**História:** O personagem era foco extremo e forte.

**Golpes:** 1° Soco; 2° Soco

**Golpe especial:** Não fez.



**Nome do personagem:** Kla

**História:** Ele um lutador bem fraquinho, aí ele foi lutando e ficou forte.

**Golpes:** 1º Salto gelo; 2º Vira uma planta; 3º (...)

**Golpe especial:** Tem um murro muito forte



**Nome do personagem:** Malala

**História:** Nasceu no vale do Suat no norte do Paquistão no dia 12 de julho de 1997, filha de Ziauddin Yousafzai e Tor Pekai Yousafzai, ela tem 2 irmãos mais novos, Atal Yousafzai e Khushal Yousafzai. Ela cresceu em uma família muçulmana com destaque para sua mãe que é muito religiosa.

**Golpes:** 1º Chute

**Golpe especial:** Chute de meteoro.

**Nome do personagem:** Rei Macaco

**História:** Não fez.

**Golpes:** 1º Soco

**Golpe especial:** Não fez



**Nome do personagem:** Safira

**História:** A Safira queria lutar Huka Huka mais sua mãe não deixava porque ela falava que era coisa de menino e a mãe dela queria que ela fosse modelo, mas a menina lutava huka-huka escondido e ela aprimorou a técnica do huka-huka e virou uma grande lutadora.

**Golpes:** 1° Pedra Huka-Huka; 2° Passarela do Huka-Huka; 3° Giro de raio.

**Golpe especial:** Dança safira

**Nome do personagem:** Pato

**História:** Ele era muito feliz, ele tinha sete patos

**Golpes:** 1° Ele voa; 2° Ele corre rápido.

**Golpe especial:** Não fez



**Nome do personagem:** Natally

**História:** Natally trabalha para (...), um grande estilista até ela ficar de férias. Ela gostava de explorar, então ela foi para uma caverna na china, até que encontrou uma joia mágica do pavão com superpoderes, nome dela era Lady Pavi.

**Golpes:** 1° Senti monstro; 2° Criaturas; 3° Animais mágicos,

**Golpe especial:** Super monstro

**Nome do personagem:** Emz

**História:** Emz é uma (...) e uma egípcia de laque.

**Golpes:** 1° Spray de veneno; 2° Spray de veneno, só que atravessa a parede. 3° Barreira que explode quando o inimigo chega perto.

**Golpe especial:** Círculo de veneno que tira 100 de vida.

**6° A:** Iniciei a aula escrevendo no quadro "Game Design" e perguntei aos alunos se estavam familiarizados com esse termo. Diante do silêncio, indaguei se conseguiam imaginar qual seria o papel de um game designer. Um aluno, com certa hesitação, sugeriu: "Ele cria a arte de um jogo?". Respondi que, embora o designer possa participar da criação artística, seu papel principal é liderar a equipe responsável pelo desenvolvimento do jogo. Expliquei que, na

produção de um game, há profissionais dedicados à criação da história, ao design dos personagens, entre outras funções. Nesse momento, um aluno interveio, mencionando a criação do mapa. Confirmei essa informação e complementei dizendo que o game designer deve ter um conhecimento abrangente sobre todos os aspectos do desenvolvimento do jogo. Finalizei informando aos alunos que, a partir daquela aula, eles assumiriam o papel de game designers, e juntos criaríamos um jogo de luta.

apresentei dois personagens criados como exemplos, detalhando suas origens, estilos de luta e golpes especiais. Os alunos, então, foram incentivados a criar seus próprios personagens, embora houvesse variação no nível de engajamento e criatividade entre eles. Um caso específico destacado foi o de um aluno que criou o personagem "Urano" (Apêndice B), atribuindo-lhe uma narrativa sombria. Inicialmente, perguntei ao aluno se seu personagem era um vilão; prontamente, ele respondeu que não, explicando que Urano era um herói que lutava por justiça. Questionei então: “Mas ele matou o primo e odeia a família. Como ele pode lutar por justiça?” O aluno respondeu que a família não gostava dele e que sempre o criticava, o que despertava seu ódio, e que o primo o zombava constantemente, justificando, para ele, a morte do primo como um ato de “justiça”. Assim, a motivação de Urano para "fazer justiça" parecia estar ligada ao sofrimento e às dificuldades que enfrentava no contexto familiar, especialmente devido aos abusos de seu primo. Após a resposta do aluno, outros alunos começaram a concordar dizendo que o primo “mereceu” por zombar do Urano.

Uma percepção que tive no final da aula é que a tendência dos alunos de se inspirarem em animes para criar seus personagens, sugerindo uma oportunidade pedagógica de explorar esses interesses para abordar outros temas em sala de aula.

| <b>Personagens: 6º A</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Nome do personagem:</b> Urano</p> <p><b>História:</b> Urano não amava sua família, odiava seus irmãos. Ele matou seu próprio primo com sua arma.</p> <p><b>Golpes:</b> 1º Levanta as coisas com a mente; 2º Solta fogo com a boca; 3º Se teletransporta.</p> <p><b>Golpe especial:</b> Solta choque com a mão</p> |



**Nome do personagem:** Yongbook lee

**História:** É um personagem de origem asiática, tem olhos castanhos, cabelos loiros com mechas azuis, é determinado, corajoso e divertido. Nasceu na cidade de Busan na coreia do sul. Seu aniversário é dia 18/09. Ele na infância sofreu um acidente, só que felizmente sobreviveu, Yongbok tem uma cicatriz de acidente e sempre tem crises quando lembra. (Luta Karatê)

**Golpes:** 1° Tate Hifi-ate; 2° Ushiro Hiji-ate; 3° Yoko Hiji-ate.

**Golpe especial:** Waza-ri

**Nome do personagem:** O Mestre Ângue Ângue

**História:** O Mestre Ângue Ângue é um dos personagens que luta capoeira e um dos mestres mais poderosos que existe.

**Golpes:** 1° Tesoura; 2° Movimento macaco; 3° Parafuso.

**Golpe especial:** Chute do Magrão

**Nome do personagem:** Ryo

**História:** Ryo era um menino que vivia em uma igreja e ele queria ser o mais forte e mais habilidoso do que todos os outros, então ele e seu amigo treinavam todos os dias para eles ficarem mais forte e depois de dois anos treinando todos os dias eles conseguem ficar muito mais forte, rápidos e habilidosos.

**Golpes:** 1° Espada matadora de demônios.

**Golpe especial:** Meteoro Sombrio

**Nome do personagem:** Lee Maksu

**História:** Lee Maksu é uma garota jovem de apenas 17 anos, ela veio da Coreia do Sul, mas como seu sonho era se mudar para USA, ela convenceu seus pais a irem para lá, eles foram quando a Maksu tinha 18 anos de idade, infelizmente ela não foi bem recebida na escola que ela foi matriculada, ela sofria bullying da sua colega e dos amigos dessa tal colega com piadas xenofóbicas, agressão, violência verbal quanto fisicamente. Com o tempo a Maksu foi cansando mais e mais do bullying que ela estava sofrendo, então um homem velho a viu

sofrendo bullying e chamou ela para tentar treiná-la, ela aceitou, e nos dias seguintes ela foi treinada, até descobrir que ela era muito boa nisso. Um dia de domingo ela viu um dos colegas dela, ela se aproveitou para se vingar dele, quando ela deu o seu primeiro golpe nele, ela acabou matando-o e descobriu que poderia roubar almas que a deixava mais forte do que ela já era e no final foi em busca da sua vingança. (No jogo nós vamos ajudar ela na sua vingança e nosso nível só vai aumentar, tem vários finais interessante, quanto boa ou ruim, depende do jogador.

**Golpes:** 1° Soco da alma

**Golpe especial:** Desenvolvedor de almas

**Nome do personagem:** Burro

**História:** Ele era forte e derrotava uns ninjas.

**Golpes:** 1° Chute rápido; 2° Voadora.

**Golpe especial:** Chute do dragão

**Nome do personagem:** Miguel Diaz

**História:** Ele aprendeu com o seu sensei, ele dava pulo giratório e o adversário não aguentava chute do caba.

**Golpes:** Não fez.

**Golpe especial:** Não fez.

**Nome do personagem:** Rayssa da silva

**História:** Ela veio da China e uma família nobre, ela nasceu sem os pais, ela foi criada com os avós a mãe dela deixou ela quando ela tinha 1 mês de vida, depois os avós morreram quando ela tinha 4 anos de idade. Aí ela foi mora na rua, ela aprendeu a lutar capoeira, ela tinha se defender do povo do mundo. Ela com 15 anos já sabia lutar, ela defendia as crianças da rua, ela era conhecida como lutadora profissional.

**Golpes:** 1° A ponte; 2° Aiaiu; 3° Ginga

**Golpe especial:** Chute

**Nome do personagem:** Mister X

**História:** Ele luta Kong Fu veio da Coreia treinou para ser um mestre ninja, juntou dinheiro e viajou para o Japão para visitar seu avô, um dia ele estava na casa viu se avô lutando contra seu rival, vendo a morte do seu avô o X jurou a seu avô vingança.

**Golpes:** 1° Raio de estrelas ninja; 2° Ninjas da sombra; 3° Voadora trovão

**Golpe especial:** Correntes trovão



**Nome do personagem:** Mestre Sol

**História:** Mestre Sol era um estudante de jiu-jitsu, ele ganhou vários campeonatos, ele vai (...) com a humildade dele, ele ganhou muitos campeonatos.

**Golpes:** 1º Fuga de quadril; 2º Mata leão; 3º Finalizações.

**Golpe especial:** Joelho na barriga

**Nome do personagem:** Bhauí (César Bhauí)

**História:** Uma criança de 7 anos, ele e os seus pais foram procurar alimento. Seus pais foram pegos e foram mortos, César se escondeu e fugiu, ele dormiu triste e sozinho até que foi encontrado por gorilas e os gorilas ensinaram a capoeira, karate e boxe. Ele cresceu e está atrás de vingança.

**Golpes:** 1º Cassa da banana (Um super pulo, o adversário é cercado por pedras); 2º Uppercut (É um golpe deferido de baixo para cima); 3º Tesoura restauradora (Ele dá um chute que ao tocar no adversário a vida de Bhauí em 30% e carrega o fatality).

**Golpe especial:** Seiken Jodan Zuki Smash: Golpe do karate especificamente no rosto (ele levanta o adversário e da cincos soco na cara e no crânio matando facilmente).



**Nome do personagem:** Pantera negra

**História:** Mestre a Pantera Negra é um dos personagens que luta capoeira e um dos mestres.

**Golpes:** 1º Sopro congelante; 2º Soco poderoso; 3º Pulo do gato.

**Golpe especial:** Unha venenosa

**Nome do personagem:** Seo Changbin

**História:** Seo Changbin era um garoto muito sonhador, sempre foi um ótimo filho que faz de tudo para ajudar sua mãe. Sua mãe tinha cafeteria, mas, não era muito movimentada, Seo Changbin trabalhava como lutador de boxe e nas horas vagas dava aulas de capoeira, em um dia uns agiotas chegaram na cafeteria de sua mãe, eles falaram que iriam ajudar a cafeteria a ter mais movimentos, então eles deram um contrato para ela assinar, sua mãe sem pensar duas vezes assinou o contrato, mas o que ela não esperava era que aquelas letras minúsculas iriam significar muito. Em mais um dia qualquer a cafeteria não estava muito movimentada como sempre, chegaram uns caras em sua cafeteria querendo pegar o dinheiro, sua mãe desesperada ligou para seu filho, quase em um piscar de olhos ele já estava lá no local e sozinho conseguiu derrotar todos com seus golpes. (Ainda tem mais história, mas, fiquei sem imaginação...)

