



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

ALEKSANDRA DE LIMA MELO

TECNOLOGIAS MÓVEIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CAMPINA GRANDE - PB

2020

ALEKSANDRA DE LIMA MELO

TECNOLOGIAS MÓVEIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de conclusão de curso (Artigo),
apresentado Departamento do Curso de
Educação física da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de
Especialista em Educação Física
Escolar.

Orientadora: Prof^a Dr^a Jozilma de Medeiros Gonzaga

**CAMPINA GRANDE, PB
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M528t Melo, Aleksandra de Lima.
Tecnologias móveis nas aulas de Educação Física
[manuscrito] / Aleksandra de Lima Melo. - 2020.
24 p.

Digitado.
Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências
Biológicas e da Saúde, 2021.
"Orientação : Profa. Dra. Jozilma de Medeiros Gonzaga ,
Departamento de Educação Física - CCBS."
1. Educação Física escolar. 2. Tecnologias digitais. 3.
Jogos eletrônicos. 4. Brincadeiras populares. I. Título
21. ed. CDD 371.78

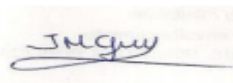
ALEKSANDRA DE LIMA MELO

TECNOLOGIAS MÓVEIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

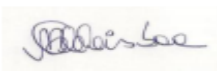
Trabalho de conclusão de curso no formato de Artigo, apresentado ao curso de Especialização em Educação Física Escolar do Departamento de Educação Física-UEPB, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar.

Aprovado em: 03/12/2020

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Jozilma de Medeiros Gonzaga (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa (examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

LISTAS DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA	Ambientes Virtuais de Aprendizagem
EF	Educação Física
JEs	Jogos Eletrônicos
PDA	Portables Digitals Assitants
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	7
2.	REFERÊNCIAL TEÓRICO.....	9
2.1	Os Jogos Eletrônicos e suas Possibilidades nas Aulas de Educação Física.....	9
2.1.1	<i>A gamificação como estratégia de aprendizagem ativa.....</i>	12
2.2	Jogos eletrônicos e os brinquedos populares no processo de ensino aprendizagem.....	14
3.	METODOLOGIA.....	16
3.1	Caracterização.....	16
3.2	Dados Observados.....	17
3.3	Instrumentos.....	17
4.	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	17
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
	REFERÊNCIAS.....	21

TECNOLOGIAS MÓVEIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Aleksandra de Lima Melo¹

RESUMO

É inegável a relevância dos aparatos tecnológicos como uma possibilidade na melhoria da Educação, não eximindo as problemáticas sociais, culturais e políticas envolvidas nesse processo. Nesse sentido, o objetivo deste estudo é analisar e discutir as tecnologias móveis como possibilidades do processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física, por meio de uma revisão da literatura. Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica, onde desenvolvemos uma análise nas seguintes categorias: os jogos eletrônicos e suas possibilidades nas aulas de Educação Física Escolar, onde analisamos déficits e avanços sobre os JEs nas aulas de EF, e qual o papel do professor nesse processo de conhecimento; a necessidade de uma metodologia ativa como estratégia de aprendizagem quando se trabalha a gamificação; os jogos eletrônicos e os brinquedos populares no processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física Escolar. Os dados foram analisados de maneira crítico-reflexiva e interpretativa, dialogando com os pressupostos teóricos. A partir do mapeamento dos dados teóricos buscamos ressignificar a Educação Física no âmbito escolar, possibilitando alargar os horizontes de intervenção pedagógica mediado pelas tecnologias. Também intencionamos desmistificar o olhar tecnicista e equivocado sobre as tecnologias no âmbito da educação. Destacamos como principais resultados o papel do professor como extremamente relevante para o processo de mediação do conhecimento no mundo contemporâneo, porém este necessita compreender os mecanismos metodológicos para o ensino do que é antigo e tradicional tornando-o moderno, atual. Pontuamos ainda que a tecnologia é de grande relevância para o processo de ensino e aprendizagem, podendo instigar a liberdade no ato de brincar e de criar; despertar no aluno uma curiosidade profunda (gamificação), acerca do objeto em questão, e isso é o que lhe faz produzir conhecimento por meio da aprendizagem ativa. Portanto, concluímos a relevância de destacar a importância da inserção e problematização dos jogos eletrônico e brincadeiras populares nas atividades de disciplina Educação Física Escolar, visando a sua difusão didático-pedagógica no ambiente escolar, despertando o interesse dos alunos pelas brincadeiras tradicionais sobre a perspectiva tecnológica, contribuindo assim, para a melhoria de sua criatividade, produção de conhecimento, aptidão física, da saúde e do isolamento social no qual muitos vivem submetidos devido ao uso privado das tecnologias.

¹ Graduada em Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Estadual da Paraíba e graduando o curso de Especialização em Educação Física Escolar pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Email: alek_cg@hotmail.com

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Tecnologias Digitais. Jogos Eletrônicos. Brincadeiras Populares.