**Golpes:** 1º Queixada; 2º Benção; 3º Martelo.

**Golpe especial:** Tate hihi-ate

**Nome do personagem:** Baruk

**História:** Baruk era um menino muito valente que sofreu muito na infância por causa de seu pai, seu pai batia muito em sua mãe e suas irmãs. Ele era obrigado a trabalhar muito cedo com 15 anos, com um tempo sua mãe acabou falecendo por causa de seu pai e daí seu pai acabou fugindo para outro país para a polícia não pega-lo e deixou Baruk só com as irmãs. Baruk não deixou barato e vai a procura de seu pai, mas antes ele precisa se preparar. Ele começou a fazer karatê e capoeira e juntando as duas lutas ele foi a procura de seu pai, ele foi para Canadá, México, Arabia e China, quando chegou em Portugal acahou seu pai, ele estava diferente, mas Baruk não se enganou e não deixou barato acompanhado com os poderes do raio, giro mortal.

**Golpes:** Não fez.

**Golpe especial:** Não fez

**Nome do personagem:** Águia Mestre do Muay Thai

**História:** Águia mais conhecido como Junior o mestre do muay thai. Desde pequeno ele sofreu bullying na escola, um dia ele viu uma academia de Muay Thai, ele entrou na academia e ficou muito forte. Depois de dois anos ele pegou a graduação branca com o segundo gral, ele foi para escola e disse que nunca mais ia apanhar para ninguém, só que os valentões foram tirar onda com ele e ele bateu neles 3, usando 3 golpes.

**Golpes:** 1º Chute, 2º Chute na costela

**Golpe especial:** Chute alto.

**Nome do personagem:** Arthur Sam

**História:** Arthur Sam nasceu na África protegendo as pessoas com os seus golpes de capoeira contra seus inimigos.

**Golpes:** 1º Chute de ataque; 2º Chutes rasteira; 3º Cama defesa

**Golpe especial:** Pantera

**Nome do personagem:** Sophia Vitória

**História:** Ela nasceu na Coreia do Sul, é de uma família rica. Ela nasceu sem seu pai e a mãe estava no hospital e ela ficou com a tia em casa assistindo dorama, Fim.

**Golpes:** 1º Ponte; 2º Aiaiu; 3º Ginga.

**Golpe especial:** Chute



**Nome do personagem:** Ana

**História:** Ela veio da França e ela queria ir para o Brasil conhecer a cultura deles e ela gostou mais da capoeira, ela treinava e sempre era a melhor, ela se tornou a melhor aluna.

**Golpes:** 1º Benção; 2º Cabeçada; 3º Ginga.

**Golpe especial:** Queixada de costa.

**Nome do personagem:** Eliza

**História:** A Eliza é a mulher mais poderosa, ela luta capoeira.

**Golpes:** 1º Pulo do gato; 2º Super giro; 3º Super salto.

**Golpe especial:** Super giro

**Nome do personagem:** Kamyla

**História:** Ela veio da África do Sul, aí ela começou a conhecer a capoeira, ela ouviu a história da capoeira porque o tio dela era professor de capoeira aí ele contou história da capoeira pra ela de como surgiu a capoeira, ela começou a fazer capoeira daí ela se tornou uma das melhores alunas de capoeira, dois anos depois ela completou 19 anos, aí ela já tinha ganhado dois prêmios de melhor capoeira, quando ela completou 20 anos ela foi chamada para lutar

no Brasil, ela aceitou, chegou lá, lutou capoeira e ganhou o troféu da melhor capoeira do mundo e se tornou professora de capoeira.

**Golpes:** 1° Meia lua de compasso; 2° Armada; 3° Martelo.

**Golpe especial:** Rasteira.



**Nome do personagem:** Baki

**História:** Esse garoto veio da China e foi para o Brasil querendo saber capoeira com o mestre Ochimi para derrotar Akira, depois de 2 anos Baki conseguiu ganhar de Akira usando seus três golpes e o especial.

**Golpes:** 1° Corte relâmpago; 2° Impulso de chama; 3° Rasteira elétrica.

**Golpe especial:** Chutes chamadas negras.

**Nome do personagem:** Messi

**História:** Ele veio da Argentina aprender a lutar com o mestre da capoeira do Brasil.

**Golpes:** 1° Meia lua de frente; 2° Joelhada; 3° Super chute.

**Golpe especial:** Tesoura.

**Nome do personagem:** Neymar jr

**História:** Ele veio da Amazônia aprender a lutar com os índios.

**Golpes:** 1° Tesoura; 2° Joelhada; 3° Au.

**Golpe especial:** Super Joelhada.

**Nome do personagem:** Zafira

**História:** Ela nasceu na China, é de uma família nobre, ela nasceu sem os pais, ela foi criada pela tia. Ela lutava e protegia as crianças, ela era conhecida como lutadora profissional.

**Golpes:** 1° Ponte; 2° Aiaia; 3° Ginga.

**Golpe especial:** Chute

**Nome do personagem:** Sarinha Vieira

**História:** Sarinha nasceu em São Paulo e a mãe dela se chamava Lucia e a mãe dela ficava trabalhando o dia inteiro e ela ficava com o pai em casa, o pai dela gostava de ir à praça com ela e fim!

**Golpes:** 1° Ponte; 2° Aiaiu; 3° Ginga.

**Golpe especial:** Chute



**6° C:** A aula começou com a introdução do termo "game design" no quadro. Durante a interação com os alunos, busquei investigar o conhecimento prévio dos estudantes sobre o conceito. No entanto, grande parte dos alunos dessa turma demonstrou comportamentos agitados, o que resultou em frequentes dispersões do conteúdo abordado. Essa dinâmica exigiu que eu redirecionasse a atenção dos alunos para a atividade em sala diversas vezes ao longo da aula, o que tornou a discussão menos produtiva e mais exaustiva.

No segundo momento da aula, apresentei aos alunos os personagens que criei como exemplos. Nesse estágio, a turma conseguiu se concentrar melhor para realizar a atividade proposta. No entanto, próximo ao final da aula, foi necessário intervir em uma discussão entre dois alunos. A discussão surgiu porque um dos alunos havia criado uma personagem chamada "Gatoria", e outro aluno começou a insultá-lo, dizendo que ele era "gay" e que deveria criar um personagem masculino. O aluno que criou a personagem defendeu-se, afirmando que sua escolha de personagem não tinha relação com sua sexualidade e que ele tinha o direito de criar o que desejasse. Intevi na situação abordando a questão da sexualidade, explicando que a criação de um personagem não define a orientação sexual de uma pessoa e enfatizando que os alunos eram livres para criar qualquer tipo de personagem que quisessem.

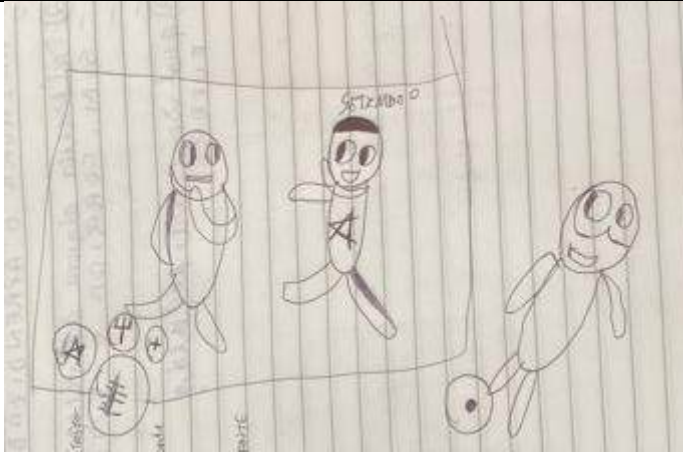
**Personagens 6° C.**

**Nome do personagem:** Setembro

**História:** Não fez.

**Golpes:** 1° Estrela elétrica; 2° Cinturão da verdade; 3° Katana da morte.

**Golpe especial:** Estrela mutante.



**Nome do personagem:** João MP

**História:** Ele mora na selva e é protetor das florestas, dos animais e tem um tigre chamado Júlio.

**Golpes:** 1° Pular; 2° Dar chute; 3° Soco.

**Golpe especial:** Pular muito alto.

**Nome do personagem:** Urano

**História:** Quando era pequeno aprendeu com seu mestre a capoeira e hoje em dia se tornou melhor que seu mestre.

**Golpes:** 1° Chute flamejante (Urano dá um poderoso chute que queima a parte atingida); 2° Três chutes flamejante (Ele dá três chutes causando dano por dentro de seu inimigo e queimando tanto por dentro como por fora de seu inimigo); 3° Tiros de fogo (Urano atinge seu inimigo com a velocidade de um tiro e possivelmente atravessando seu inimigo).

**Golpe especial:** Chute explosivo (Urano atinge seu inimigo com a força de uma bomba atômica, evaporando seu inimigo por completo).

**Nome do personagem:** Anderson

**História:** Abandonado na infância e foi criado por um senhor e ele queria ser mais forte.

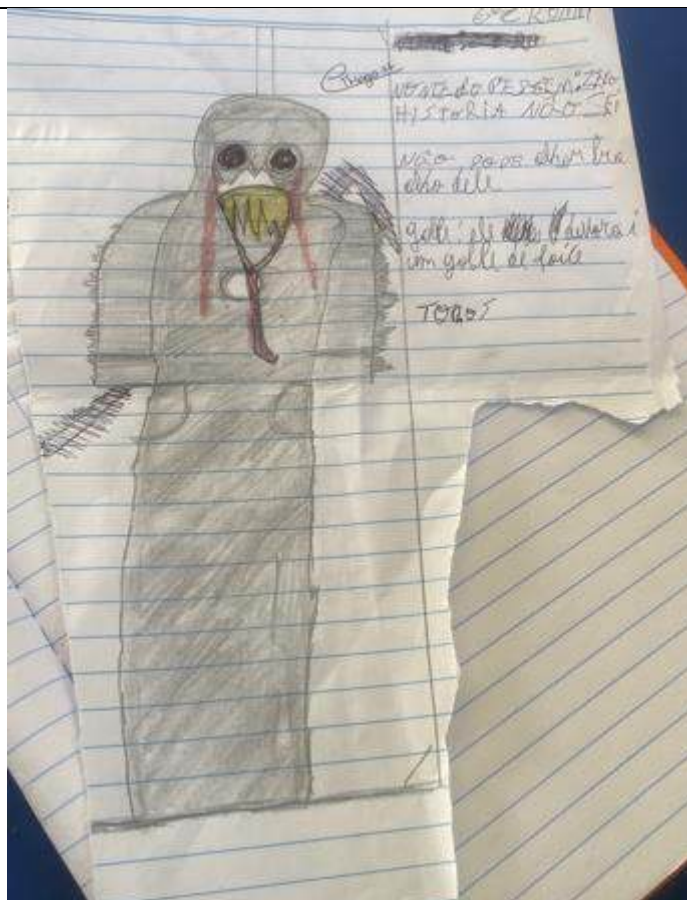
**Golpes:** 1° Telefone; 2° Chute giratório; 3° Mortal.

**Golpe especial:** Dedada nos olhos.

**Nome do personagem:** Zero

**História:** Não sei, não pode olhar para o olho dele.

**Golpes:** 1° Ele devora com um golpe de foice.

**Golpe especial:** Todos


**Nome do personagem:** Gavi

**História:** Ele morava no EUA, faz capoeira e é muito bom em lutar.

**Golpes:** 1º Mortal para trás; 2º Giros; 3º Cabeça

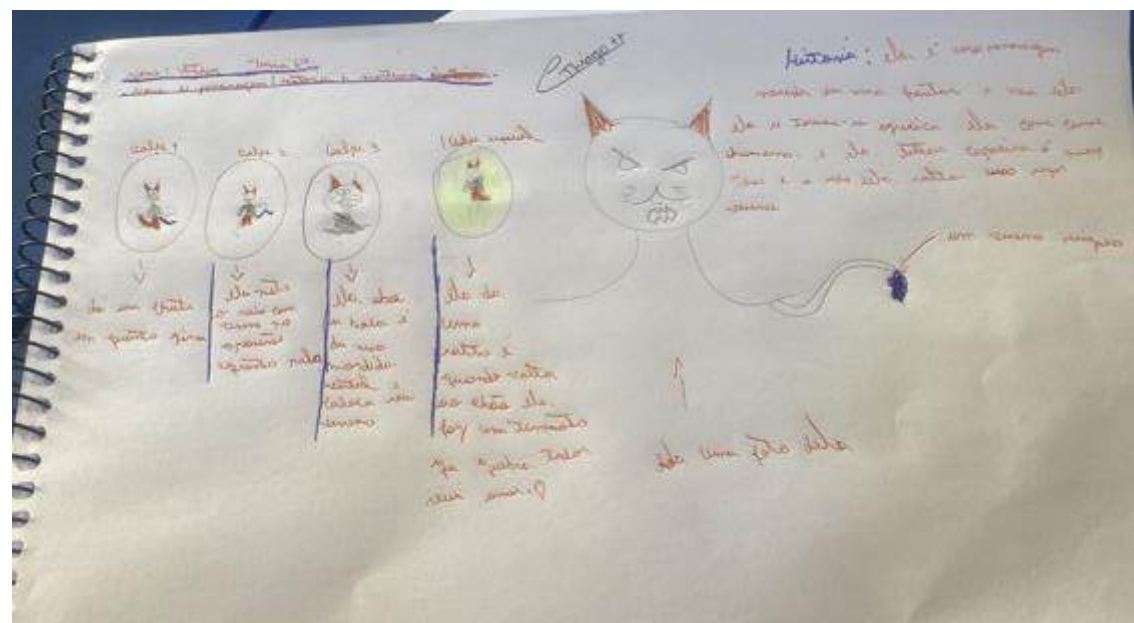
**Golpe especial:** De Gelo.

**Nome do personagem:** Gatoria

**História:** Ela é uma personagem nascida em uma vila na floresta, ela se tornou agressiva, ela come carne humana e luta capoeira e muay thai e o rabo dela solta um veneno.

**Golpes:** 1º Da um chute enquanto gira; 2º Ela mete o rabo com veneno no oponente enquanto pula; 3º Ela sobe a calda e dá uma mordida fatal e vai colocar seu veneno.

**Golpe especial:** Ela dá uma volta e quando volta ao chão ela faz um terremoto que quebra todo seu amor.



**Nome do personagem:** Roberto – Beto

**História:** Ele nasceu no bairro da Santa Luzia, mas com 15 anos ele foi para Bahia praticar a capoeira, ele saiu de lá com 28 anos para uma vila na Venezuela para fazer o Huka-Huka, depois ele se tornou o guardião da Amazônia.

**Golpes:** 1º Soco do sertão; 2º Giro da Índia; 3º Cabeçada do sol.

**Golpe especial:** Velocidade do rio.



**Nome do personagem:** Ronaldo

**História:** Era um menino que tem um sonho de lutar capoeira.

**Golpes:** 1º Rodão; 2º Soco; 3º Voadora.

**Golpe especial:** Dedada no olho.

**Nome do personagem:** Maiara rainha da paz

**História:** Maiara tem 20 anos e partiu para guerra desde 18 anos e na liga da paz ela é rainha da paz.

**Golpes:** 1º Com sua boca solta um vento muito forte; 2º O giro dela é um; 3º Chute dela muito forte que pode quebrar parte do corpo.

**Golpe especial:** Mata leão.

**Nome do personagem:** Marciu

**História:** Nasceu no Brasil e aprendeu capoeira foi para a china e aprendeu kung-fu.

**Golpes:** 1º Super martelo; 2º Benção dupla; 3º Chute giratório.

**Golpe especial:** Au supremo.



**Nome do personagem:** Mayana

**História:** Luta capoeira desde 3 anos de idade, ela é faixa vermelha, ama anime, luta 113 horas por dia e faz dieta.

**Golpes:** 1º Chutes; 2º estrelinhas; 3º Mortais.

**Golpe especial:** Chute voador.



**Nome do personagem:** Laila

**História:** Idade: 14 anos; Gênero: feminino. Ela é ninja.

**Golpes:** Não fez.

**Golpe especial:** Não fez.



**Nome do personagem:** Koshi

**História:** Quando criança ele vivia na guerra sua mãe morreu na guerra e seu pai ligava para ele depois do trauma da sua mãe. Quando a guerra tinha acabado e ele viu todas as pessoas mortas, incluindo sua mãe, por isso ele começou a treinar para acabar com aqueles que causaram a guerra.

**Golpes:** 1º Giro armado; 2º Dança do equilíbrio; 3º empurrão do aú.

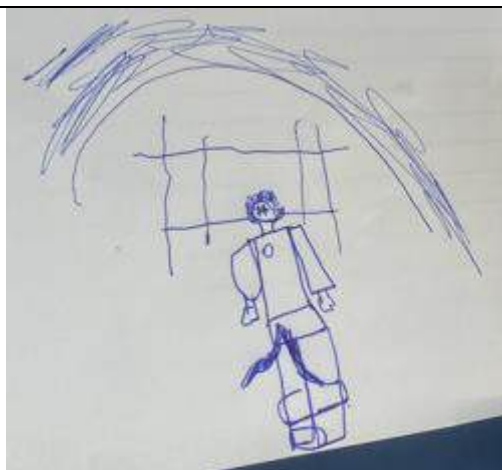
**Golpe especial:** Dança do engano.

**Nome do personagem:** Nochin

**História:** Ele era um capoeirista e seu apelido sombra. Ele treinou várias pessoas, Wikoro, Karol e outro, assim ele virou um bom professor capoeirista.

**Golpes:** 1º Mortal carpado; 2º Martelo; 3º Ponta pé.

**Golpe especial:** Voadora do



**Nome do personagem:** Brennuz

**História:** Brennuz nasceu em uma pequena cidade e se inspirou em seu pai a ser um lutador de capoeira, além disso ele faz rima.

**Golpes:** 1º Voadora; 2º Mara Leão; 3º Rasteira.

**Golpe especial:** Velocidade ao lutar.



**Nome do personagem:** Estrela

**História:** Ela morava entre as estrelas, mas um dia seu planeta, então ela foi para a terra e foi lá que ela foi adotada. Ela gostava de música e aprendeu a capoeira.

**Golpes:** 1º Ataque sônico (O personagem das três estrelas seguidas); 2º Ataque lunar (Pulo triplo, cinco estrelinhas seguidas); 3º Ataque solar (Pulo tripo, dez estrelinhas seguidas).

**Golpe especial:** Ataque estrelas (O inimigo fica sem enxergar por 10 minutos e junta todos os golpes depois o inimigo perde toda a vida).



**Nome do personagem:** Sayko

**História:** O Sayko cresceu vendo seu pai lutando huka-huka e sua mãe lutar capoeira, então depois de um tempo decidiu testar, e então ele começou a gostar e ficou bom.

**Golpes:** 1º Ele começa a correr em volta do adversário e o adversário fica tonto; 2º faz fortes de pedra.

**Golpe especial:** Ele usa uma espada de pedra em chama que corta qualquer coisa.



**Nome do personagem:** Wiul

**História:** Nascido numa família nobre (família gravidade), uma família (...) os familiares usavam poderes, o seu avô era o único a lutar capoeira, Wiul queria levar a capoeira como tradição, aprendeu a lutar como sua família tinha poderes de gravidade também teria mais um poder secreto.

**Golpes:** 1º Chute gravitacional; 2º Rasteira; 3º Desvio de lua.

**Golpe especial:** Parafuso gravitacional.

#### Aula 4:

O foco da aula foi no desenvolvimento do torneio, ressaltando a importância da criatividade que é um dos fundamentos do game design. Iniciei a aula apresentando a história dos torneios dos jogos como: *Mortal Kombat* e *Street Fighter*. Em seguida foi realizado a criação do torneio junto com as turmas.

**6º B:** O conteúdo sobre o fundamento da criatividade no game design, foi uma discussão enriquecida com a análise de jogos de luta como *Mortal Kombat* e *Street Fighter*, destacando as diferenças nos formatos dos torneios e a importância de elementos diferenciadores para o sucesso de um jogo. Os alunos participaram da criação de um torneio, deliberando sobre aspectos como o nome, formato, tipo de equipes (mistas), e o sistema de competição (pontuação ou mata-mata). Durante a discussão, foi introduzido o conceito de gênero livre, questionando-se se as equipes deveriam ser mistas ou se seria mais adequado separar meninos e meninas, organizando torneios distintos. Após o debate, os alunos chegaram a um consenso de que as

equipes deveriam ser formadas de maneira mista, a fim de evitar qualquer forma de discriminação de gênero e promover a inclusão e a igualdade entre todos os participantes.

Em seguida discutimos o conceito de balanceamento, um princípio de game design que visa manter o jogo desafiador sem frustrar os jogadores. Foi decidido que a formação das equipes seria por sorteio para garantir o equilíbrio no jogo. Para a premiação do torneio, os alunos optaram por escolher o conteúdo da próxima aula em vez de pontos na média, com a maioria votando a favor dessa opção. A aula foi finalizada com a criação de personagens pelos alunos que ainda não haviam participado, preparando o sorteio das equipes para o torneio.

**6º A:** A aula iniciou-se com a proposta de uma "roda de conversa", onde introduzi o conceito de criatividade como um elemento essencial para o sucesso de um jogo. Foi discutido que, para se destacar, um jogo precisa oferecer algo único, diferente dos demais.

A discussão foi direcionada para a criação de um torneio fictício entre os personagens que os alunos já haviam desenvolvido. Foram apresentados exemplos de torneios de jogos populares como Mortal Kombat e Street Fighter para ilustrar a estrutura narrativa e os elementos que compõem esses jogos.

Os alunos decidiram nomear o torneio como "Dragon Fighter" e optaram por um sistema de pontuação em vez de eliminação direta, considerando que essa seria uma forma mais justa de competição. Também definiram que o torneio teria três atividades, com pontos distribuídos entre vencedores e perdedores para manter todos os participantes com pontuação.

A formação das equipes foi outro aspecto amplamente debatido, durante o qual foram discutidos com os alunos os fundamentos de balanceamento e o conceito de gênero livre. Após a consideração de diversas possibilidades, a turma optou por equipes mistas e formadas por sorteio, promovendo maior equidade e inclusão entre os participantes. Por fim, os alunos decidiram que o prêmio do torneio seria a escolha do tema da próxima aula, em vez de pontos extras na nota, incentivando o engajamento nas atividades.

**6º C:** Durante o início da aula, estabeleci um diálogo com os alunos sobre o objetivo da sessão e introduzi o fundamento de criatividade no game design. Para ilustrar o tema, utilizei como exemplo os torneios dos jogos "Mortal Kombat" e "Street Fighter". No entanto, ao chegar na etapa de criação do torneio, os estudantes encontraram dificuldades em chegar a um consenso, resultando em um ambiente desordenado. Nesse momento, percebi que a atenção dos alunos estava mais voltada para a produção de cartazes solicitados pela diretoria para um projeto

escolar, o que desviou o foco da aula planejada. Consequentemente, não consegui manter o controle da turma, e cada tentativa de avançar na discussão sobre o torneio se transformava em conversas dispersas e improdutiva, muitas das quais acabavam retornando ao tópico dos cartazes do projeto.

Para restaurar a ordem na sala de aula e lidar com a desorganização, informei aos alunos que o torneio planejado seria cancelado devido à falta de cooperação. Em substituição ao torneio, decidi aplicar uma prova com 10 questões, abrangendo os tópicos discutidos nas aulas anteriores.

### **Aula 5:**

**6º B:** Na aula em questão, iniciou-se em sala de aula com a proposta de continuar a preparação para um torneio, com o objetivo de definir as equipes com base no fundamento do balanceamento. Entretanto, os alunos expressaram um desejo de realizar a aula no pátio, mostrando desânimo em relação à atividade planejada. Eles argumentaram que, apesar de terem participado de uma semana de jogos internos, a experiência não era comparável ao que esperavam no pátio. Diante disso, foi proposto um acordo: caso colaborassem na formação das equipes, a turma poderia ir ao pátio para realizar atividades recreativas.

Após a aceitação do acordo, a formação das equipes foi realizada de maneira organizada, utilizando um aplicativo para sorteio dos números correspondentes aos personagens criados pelos próprios alunos, distribuindo-os entre as equipes. Com as equipes definidas, os alunos voltaram a manifestar interesse em ir ao pátio. Diante disso, foi consultado o que eles gostariam de fazer, resultando em um grupo optando por futmesa e outro por queimado. A turma foi dividida de acordo com essas preferências, e as atividades foram realizadas no pátio. Ao final da aula, foi informado que o torneio acontecerá na próxima aula.

**6º A:** A aula foi dedicada à formação das equipes para um torneio de personagens previamente criados pelos alunos. A aula começou com a explicação de que a atividade principal seria o sorteio para a montagem das equipes, com a possibilidade de irem ao pátio no final, caso colaborassem.

Organizei o sorteio utilizando um aplicativo para distribuir os 28 personagens criados pelos alunos entre as 7 equipes. Após a definição das equipes, foi explicado que um sistema de confrontos seria elaborado para determinar a equipe vencedora do torneio, o que deixou os alunos entusiasmados.

Com a formação das equipes concluída, os alunos foram direcionados ao pátio para participar de atividades físicas, como queimado e futmesa, atendendo ao pedido deles e mantendo o engajamento até o final da aula.

**6º C:** Comecei a aula abordando o episódio anterior, onde houve uma grande desorganização, e expliquei que, devido a isso, o torneio inicialmente planejado não seria realizado. No entanto, ofereci aos alunos a oportunidade de ainda realizar o torneio, caso colaborassem na formação das equipes. Eles concordaram e expressaram o desejo de uma avaliação diferente da prova.

Diante dessa situação, organizei as equipes para o torneio, formando seis grupos com cinco participantes cada. Durante o processo de sorteio, aproveitei para introduzir os conceitos de balanceamento e de gênero livre no contexto do game design. Após a discussão, os alunos chegaram a um consenso de que as equipes seriam mistas e que o sorteio seria a melhor estratégia para garantir maior equilíbrio entre os grupos. Além disso, foi decidido que o torneio seguiria um sistema de pontuação, no qual todas as equipes competiriam entre si, sendo a vencedora aquela que acumulasse o maior número de vitórias.

#### **Aula 6:**

**6º B:** A aula foi iniciada em sala de aula, onde informei aos alunos que o torneio seria realizado no pátio, com a limitação de duas atividades devido à redução do tempo disponível, uma vez que fui informado previamente que a segunda aula planejada não estaria disponível. Os alunos demonstraram entusiasmo ao se dirigirem ao pátio.

As atividades do torneio incluíram o "Jogo da Invasão" e a "Disputa do Prendedor". O "Jogo da Invasão" consistia em tentar remover o objeto do adversário de uma área delimitada sem permitir que o próprio objeto fosse removido. Na "Disputa do Prendedor", os alunos deviam retirar os prendedores de roupa presos às roupas dos adversários, enquanto se esquivavam para proteger os próprios prendedores.

O torneio começou com a equipe 3 enfrentando a equipe 4, mas houve um atraso de cerca de 10 minutos devido à desorganização dos alunos, que não sabiam em quais times estavam. Após explicar as atividades, os alunos começaram com o "Jogo da Invasão", onde as equipes escolhiam dois lutadores por vez, e a primeira equipe a marcar cinco pontos venceu. A equipe 3 venceu essa fase e avançou para a final.

Em seguida, as equipes 1 e 2 competiram, mas apresentaram maior desorganização. Apenas três alunos da equipe 1 e quatro da equipe 2 participaram. Durante a primeira atividade, um aluno da equipe 2 se retirou, alegando que não estava sendo incluído, mas foi incentivado a participar após ser chamado de volta. No entanto, à medida que a competição avançava, apenas os alunos mais habilidosos foram escolhidos para continuar, o que gerou insatisfação. A equipe 2 saiu vencedora desta disputa.

A final foi realizada entre as equipes 2 e 3, com a equipe 3 se sagrando campeã. No entanto, ao final da aula, a turma estava dispersa, com apenas os alunos finalistas engajados.

A aula, embora tenha sido bem-sucedida em termos de participação durante as atividades, foi exaustiva. Observou-se que a participação dos alunos foi concentrada quando era a vez de suas respectivas equipes, enquanto os demais se dispersavam. Um aluno chorou devido à exclusão por parte de sua equipe, evidenciando a necessidade de maior controle e autoridade para garantir que todos os alunos se envolvam e que a aula seja mais inclusiva e atrativa para todos.

**6º A:** A aula foi iniciada no pátio da escola, onde a turma do 6º A estava com aula vaga. Ao final da aula do 6º B, a turma do 6º A já se reuniu no pátio para dar início às atividades. Planejei o torneio da mesma maneira que havia feito com o 6º B, mas notei que os alunos do 6º A estavam dispersos e desmotivados, demonstrando pouco interesse em participar. Eles não lembravam as suas equipes, o que me levou a chamá-los individualmente para organizar as formações e relembrá-los dos integrantes de cada equipe.

No entanto, nenhuma equipe se formou completamente devido à falta de motivação dos alunos. Para lidar com essa situação, decidi adaptar o formato do torneio, tornando-o mais curto e ágil, de modo a incentivar a participação, já que aquela era a última aula do dia antes de irem para casa e a grande maioria não queria participar da aula e ir para casa.

Decidi realizar apenas uma atividade, organizando a disputa no formato "melhor de 5", onde a equipe que vencesse três rodadas seria declarada vencedora. A atividade escolhida foi o "jogo da invasão". Inicialmente, o plano era que todas as equipes se enfrentassem, o que resultaria em 21 disputas, mas, ao final, apenas 11 foram realizadas.

Na última disputa, dois alunos da equipe 1 caíram durante a atividade, o que desmotivou os outros participantes, que perderam o interesse em continuar. Com essa queda de energia,

fiquei desorientado e acabei também perdendo o ânimo para conduzir o final da aula. Diante disso, finalizei a aula me despedindo dos alunos, já que aquele era o meu último dia de aula.

**6° C:** A aula teve início logo após a conclusão da aula do 6° A, com a turma do 6° C aguardando para participar antes de irem para casa. O começo foi lento, pois precisei reunir os alunos, que estavam dispersos pela escola, chamando-os para se juntarem à aula. A maioria demonstrava desmotivação e expressava interesse apenas em ir embora.

Devido à falta de engajamento e ao avançado horário, optei por realizar a disputa no formato "melhor de 5", onde a equipe que vencesse três rodadas seria declarada vencedora. A atividade escolhida foi o "jogo da invasão". Inicialmente, planejei realizar 15 disputas, mas apenas 8 aconteceram, sendo que 3 delas foram decididas por "W.O." (vitória por ausência), pois apenas os alunos de uma equipe estavam prontos para participar, enquanto os da outra equipe se recusavam a competir.

A cada nova disputa, enfrentava dificuldades para manter a atenção e o envolvimento dos alunos, tendo que constantemente chamar a atenção de todos para que participassem da atividade, um aspecto observado durante a prática foi a seleção, pelos alunos, dos colegas mais habilidosos para participarem ativamente, o que resultou em uma diminuição da motivação dos estudantes com menores habilidades ao longo da aula. Com todo esse desgaste, minha desmotivação em relação à aula aumentou, principalmente porque nada saiu conforme planejado. A falta de motivação dos alunos foi um dos principais obstáculos, e isso afetou diretamente o andamento da atividade. E porque não iria conseguir discutir com eles sobre como melhorar o torneio, por conta de ser a última aula.

## **Aula 7:**

**6° B:** Na última aula com a turma 6B, iniciei o encontro em sala de aula perguntando aos alunos suas impressões sobre o torneio realizado anteriormente. As opiniões foram diversas: enquanto muitos apreciaram o torneio, alguns expressaram que o tempo foi insuficiente para as atividades e outros mencionaram que gostariam de ter participado mais, mas foram impedidos pela própria equipe.

Após essa discussão inicial, abordamos os fundamentos de game design e sua aplicação no torneio. Perguntei aos alunos se acreditavam que os princípios de criatividade foram atendidos, considerando os personagens que eles criaram. A maioria dos alunos concordou que os personagens eram diferentes dos convencionais, embora alguns tenham utilizado nomes de

personagens existentes em animes, adaptando suas histórias e habilidades. Quando questionei se escolheriam esses personagens em um jogo de luta, grande parte respondeu afirmativamente, afirmando que os personagens criados chamariam sua atenção.

Em seguida, expliquei os fundamentos de tensão, energia e foco, baseados em Tavares (2005), discutindo como esses elementos são essenciais para manter o jogador imerso no jogo. “.

Ao final da discussão, perguntei sobre o formato das aulas deste bimestre, que focaram na criação de personagens e no torneio, e se gostariam que outros componentes curriculares fossem abordados de maneira semelhante. A maioria dos alunos relatou que gostou do formato, preferindo atividades criativas à escrita tradicional. No entanto, alguns alunos mencionaram que preferem aulas mais tradicionais, com mais cópias do quadro, enquanto outros apreciaram a oportunidade de criar e pensar de forma independente.

Com a aula já avançada, os alunos vencedores do torneio começaram a perguntar se iríamos para o pátio realizar as atividades escolhidas por eles. Eles expressaram interesse em jogar futmesa, enquanto aqueles que não sabiam jogar preferiram a opção de queimado. A turma concordou com essa divisão, e finalizamos a aula no pátio com as atividades sugeridas pelos alunos vencedores.

## 5. ANÁLISE DOS ACHADOS DA PESQUISA

Os dados coletados ao longo das atividades de ensino sobre lutas, integradas ao uso de fundamentos de game design, foram analisados com base em três categorias principais: duas definidas a priori, **Aprendizagem significativa** e **Inovação pedagógica**, e uma categoria empírica, **Fundamentos de Game Design para Professores(as) de Educação Física**. O objetivo da análise é investigar como essas categorias se manifestaram nas práticas pedagógicas e nas respostas dos alunos durante as aulas. É importante destacar que a análise de conteúdo não será apresentada de maneira linear. Ao contrário, ela seguirá um percurso didático, o que permitirá a transição flexível entre os temas abordados, conforme necessário durante o tratamento dos dados (Souza Júnior et al. 2010).

### 5.1. Influência do Contexto Escolar nos Achados da Pesquisa

A caracterização da escola-campo é essencial para compreender os fatores contextuais que influenciaram os resultados deste estudo. A caracterização da escola campo foi realizada por meio de duas visitas no período de novembro de 2023, durante minha participação no programa de Residência Pedagógica. Este momento foi crucial para compreender a realidade e os desafios enfrentados pela instituição. Freire (1979) enfatiza que “Quando o homem compreende sua realidade, pode levantar hipóteses sobre o desafio dessa realidade e procurar soluções”, o que reforça a importância deste momento.

A partir dos dados recolhidos pode-se identificar que a escola-campo era localizada no Conjunto João Sampaio I, Praça Central s/número, bairro Petrópolis na cidade de Maceió-Alagoas. Apresenta na sua estrutura física uma sala da direção, sala da coordenação, 10 salas de aula, biblioteca, cozinha, refeitório, miniauditório/sala de vídeo, um pátio coberto e um pátio descoberto, sala dos professores, banheiro para professores, banheiros para alunos, banheiros para funcionários, Secretaria, sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE), almoxarifados, sala de materiais de Educação Física, laboratório de informática (atualmente desativado) horta e jardim (atualmente sem uso).

Figura 1 – Pátio coberto para aula de Educação Física



Figura 2 – Pátio descoberto para aula de Educação Física



Apresenta matrícula de setecentos e trinta e cinco (735) educandos. São duzentos e cinquenta e três (253) de anos iniciais do Ensino Fundamental anos iniciais, dos anos finais são trezentos e sessenta e nove (369) e EJA são oitenta e cinco (85). Dentre os alunos há vinte e oito (28) com deficiências, matriculados e atendidos no AEE. Conta com uma equipe constituída por diretora, vice-diretora e coordenadoras pedagógicas.

Para o desenvolvimento das aulas de Educação Física a escola conta com os seguintes materiais: bolas, cones, cordas, tatame, corda elástica, coletes coloridos, arcos, baldes, bolinhas de plástico coloridas, materiais reutilizados-pratos, copos e colheres do descarte da cozinha, material reciclável- garrafas petes, bolinhas de desodorantes *roll-on*, latas, jornais, cabos de vassoura, barbante e outros.

Figuras 3 – Materiais para aula de Educação Física



A caracterização da escola, nesse sentido, vai além de fornecer um panorama estrutural, pois evidencia como os desafios e potencialidades do ambiente escolar influenciam a implementação de metodologias inovadoras. Ao considerar o contexto local, torna-se possível elaborar intervenções educacionais mais aderentes às necessidades e realidades dos alunos, promovendo uma aprendizagem significativa e inclusiva.

## 5.2. Aprendizagem significativa

A aprendizagem significativa, baseada nos conceitos de David Ausubel (1980), diz respeito à capacidade dos alunos de relacionar novos conhecimentos aos conceitos que já possuem, promovendo uma compreensão mais profunda e duradoura. Durante as aulas ministradas, a aprendizagem significativa foi estimulada principalmente através da contextualização das lutas brasileiras (capoeira e Huka-Huka) com as experiências prévias dos alunos e o uso de elementos do universo dos games, amplamente familiar a eles.

De acordo com Ausubel, para que ocorra a aprendizagem significativa, duas condições devem ser atendidas: a primeira está relacionada à disposição de apreender por parte do aluno; a segunda vincula-se à potencialidade significativa do conteúdo a ser estudado (FARIAS, 2022). Durante a primeira aula, foi observado que muitos alunos, ao serem questionados sobre sua familiaridade com jogos de luta, não demonstraram nenhuma reação, sendo que apenas um jogo de luta foi mencionado entre as três turmas. O jogo citado, por um aluno do 6º B, foi *Shadow Fight*, que se enquadra na categoria de RPG de luta. Um aspecto relevante a ser ressaltado sobre este aluno é sua tendência à dispersão nas aulas e sua falta de interesse em atividades práticas. Contudo, após uma conversa acerca de sua familiaridade com jogos digitais, observou-se um

aumento significativo em seu interesse. Ele passou a demonstrar mais atenção durante as explicações e se engajou nas atividades práticas iniciais. O personagem que criou, denominado "Shadow" (Apêndice C), foi inspirado no jogo de luta que ele mencionou na primeira aula. Nota-se que, na construção de seu personagem, ele incorporou elementos da capoeira aprendidos na aula inicial, mesclando-os com aspectos do jogo *Shadow Fight*. Um exemplo disso é o terceiro golpe criado, intitulado "Ginga sombria", em que o personagem simula estar em um lugar, mas aparece atrás do oponente, causando confusão (Apêndice C). Ao analisar mais profundamente, é possível observar que a narrativa criada pelo aluno envolve um personagem que sofre bullying na escola. Esse elemento biográfico pode indicar uma correlação entre sua experiência pessoal e seu comportamento nas aulas, oferecendo uma oportunidade para explorar essa temática de forma pedagógica.

Um dos principais destaques do projeto foi a introdução dos fundamentos de *game design*, que envolveu a criação de personagens de luta inspirados nos objetos de conhecimentos abordados nas aulas sobre capoeira e Huka-Huka. Destaca-se, contudo, a recusa de alguns alunos em participar das atividades de capoeira por motivos religiosos, o que evidenciou uma resistência de parte do grupo em se engajar na aprendizagem de práticas de luta.

“A tentativa de praticar a ginga encontrou resistência; alguns alunos recusaram-se a participar por motivos religiosos, enquanto outros alegaram desconhecimento da prática. Apenas sete alunos se prontificaram a participar.” (DIÁRIO DE CAMPO, AULA 1, 6ºA),

Em relação à prática do Huka-Huka, não houve resistência dos alunos nas atividades práticas. Os mesmos alunos que se recusaram a participar das aulas de capoeira participaram ativamente das atividades de Huka-Huka e até sugeriram modificações para adaptar a prática ao que aprenderam em aula. No entanto, esse engajamento não se refletiu na etapa de criação de personagens, pois nenhum aluno da turma do 6º A mencionou o Huka-Huka em suas narrativas ou incorporou golpes inspirados nessa luta. Em contrapartida, apesar de uma resistência inicial, a capoeira foi referenciada em algumas histórias e nas habilidades criadas pelos alunos para seus personagens, indicando uma identificação mais significativa com essa modalidade (Apêndice B).

Os alunos demonstraram grande criatividade ao desenvolverem seus próprios personagens, atribuindo-lhes narrativas, habilidades e golpes especiais. Essa atividade proporcionou uma oportunidade para os alunos aplicarem os conhecimentos adquiridos sobre

as lutas estudadas, além de estimularem a criatividade em um contexto lúdico e familiar, como o dos jogos digitais.

Entretanto, surgiram desafios em relação à adaptação de todos os alunos ao formato criativo proposto. Alguns apresentaram dificuldades de concentração durante o processo de criação, enquanto outros preferiram se inspirar em personagens de animes e cantores de k-pop, refletindo a influência da cultura pop em suas produções. Embora essa inspiração tenha contribuído para o engajamento, ela também revelou um desafio adicional: os alunos com menor afinidade com jogos digitais ou com desinteresse pelas lutas demonstraram maior dificuldade em estabelecer conexões entre o novo conteúdo e seus conhecimentos prévios. Essa limitação impactou a eficácia da aprendizagem significativa associada aos fundamentos de game design para esses estudantes, pois o conteúdo estudado não possui uma potencialidade significativa.

### **5.3. Inovação pedagógica**

A segunda categoria, a inovação pedagógica, diz respeito à implementação de novas abordagens e metodologias que visam transformar o processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, Silva e Bracht (2012) afirmam que “A produção das inovações tem íntima relação com as histórias de vida dos professores e a forma como se relacionam com sua profissão” (SILVA; BRACHT, 2012, p. 90).

No presente estudo, a principal inovação foi a integração dos fundamentos do *game design* no ensino de lutas, algo raramente explorado nas aulas de Educação Física. Essa abordagem foi influenciada pela minha trajetória pessoal, marcada desde a infância pela imersão no universo dos games e pela convicção de que, assim como outras mídias, como a música, os games podem contribuir para o desenvolvimento humano.

Essa estratégia pedagógica não apenas despertou o interesse dos alunos, como também abriu novos caminhos para a aprendizagem, ressignificando o objeto de conhecimento tradicional por meio de elementos lúdicos e criativos. Tavares (2009) observa que a diferenciação de um jogo em relação a qualquer software é que ele deve, antes de tudo, divertir. A utilização de elementos lúdicos no ensino de lutas encontra respaldo na literatura de João Batista Freire, em sua obra "O jogo: entre o riso e o choro" (2017), na qual destaca a importância do jogo como ferramenta educativa, ressaltando que ele pode ser mais do que um veículo para transmitir conteúdo. Essa perspectiva corrobora com a ideia de que a ludicidade pode enriquecer o processo de aprendizagem.

A aplicação de conceitos de game design nas aulas, como a criação de personagens, a elaboração de torneios e o uso de estratégias de lutas em um ambiente simulado, trouxe uma nova dinâmica para o ensino de Educação Física. Nesse sentido Freire (2017, p. 137), afirma que “A inteligência humana precisa desenvolver-se para produzir soluções criativas e originais, portanto, a educação para isso tem que admitir a fantasia, o jogo, a transgressão.” Assim, essa abordagem foi particularmente eficaz no desenvolvimento de habilidades cognitivas e imaginativas, como o planejamento e a resolução de problemas, que são menos comumente associadas a esse componente curricular.

Destaco as discussões que emergiram durante o processo de criação dos personagens, as quais poderiam facilmente servir como temas para aulas futuras, permitindo um aprofundamento em questões que geralmente não são abordadas no contexto da Educação Física escolar.

A primeira discussão surgiu em relação ao personagem Urano, criado por um aluno do 6º A (Apêndice B). Embora ele não tenha incluído as lutas de capoeira e Huka-Huka, conforme proposto na atividade, a construção de seu personagem suscitou rapidamente uma reflexão sobre moralidade e justiça.

Inicialmente, perguntei ao aluno se seu personagem era um vilão; prontamente, ele respondeu que não, explicando que Urano era um herói que lutava por justiça. Questionei então: “Mas ele matou o primo e odeia a família. Como ele pode lutar por justiça?” O aluno respondeu que a família não gostava dele e que sempre o criticava, o que despertava seu ódio, e que o primo o zombava constantemente, justificando, para ele, a morte do primo como um ato de “justiça”. Assim, a motivação de Urano para “fazer justiça” parecia estar ligada ao sofrimento e às dificuldades que enfrentava no contexto familiar, especialmente devido aos abusos de seu primo. Após a resposta do aluno, outros alunos começaram a concordar dizendo que o primo “mereceu” por zombar do Urano. (DIÁRIO DE CAMPO, AULA 3, 6º A).

Essa discussão pode ser um ponto de partida para abordar temas como violência e abuso, enfatizando a importância de um ambiente seguro e a necessidade de buscar ajuda; direitos humanos e cidadania, ao introduzir conceitos básicos sobre os direitos fundamentais e a relevância da cidadania ativa na promoção de uma sociedade mais justa; e saúde mental, ao

discutir questões como ansiedade e depressão, ressaltando a importância de procurar apoio, especialmente diante da pressão social e acadêmica.

Outra discussão significativa ocorreu a partir da criação do personagem Gatória (Apêndice C), o que proporcionou uma oportunidade valiosa para aprofundar a temática do preconceito e da discriminação.

A discussão surgiu porque um dos alunos havia criado uma personagem chamada "Gatoria", e outro aluno começou a insultá-lo, dizendo que ele era "gay" e que deveria criar um personagem masculino. O aluno que criou a personagem defendeu-se, afirmando que sua escolha de personagem não tinha relação com sua sexualidade e que ele tinha o direito de criar o que desejasse. Intevi na situação abordando a questão da sexualidade, explicando que a criação de um personagem não define a orientação sexual de uma pessoa e enfatizando que os alunos eram livres para criar qualquer tipo de personagem que quisessem (DIÁRIO DE CAMPO, AULA 3, 6º C).

Essa conversa poderia incluir a importância da inclusão e do respeito às diferenças, abordando questões como racismo, sexismo e discriminação. Ademais, muitos dos personagens elaborados pelos alunos retratavam experiências de bullying e assédio, constituindo uma excelente oportunidade para dialogar sobre a importância do respeito mútuo entre colegas e os impactos do bullying na saúde mental e emocional.

Ao planejar seus próprios personagens e torneios, os alunos foram desafiados a pensar de forma crítica sobre como os fundamentos das lutas poderiam ser integrados e aplicados em um contexto lúdico. Além disso, a inovação pedagógica foi visível na forma como os alunos assumiram o papel de "game designers", tornando-se coautores do processo de aprendizagem. No lugar de serem receptores passivos de informações, os alunos foram incentivados a participar ativamente na construção do conhecimento, desenvolvendo um senso de autonomia e protagonismo.

Do ponto de vista metodológico, a adoção de fundamentos do game design no ensino de lutas proporcionou uma inovação pedagógica relevante, que se contrapõe ao modelo tradicional de Educação Física focado exclusivamente em habilidades motoras e técnicas. Durante o desenvolvimento do torneio, os alunos tiveram a autonomia de planejar e conduzir a atividade conforme suas próprias ideias e preferências. Decidiram, por exemplo, a forma de distribuição das equipes e o sistema de classificação do torneio, optando entre um formato

eliminatório ou um sistema baseado em pontuação (AULA 4). Todas as decisões foram tomadas em conjunto, por meio de debates que permitiram discutir e avaliar a melhor abordagem para garantir a participação de todos os envolvidos.

Apesar de toda autonomia e protagonismo no momento da criação do torneio e personagens, um problema ocorreu no momento da realização do torneio. Foram poucos alunos engajados para participar. Tive a impressão de que no momento que estavam no pátio os alunos esqueceram o trabalho que fizeram em sala para a criação do torneio. Mas, esse momento poderia ser mais bem aproveitado por mim professor, e trazer para ele os fundamentos foco, energia e tensão que são fundamentos que estão ligados à parte prática.

Essa inovação, no entanto, trouxe desafios. Em turmas como o 6º C, onde havia mais dispersão e dificuldade de manter o foco, a metodologia inovadora exigiu adaptações constantes. Em algumas situações, foi necessário um retorno a práticas mais convencionais para garantir o andamento das aulas. É fundamental que o professor esteja preparado para lidar com as diferenças de perfil entre as turmas, ajustando as atividades de acordo com o engajamento e as preferências dos alunos. Apesar dessas dificuldades, a inovação pedagógica se mostrou eficaz em estimular a curiosidade e o engajamento de grande parte dos alunos, especialmente daqueles que já possuíam interesse no universo dos jogos.

#### **5.4. Fundamentos de Game Design para Professores(as) de Educação Física**

A cultura gamer, caracterizada pelo envolvimento em jogos digitais e pela criação de comunidades em torno desses interesses, tem um papel relevante no cotidiano dos jovens, influenciando seu comportamento, linguagem e até mesmo valores culturais. Essa cultura, além de proporcionar entretenimento, promove interações sociais e cria oportunidades de aprendizado e desenvolvimento de habilidades, como resolução de problemas e pensamento estratégico.

De acordo com Tavares (2009), os fundamentos de game design podem ser aplicados ao ensino para ampliar as possibilidades pedagógicas, favorecendo um aprendizado mais dinâmico, criativo e interativo. Esses fundamentos fornecem um conjunto de princípios que ajudam a transformar a sala de aula em um ambiente envolvente, onde a aprendizagem vai além da simples execução de movimentos ou atividades esportivas.

Na Educação Física, a integração dos fundamentos de *game design* pode ampliar as possibilidades pedagógicas, tornando o aprendizado mais dinâmico e interativo. Tavares (2009) argumenta que o *game design* é interdisciplinar e envolve diversas áreas do conhecimento, como psicologia, semiótica e até mesmo teorias de comportamento. Ao adaptar essas ideias para a Educação Física, podemos nos beneficiar desses princípios para criar atividades que não apenas desenvolvem o físico dos alunos, mas também estimulam o pensamento estratégico, a criatividade e a resolução de problemas.

A introdução de elementos como personagens, cenários e narrativas, inspirados em games, também conecta os alunos à sua realidade cultural, favorecendo um ambiente em que se sintam mais motivados e compreendidos. Assim, ao integrar a cultura gamer com os conteúdos de Educação Física, podemos promover um ambiente de aprendizado que não apenas educa fisicamente, mas também respeita e valoriza as vivências culturais dos alunos.

Consideramos que os setes princípios básicos de *game design* podem ser diretamente aplicados ao contexto do ensino de Educação Física, proporcionando uma nova estrutura para a organização das aulas. Oliveira (2022), em seu Trabalho de Conclusão de Curso sobre as contribuições do *game design* para a Educação Física escolar, destaca que:

“O uso dos fundamentos de *game design* nas aulas de EF deixa um norte para que outros profissionais possam utilizar essa ferramenta como uma metodologia de ensino-aprendizagem e desmistificar o pensamento de que a Educação Física é só esporte. (...) Ademais, partindo da realidade da escola pública, ressignificar se torna ainda mais necessário para que haja uma diversidade nas experiências desses discentes.” (OLIVIERA, 2022, p. 42).

Esse posicionamento reforça a ideia de que os fundamentos do design de jogos podem ser integrados como uma metodologia de ensino no âmbito da Educação Física, principalmente ao buscar uma ressignificação das aulas na escola pública, oferecendo aos alunos experiências que promovam maior interesse e envolvimento na aprendizagem. Contudo, é importante reconhecer os desafios enfrentados pelos professores de Educação Física, especialmente no contexto das escolas públicas, como a falta de recursos materiais e infraestrutura, que muitas vezes desmotivam a busca por novas metodologias de ensino.

A seguir, será detalhado como os alunos reagiram a esses fundamentos e de que maneira esses princípios podem se tornar uma ferramenta valiosa, possibilitando a integração de

diferentes áreas do conhecimento, como o desenvolvimento físico, a criatividade e o pensamento crítico.

1. **Balanceamento:** Conforme mencionado anteriormente, este princípio se refere ao equilíbrio entre dificuldade e acessibilidade no design de jogos. Nas aulas 4 e 5, o conceito de balanceamento foi explorado quando as turmas decidiram formar as equipes por meio de sorteio. Uma estratégia que visava evitar a formação de grupos seletivos, ou "panelinhas", compostos pelos alunos mais fortes e habilidosos, promovendo, assim, um ambiente de maior equidade e cooperação. No entanto, ao longo das atividades práticas do torneio (aula 6), foi perceptível que os alunos começaram a reorganizar as equipes, favorecendo a participação dos mais habilidosos. Esse fenômeno reflete o que Lovisolo, Borges e Muniz (2013) destacam sobre as atividades competitivas:

“atividades competitivas desenvolvidas prioritariamente nas aulas de Educação Física Escolar, que, por sua vez, teriam contribuído para a manutenção do sistema de organização social capitalista, uma vez que evidencia a seletividade, a dominação, a exploração, a hierarquização, e beneficiam os mais fortes, excluindo os menos aptos.”  
(LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013, p. 137).

Ainda assim, é importante ressaltar a iniciativa inicial dos alunos, que optaram por promover um ambiente balanceado ao sortear as equipes, demonstrando reflexão sobre a prática e o desejo de melhorá-la. A eficácia desse princípio se tornou mais evidente a partir da aula 7, quando os alunos do 6º ano B refletiram coletivamente sobre a prática. Apesar de a aula 7 focar nos fundamentos de tensão, energia e foco, as sugestões dos alunos trouxeram novas ideias para aprimorar o balanceamento, promovendo um ambiente mais equitativo e colaborativo entre os participantes.

2. **Liberdade de Gênero:** Esse princípio foi explorado em conjunto com o de balanceamento durante as discussões sobre a organização do torneio. As turmas adotaram uma postura inclusiva e livre de preconceitos de gênero, optando por formar equipes mistas. Essa escolha permitiu que todos os participantes se sentissem plenamente integrados à experiência do jogo. No contexto das aulas de Educação Física, é comum que atividades competitivas, especialmente as relacionadas a lutas, sejam segregadas por gênero, justificando-se tal prática com base em diferenças biológicas. Argumenta-se que, devido às transformações físicas, as meninas estariam em situação de desvantagem em relação aos meninos. Entretanto, Souza (2021) destaca que:

“as diferenças entre meninos e meninas, mais do que biológicas, são construídas socialmente, na medida em que as experiências incentivadas ou negadas para cada sexo têm um grande peso nas performances desses indivíduos na realização das diferentes práticas corporais.” (SOUZA, 2021, p. 155)

Dessa forma, é essencial considerar a discussão de gênero em qualquer atividade proposta nas aulas de Educação Física, evitando negar experiências para qualquer grupo de alunos. A liberdade de gênero é fundamental para a criação de um ambiente de aprendizagem que valorize a diversidade e a equidade, promovendo uma Educação Física inclusiva.

3. **Criatividade:** Um bom game design deve ser criativo, e ao incorporar esse princípio nas aulas de Educação Física implica ir além das atividades tradicionais, criando jogos e dinâmicas que incentivem os alunos a pensarem de maneira inovadora. Santos (2023) explica muito bem como ocorre a criação por parte do aluno:

“A criação, portanto, neste tipo de trabalho, não advém do professor/a naquele tradicional papel de regente as disciplinas e conteúdos, mas sim das/dos estudantes como protagonistas dos seus processos de aprendizagem e de formação cultural e humana” (SANTOS, 2023, p. 7).

A Educação Física escolar é muitas vezes pautada em objetivos de padronização e avaliação de desempenho físico, com um foco em métricas e indicadores que privilegiam habilidades específicas, como velocidade, força e coordenação motora. Contrapondo-se a esse modelo, a produção de conhecimento na Educação Física deveria enfatizar a capacidade dos alunos de questionar, refletir e experimentar com o movimento em suas múltiplas formas. Práticas que incorporem elementos do *game design*, por exemplo, como discutido por Tavares (2005, 2009) e Oliveira (2022), promovem uma abordagem onde o aluno participa ativamente na criação de regras, desafios e experiências. Isso não apenas democratiza a aula de Educação Física, mas também a torna um espaço de construção coletiva de conhecimentos, onde os alunos têm a liberdade de explorar suas próprias capacidades e interesses.

Inicialmente, os estudantes estavam acostumados a aguardar que o professor decidisse todas as atividades a serem realizadas. No entanto, ao engajá-los em discussões para tornar o torneio, criado por eles, uma prática de luta diferenciada, e ao incentivá-los a desenvolver personagens com habilidades únicas, foi possível conectá-los de forma mais profunda ao objeto de conhecimento, estimulando sua criatividade e capacidade de inovação.

4. **Personagem:** Assim como nos jogos digitais, personagens que cativam ou afligem o público são fundamentais. Na Educação Física, a ideia de personagens pode ser explorada através da criação de avatares ou alter egos para os alunos durante as aulas de lutas ou em outras atividades. Ao criar personagens, como foi feito na aula 4, os alunos não só aprendem sobre os fundamentos das lutas, mas também desenvolvem um vínculo emocional com suas criações, o que aumenta o engajamento. Esse tipo de exercício permite que os alunos personalizem sua experiência de aprendizagem, tornando-a mais divertida e significativa.

Um aspecto relevante é a influência de personagens da cultura popular no cotidiano dos alunos. Ao analisar os personagens criados por eles (Apêndices B, C e D), observa-se que a maioria se inspirou em figuras de animes, videogames, doramas e jogadores de futebol. Essas referências culturais enriquecem a experiência educativa, pois os alunos projetam suas afinidades e aspirações nas figuras que criam, o que intensifica o envolvimento emocional e facilita a compreensão dos objetos de conhecimentos. Como exemplo, destaca-se o personagem "Baki", criado por um aluno do 6º A, inspirado no protagonista do anime Baki, que é filho de Yujiro Hanma, o homem mais forte do mundo. No anime, Baki possui uma infância conturbada e treina arduamente para superar seu pai. O aluno ressignificou essa narrativa ao adaptá-la ao contexto da aula, descrevendo seu personagem como um jovem que veio da China para o Brasil com o objetivo de aprender capoeira com o mestre Ochimi, derrotando posteriormente um oponente fictício, Akira, utilizando seus três golpes e um movimento especial.

Esse tipo de exercício se torna, portanto, uma ferramenta pedagógica valiosa, pois permite que os alunos façam conexões entre o objeto de conhecimento das aulas e suas vivências diárias, ao mesmo tempo em que fortalecem sua identidade. A criação de personagens inspirados na cultura popular enriquece o ambiente de aprendizado, pois traz temas contemporâneos e significativos para os alunos, promovendo a expressão pessoal através de figuras que pertencem ao seu universo sociocultural. Essa abordagem não só facilita o aprendizado de habilidades técnicas, mas também promove a construção de novas formas de interpretação e expressão, tornando a experiência educativa mais dinâmica e envolvente.

Os princípios subsequentes foram abordados de forma limitada, sendo discutidos apenas com a turma do 6º B, sem, contudo, serem implementados na prática. A aplicação desses princípios poderia ter contribuído para manter os alunos mais engajados e motivados, incentivando-os a superar os desafios propostos nas atividades.

5. **Energia:** Em aulas de Educação Física, isso pode ser observado ao equilibrar atividades mais intensas com momentos de reflexão ou de baixa atividade, como pausas para planejamento de estratégias ou discussão de resultados. Ao aplicar o game design, os professores podem estruturar as aulas em fases com diferentes níveis de intensidade, ajudando a manter os alunos fisicamente ativos, mas sem sobrecarregá-los, enquanto introduzem momentos de análise e recuperação.

6. **Tensão:** Na Educação Física, isso pode ser aplicado através da criação de jogos competitivos ou cooperativos onde o resultado é incerto, e os alunos precisam trabalhar juntos para alcançar um objetivo comum. Esse elemento de tensão pode ser introduzido em atividades de lutas ou esportes, onde os alunos enfrentam desafios crescentes ou têm que trabalhar sob pressão de tempo, ou vencer um torneio no último minuto. A tensão positiva mantém os alunos engajados e motivados a superar os desafios.

7. **Foco:** Para nós, professores(as) de Educação Física, a aplicação desses princípios pode ser realizada por meio da criação de atividades que mantenham o interesse e a concentração dos alunos. No contexto do game design aplicado à Educação Física, iniciativas como a organização de torneios, nos quais os alunos competem de forma estruturada, contribuem para a manutenção do foco, ao estabelecer metas e recompensas ao longo do processo educativo.

Durante uma discussão com a turma do 6º B, alguns alunos expressaram descontentamento em relação à sua participação limitada no torneio, uma vez que tal restrição foi imposta pelos próprios membros da equipe. Contudo, os estudantes também sugeriram melhorias para o próximo torneio, propondo formas de aumentar o envolvimento coletivo

“Perguntei então como poderíamos melhorar o próximo torneio para prender a atenção de todos por mais tempo. As sugestões dos alunos incluíram: i) Realizar atividades que envolvam todos os membros da equipe ao mesmo tempo, evitando que alguém fique de fora. ii) Incluir mais atividades no torneio; iii) Aumentar o tempo de aula para a realização das atividades.” (DIÁRIO DE CAMPO, AULA 7, 6º B).

Essa discussão revela a importância de envolver os alunos ativamente na construção de seu aprendizado, promovendo uma reflexão conjunta sobre o comportamento da turma e a dinâmica de interação com os colegas. Incorporar os alunos no processo de avaliação e planejamento de atividades facilita a realização do próximo torneio, pois possibilita a adaptação das atividades com base nas percepções e nas sugestões propostas por eles. Essa abordagem colaborativa contribui para um ambiente de aprendizagem mais democrático e ajustado às

necessidades dos estudantes, aumentando o potencial de engajamento e satisfação com as atividades.

O uso de fundamentos de game design exigiu uma adaptação das práticas docentes. Professores que desejam aplicar essa abordagem precisam estar preparados para lidar com a complexidade de integrar elementos lúdicos e criativos em um componente curricular que, historicamente, tem um foco mais técnico e procedimental. A cultura gamer e a cultura pop, caracterizadas pela influência de animes, videogames e outras mídias digitais, têm moldado significativamente o cotidiano dos jovens, criando um repertório cultural que desafia as normas da cultura "tradicional" frequentemente presente nas escolas. Essa sobreposição de cultura se manifesta quando elementos da cultura pop e gamer oferecem referências e valores que os estudantes consideram mais próximos de suas realidades, em contraste com o enfoque tradicional das aulas de Educação Física. No entanto, essa sobreposição cultural exige dos professores a habilidade de equilibrar elementos inovadores com os objetivos pedagógicos estabelecidos, garantindo que a experiência de aprendizagem inclua e valorize tanto o contexto cultural dos alunos quanto o currículo escolar.

A aplicação dos fundamentos de game design no ensino promove uma experiência mais dinâmica e eficaz, que envolve corpo e mente e ultrapassa a simples execução de movimentos. No entanto, essa integração exige adaptações nas práticas pedagógicas, visto que nem todos os alunos se conectam da mesma forma com elementos da cultura gamer e pop, ou com esse tipo de abordagem metodológica. Esse aspecto ficou evidente no processo de criação de personagens, em que um exemplo marcante foi o de uma aluna que, não se identificando com essa cultura, desenvolveu a personagem "Malala" (Apêndice C). Nessa criação, a aluna utilizou um texto que havia produzido previamente sobre a ativista Malala Yousafzai e adicionou alguns movimentos de luta, mostrando uma adaptação pessoal ao objeto de conhecimento, embora sem a imersão completa nos elementos característicos da cultura gamer.

A ausência de contribuição ativa dos alunos nas atividades práticas e criativas das aulas de Educação Física representa um desafio considerável para a implementação de abordagens pedagógicas inovadoras, como a utilização de fundamentos de game design. Embora essas atividades tenham sido planejadas para envolver os estudantes de forma mais dinâmica e interativa, a resposta observada com frequência foi marcada pelo desinteresse, pela participação passiva e pela resistência ao envolvimento nas etapas de criação.

Em muitos casos, os alunos demonstraram relutância em sair da zona de conforto das atividades físicas tradicionais, o que dificultou o engajamento em processos de construção criativa e reflexiva. No lugar de se dedicarem plenamente ao desenvolvimento das atividades propostas, muitos optaram por adotar um papel de observadores ou se engajar minimamente, como evidenciado na criação de personagens pouco elaborados, tais como "Neymar Jr.", "Messi" e "Eliza" (Apêndice B); "Ákira", "Pepi ♂" e "Sem nome" (Apêndice C); "Setembro", "Ronaldo" e "Laila" (Apêndice D). Essa limitação na participação criativa dos alunos ressalta a necessidade de uma adaptação metodológica contínua por parte dos professores, de modo a promover um ambiente em que os estudantes se sintam seguros para explorar novas formas de expressão e engajamento.

Em resumo, os fundamentos de game design, conforme apresentados por Tavares (2005, 2009), oferecem uma abordagem inovadora e eficaz para o ensino de Educação Física. Eles não apenas diversificam as atividades, tornando-as mais atraentes, mas também promovem uma experiência de aprendizado mais profunda, que envolve os alunos de forma completa, integrando corpo e mente.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou explorar a aplicação dos fundamentos de game design no ensino da Educação Física escolar, neste caso no objeto de conhecimento lutas, apresentando uma abordagem pedagógica inovadora que visa integrar elementos lúdicos e criativos às aulas. A partir da análise das atividades desenvolvidas, verificou-se que o uso de game design pode transformar o ensino em uma experiência mais significativa, promovendo não apenas o desenvolvimento de habilidades motoras, mas também a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração entre os alunos (Tavares, 2005, 2009; Oliveira, 2022).

A implementação desta metodologia revelou-se especialmente relevante no contexto da escola pública, onde muitos alunos têm acesso limitado a atividades extracurriculares e a recursos tecnológicos. Por meio de personagens, narrativas e mecânicas de jogo, os alunos puderam conectar-se com o objeto de conhecimento de maneira mais autêntica e significativa, evidenciando a influência da cultura gamer e pop em suas vidas. No entanto, os resultados também indicaram desafios, como a resistência de alguns alunos a atividades criativas e a dificuldade em manter o engajamento de todos durante o processo de criação. Esses obstáculos destacam a importância de uma adaptação contínua das práticas pedagógicas, de modo a tornar o ensino inclusivo e acessível para todos.

Observou-se que a introdução dos fundamentos de game design permitiu uma ampliação do repertório pedagógico, promovendo uma Educação Física mais dinâmica e interativa, alinhada às novas exigências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ao final do estudo, fica evidente que a abordagem proposta não só enriquece a prática docente como contribui para a formação integral dos estudantes, ao promover uma Educação Física que valoriza tanto os aspectos físicos quanto emocionais e culturais.

Por fim, recomenda-se que futuras pesquisas aprofundem a investigação sobre o impacto dos fundamentos de game design em diferentes objetos de conhecimentos da Educação Física, ampliando as possibilidades de aplicação dessa metodologia e contribuindo para a construção de um ensino mais inclusivo e atraente.

## 7. REFERÊNCIAS

AUSUBEL D. P.; NOVAK D. J.; HANESIAN H. **Psicologia educacional**. Tradução: Tradução: Nick Eva et al. 2. ed. RiodeJaneiro: Interamericana, 1980.

DE FARIAS, G. B. Contributions of David Ausubel's Meaningful Learning to Information Literacy Development. **Perspectivas em Ciencia da Informacao**, v. 27, n. 2, p. 58–76, 2022.

FREIRE J. B. **O JOGO ENTRE O RISO E O CHORO**. 1. ed. [s.l.] Autores Associados, 2017.

FREIRE P. **EDUCAÇÃO E MUDANÇA**. Tradução: Gadotti M.; Tradução: Martin L. L. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1979.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. SãoPaulo: Atlas, 2002.

HIRAMA, Leopoldo Katsuki; JOAQUIM, Cássia dos Santos; QUEIRÓZ, Diego Alves Ribeiro; MONTAGNER, Paulo Cesar. Lutas. *Conexões*, [S.L.], v. 22, p. 1-19, 2 out. 2024. Universidade Estadual de Campinas. <http://dx.doi.org/10.20396/conex.v22i00.8677373>.

JATOBÁ, G. et al. Possibilidades e dificuldades do ensino de educação física na pandemia Covid-19: experiências na residência pedagógica. **Diversitas Journal**, v. 7, n. 2, p. 1126–1144, 2022.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. DE A. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. SãoPaulo: Atlas, 2017.

LOVISOLO, H. R.; BORGES, C. N. F.; MUNIZ, I. B. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 35, n. 1, 2013.

MINAYO, M. C. DE S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, P. L. S. **Fundamentos de game design na docência em Educação Física escola: contributos didático-pedagógicos**. TCC (Licenciatura em Educação Física) – Instituto de Educação Física e Esporte, Universidade Federal de Alagoas, p. 50. 2022.

SANTOS, S. M. dos. A remixagem de jogos digitais para experiências corporais na Educação Física escolar: uma proposta de sistematização. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.134160. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/134160>. Acesso em: 4 nov. 2024.

SILVA, M. S.; BRACHT, V. Na pista de práticas e professores inovadores na educação física escola. **Kinesis**, v. 30, n. 1, 2012.

SOUZA JÚNIOR, M. B. M. DE; DE MELO, M. S. T.; SANTIAGO, M. E. A análise de conteúdo como forma de tratamento dos dados numa pesquisa qualitativa em educação física escolar. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, v. 16, n. 3, p. 29–47, 5 jun. 2010.

SOUZA JÚNIOR, O. M. DE. Educação Física escolar e a questão de gênero. Em: ALBUQUERQUE, D. I. DE P.; DEL-MASSO, M. C. S. (Eds.). **Desafios da Educação Física Escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF**. São Paulo: Unesp - IEP3 - Programa de Publicações Digitais, 2021. p. 149–163.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. O ensino das lutas nas aulas de Educação Física: análise da prática pedagógica à luz de especialistas. **Revista da Educação Física/Uem**, [S.L.], v. 26, n. 4, p. 505, 25 out. 2015. Universidade Estadual de Maringá. <http://dx.doi.org/10.4025/reveducfis.v26i4.26441>.

TAVARES, R. Fundamentos de Game Design para Educadores. I Seminário Jogos digitais, Educação e Comunicação. **Anais...**2005.

TAVARES, R. Fundamentos de game design para educadores e não especialistas. Em: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Eds.). **Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 239–249.

## 8. APÊNDICE A – Semanário unidade IV lutas 6º anos.

| SEMANÁRIO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Escola Municipal Tradutor João Sampaio</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                        | <b>Ano Letivo 2023</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Preceptora:</b> Argenaz Moreira                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                        | <b>Residente:</b> Claudvan Thiago Soares Barreto                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Orientadora do Subprojeto EF:</b><br>Chrystiane V. A. Toscano                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        | <b>Séries e Turma:</b> 6º - Vespertino                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Ensino Fundamental Anos Finais</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                        | <b>Componente Curricular de Educação Física</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Área de conhecimento:</b> Linguagem                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                        | <b>Unidade Temática:</b> Lutas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Objetivo da Aprendizagem:</b><br><br><b>(EF67EF16)</b> Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.<br><br><b>(EF67EF14)</b> Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais<br><br><b>(EF67EF15)</b> Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente. |                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Aula</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>Habilidades BNCC</b>                                                                                                                                                | <b>Atividade contextualizada</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>1</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>EF67EF16)</b> Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil. | <b>Tema:</b> Conhecendo a capoeira - Uma Luta Brasileira e Apresentação do projeto.<br><br><b>Procedimento:</b><br><br><b>1º Momento: Conceitual</b><br><br>Aula expositiva acerca do tema com utilizações de recursos visuais: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capoeira - sua origem, história e importância cultural no Brasil.</li> </ul> |

|             |                                                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Início com um vídeo curto de uma roda de capoeira. Os alunos terão que assistir e anotar o que mais chamou a sua atenção. (Vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mRWCfmVRV0o">https://www.youtube.com/watch?v=mRWCfmVRV0o</a>)</li> </ul> <p><b>2º Momento: Procedimental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Apresentação da capoeira: Explicação do que é a Capoeira, sua origem, história e importância cultural no Brasil. Utilização de imagens em cartolina para mostrar os elementos.</li> <li>● Aprendendo movimentos básicos: Introdução da ginga, au, benção e meia-lua de compasso.</li> </ul> <p><b>3º Momento: Atitudinal</b></p> <p>Atividade para casa: Escrever um pequeno texto sobre o que aprenderam sobre a Capoeira e suas características, destacando o que mais os surpreendeu.</p> |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aula</b> | <b>Habilidades BNCC</b>                                                                                                                                                 | <b>Atividade contextualizada</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>2</b>    | <b>(EF67EF16)</b> Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil. | <p><b>Tema:</b> Conhecendo o Huka-Huka: Uma Luta Brasileira</p> <p><b>Procedimento:</b></p> <p><b>1º Momento: Conceitual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Avaliação diagnóstica para identificar o que os alunos sabem sobre a luta Huka-Huka.</li> <li>● Explicação do que é o Huka-Huka e suas características: Origem tradicional; Rituais e</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|             |                                                                                                                                                                         | <p>significado cultural; Sem uso de violência extrema; Roupas e indumentárias específicas; Respeito e espírito esportivo; transmissão de cultura. Utilização de imagens em cartolina para mostrar as características.</p> <p><b>2º Momento: Procedimental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• experimentação de educativos para a prática do Huka-Huka: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aquecimento;</li> <li>○ Jogo da esquiva;</li> <li>○ Disputa do prendedor;</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3º Momento: Atitudinal</b></p> <p>Atividade para casa: Escrever um pequeno texto sobre o que aprenderam sobre o Huka-Huka e suas características, destacando o que mais os surpreendeu.</p> |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aula</b> | <b>Habilidades BNCC</b>                                                                                                                                                 | <b>Atividade contextualizada</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>3</b>    | <b>(EF67EF16)</b> Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil. | <p><b>Tema:</b> Fundamentos do game design: Personagem</p> <p><b>Procedimento:</b></p> <p><b>1º Momento: Conceitual</b></p> <p>Roda de conversa acerca do tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· O que é um Game design?</li> <li>· Fundamento Personagem.</li> </ul> <p><b>2º Momento: Procedimental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboração de uma nuvem de palavras no quadro a partir da roda de conversa acerca dos games de lutas que os alunos conhecem;</li> </ul>                                                                                                                                                                                                       |

|             |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             |                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Atividade no caderno: Criação de um personagem e suas características, relacionando as lutas capoeira e Huka-Huka.</li> </ul> <p><b>3º Momento: Atitudinal</b></p> <p>A checagem do conteúdo será realizada a partir da participação dos alunos na discussão em sala de aula e a qualidade de sua criação do personagem.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Aula</b> | <b>Habilidades BNCC</b>                                                                                                                                          | <b>Atividade contextualizada</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>4</b>    | (EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil. | <p><b>Tema:</b> História dos games de lutas e fundamento de criatividade</p> <p><b>Procedimento:</b></p> <p><b>1º Momento: Conceitual</b></p> <p>Aula expositiva acerca do tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>História dos games de lutas de acordo com os games os alunos forem falando;</li> <li>Fundamento Criatividade.</li> </ul> <p><b>2º Momento: Procedimental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Roda de conversa acerca das histórias dos games de lutas;</li> <li>Apresentação do fundamento criatividade;</li> </ul> <p><b>3º Momento: Atitudinal</b></p> <p>Atividade para casa: Criar no caderno um torneio de lutas para a turma.</p> |
| <b>Aula</b> | <b>Habilidades BNCC</b>                                                                                                                                          | <b>Atividade contextualizada</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>5</b>    | (EF67EF16) Identificar as características (códigos,                                                                                                              | <p><b>Tema:</b> Fundamento criatividade, balanceado e livre de gênero</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.                                                                                                                                                                              | <p><b>Procedimento:</b></p> <p><b>1º Momento: Conceitual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avaliação da atividade realizada para casa junto com a turma;</li> </ul> <p><b>2º Momento: Procedimental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Roda de conversa para avaliar a tarefa de casa e juntos decidir como será realizado torneio de lutas da turma;</li> <li>Explicação do fundamento balanceado e livre de gênero e como tornar o torneio livre de gênero onde todos serão capazes de participar.</li> </ul> <p><b>3º Momento: Atitudinal</b></p> <p>Avaliação a partir da participação.</p> |
| <b>Aula</b> | <b>Habilidades BNCC</b>                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>Atividade contextualizada</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>6</b>    | <p><b>(EF67EF14)</b> Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais</p> <p><b>(EF67EF15)</b> Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.</p> | <p><b>Tema:</b> Realização do primeiro torneio</p> <p><b>Procedimento:</b></p> <p><b>1º Momento: Conceitual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atividade realizada no pátio realizando o torneio idealizado pelos alunos</li> </ul> <p><b>2º Momento: Procedimental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atividades de lutas realizadas no pátio, colocando em prática o que foi elaborado em sala.</li> <li>Possíveis atividades: <ul style="list-style-type: none"> <li>Jogo da esquiva;</li> </ul> </li> </ul>                                                                                  |

|             |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             |                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Disputa do prendedor;</li> <li>○ Demonstração dos movimentos de capoeira;</li> <li>○ Quiz.</li> </ul> <p><b>3º Momento: Atitudinal</b></p> <p>Roda de conversa para discutir a prática do torneio.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Aula</b> | <b>Habilidades BNCC</b>                                                                                                                                          | <b>Atividade contextualizada</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 7           | (EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil. | <p><b>Tema:</b> Fundamentos focado, energia e tensão.</p> <p><b>Procedimento:</b></p> <p><b>1º Momento: Conceitual</b></p> <p>Aula expositiva/dialogada acerca dos temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamento energia</li> <li>• Fundamento Focado</li> <li>• Fundamento Tensão</li> </ul> <p><b>2º Momento: Procedimental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação em sala dos conteúdos</li> <li>• Roda de conversa para decidir como adicionar esses fundamentos no torneio</li> </ul> <p><b>3º Momento: Atitudinal</b></p> <p>Checagem conteudista realizada a partir da escrita e participação durante a aula.</p> |

## 9. ANEXO A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Silvan Menezes dos Santos, professor dos cursos de Educação Física (EF) do Instituto de Educação Física e Esporte da Universidade Federal de Alagoas (IEFE/UFAL), convido você a participar do estudo intitulado: "OBSERVATÓRIO DE MÍDIAS, TECNOLOGIAS DIGITAIS E PRÁTICAS CORPORAIS".

O objetivo desta pesquisa é compreender mediações culturais das mídias e tecnologias digitais sobre as práticas corporais. A perspectiva dos alunos sobre esta temática pode colaborar na construção de conhecimentos que talvez possibilitem melhorias na forma como as práticas corporais se relacionam com as mídias e tecnologias, especialmente nos processos de ensino-aprendizagem da área da Educação Física em instituições educativas, bem como qualificações para a formação de professores de EF.

Este trabalho terá correlações a escola – campo Escola Municipal Tradutor João Sampaio e será experimentado no contexto do cotidiano da regência do Programa Residência Pedagógica (PRP) – subprojeto Educação física, fará parte do planejamento do 4º bimestre e conta com a preceptoria da Professora Argenaz de Oliveira Moreira e orientação da Prof. Drª Chrystiane V. A. Toscano. O produto desta experiência será registrado em Trabalho de Conclusão de Curso de Claudvan Thiago Soares Barreto, intitulado Fundamentos do game design: Contribuições para o ensino das lutas na educação física escolar, que tem como objetivo geral aplicar os fundamentos do game design na educação física escolar, possibilitando um novo olhar para o ensino das lutas e objetivos específicos sendo compreender os games como uma ferramenta didática-pedagógica; explorar os fundamentos do game design, para entender como eles podem ser aplicados na educação física escolar; Investigar como o uso de abordagens de game design pode ajudar a superar desafios específicos no ensino das lutas, como a falta de interesse dos alunos ou a resistência à participação.

Aplicaremos no curso da regência da PRP uma sequência didática com 10 (dez) aulas sobre o objeto de conhecimento Lutas, previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Existem alguns riscos relativos a esta participação. É possível que as aulas provoquem algumas memórias tristes ou ressentimento nos estudantes, considerando que nem sempre jogos digitais representam os diferentes grupos sociais com o devido respeito que merecem. É possível também que haja algum estudante constrangido(a) de compartilhar suas ideias frente ao grupo. Porém, eles estarão livres para abordar, ou não, os assuntos levantados durante as aulas e para parar de responder às questões a qualquer momento que desejar e se retirar da sala onde eles estiverem sendo aplicados. É possível também que os alunos se sintam cansados durante a participação. No entanto, estará livre para encerrar a participação da pesquisa a qualquer momento. Outro risco de participação na pesquisa é que, durante as aulas podem surgir alguns conflitos de ideias entre os participantes. Caso isto ocorra, buscaremos mediar estes conflitos da melhor forma possível. Durante as aulas haverá registro de fotos, garantindo o anonimato do aluno.

Os alunos não terão nenhum benefício direto pela participação na pesquisa. No entanto, as opiniões poderão nos ajudar a produzir conhecimentos que contribuirão para com a sociedade, tanto na representação midiática como no relacionamento com as tecnologias digitais.