Abstract

It is undeniable the relevance of technological apparatuses as a possibility in the improvement of Education, not exempting the social, cultural and political problems involved in this process. In this sense, the objective of this study is to analyze and discuss mobile technologies of possibilities of the teaching learning process in physical education classes, through a literature review. It is a literature review research, where we developed an analysis in the following categories: electronic games and their possibilities in school physical education classes, where we analyzed deficits and advances on JEs in PE classes, and what is the role of the teacher in this knowledge process; the need for an active methodology as a learning strategy when working on gamification; electronic games and popular toys in the process of teaching learning in school physical education classes. The data were analyzed in a critical-reflexive and interpretative way, dialoguing with the theoretical assumptions. From the mapping of theoretical data we seek to resignify Physical Education at school, allowing broadening the horizons of pedagogical intervention mediated by technology. We also intend to demystify the technical and mistaken view of technologies in education. We highlight as main results the role of the teacher as extremely relevant to the process of knowledge mediation in the contemporary world, but he needs to understand the methodological mechanisms for teaching what is old and traditional making it modern, current. We also point out that technology is of great relevance to the teaching and learning process, being able to instigate freedom in the act of playing and creating; awakening in the student a deep curiosity (gamification), about the object in question, and this is what makes him/her produce knowledge through active learning. Therefore, we conclude the relevance of highlighting the importance of the insertion and problematization of electronic games and popular games in the activities of School Physical Education, aiming at their didactic-pedagogical diffusion in the school environment, awakening the interest of the students for the traditional games over the technological perspective, thus contributing to the improvement of their creativity, production of knowledge, physical fitness, health and social isolation in which many live submitted due to the private use of technologies.

Key words: School Physical Education. Digital Technologies. Electronic Games. Popular Jokes.

1 INTRODUÇÃO

Na conjuntura atual de mudanças e adoção das novas tecnologias, na qual vem avançando em grande velocidade no modo e formas de vida na sociedade, principalmente pelo uso do celular, emergindo diversos desafios as práticas pedagógicas dos professores, por encontrarem diversas dificuldades em desenvolver uma prática inovadora, que englobe novas estratégias de ensino e acompanhem os avanços tecnológicos e suas constantes atualizações.

Quando refletimos sobre essa inovação, realçamos possibilidades em torno de algo natural, que é vivenciada fora da escola e como essa instituição não caminha distante da realidade social, a escola precisa ampliar as possibilidades de se desenvolver diante das diferentes tecnologias, para gerar mudanças e alinhar esse recurso para o processo educativo. Com o uso dessas tecnologias “criam-se novas formas de comunicação, novos estilos de trabalho, novas maneiras de ter acesso e de produzir conhecimento” (BRITO e PURIFICAÇÃO 2003, p.78).

A utilização do dispositivo celular pelos educandos nas escolas cresce em massa, e os professores necessitam se adaptar a essa nova realidade. De acordo com Moura (2009) existe uma resistência ao uso do celular na sala de aula e que essa procede de um choque entre o conjunto das instituições e a geração nascida em meio às tecnologias digitais.

É necessário entender os caminhos a serem percorridos, do formato tradicional ao tecnológico, sabe-se que, os jogos e as brincadeiras populares em meio a toda essa revolução tecnológica e tão presente na vida de crianças e dos adolescentes, é preciso ter uma metodologia que dialogue com essa geração. Os brinquedos e as brincadeiras populares são seculares e através destes as gerações de crianças transformam brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que criam as próprias brincadeiras, usando o antigo e o novo (KRAEMER, 2006).

Compreendendo o ato de brincar como um meio capaz de promover as habilidades sócio interacional e cognitivas dos alunos, todavia, nota-se que a atual sociedade tecnológica, muitas vezes, faz uma utilização desinteressada e tecnicista da tecnologia, podendo assim contribuir para a diminuição da criatividade e promovendo o isolamento social, devido ao automatismo exacerbado, prejudicando assim o desenvolvimento social e interacional do discente (MORAN, 2013).

Conhecer e entender os mecanismos metodológicos para o ensino do que é antigo e tradicional tornando-o moderno, atual. A tecnologia é de grande relevância para o processo de

ensino e aprendizagem, podendo instigar a liberdade no ato de brincar e de criar; e desperta no indivíduo uma curiosidade profunda acerca do objeto em questão, e isso é o que lhe faz produzir conhecimento. Não se pode negar a necessidade da presença tecnológica digital em sala de aula. Contudo, não são apenas as brincadeiras populares que tem perdido espaço, muitos brinquedos tradicionais, tais como pipa, pião, bola de gude são desconhecidos para geração tecnológica.

Os brinquedos e brincadeiras populares sempre fizeram parte do cotidiano das crianças, são consideradas indispensáveis ao seu desenvolvimento e tem lugar na cultura infantil, sendo instrumento para desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar, tanto fora quanto dentro do ambiente escolar (KISHIMOTO, 1996).

Partindo para o âmbito das tecnologias, é possível notar que no mundo contemporâneo não existe dúvidas de que as tecnologias educacionais permitem ampliar o entendimento sobre aula (SANTANA; SOUZA, 2019). Todavia, “não são os recursos que definem a aprendizagem, são as pessoas, o projeto pedagógico, as interações, a gestão. Mas não há dúvida de que o mundo digital afeta todos os setores, as formas de produzir, de vender, de comunicar-se e de aprender” (MORAN, 2013, p. 12).

É necessário levar para sala de aula novas possibilidades de ensino e aprendizagem, as quais permitam aos alunos estudarem de outra forma os vários conteúdos da educação física escolar. Sabe-se, que quando falamos em educação física, a associação às questões voltadas ao movimento corporal é bastante enfatizada, principalmente as esportivas. A ideia não é trocar o movimento corporal pelo virtual, a proposta é de se fazer por outros caminhos, trabalhar no intuito de tornar o aluno protagonista do processo de ensino e aprendizagem como um todo, já que neste momento ele é quem é o autor do produto que será desenvolvido. Levar para a sala de aula as brincadeiras e principalmente os jogos como conteúdo, seguindo as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que afirma existir uma certa dificuldade na distinção entre o jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta de ensino, ou seja, o mesmo é usado como estratégia pedagógica para aprendizagem de outras disciplinas.

Pela abrangência das múltiplas atividades que permeiam seu conteúdo, o professor de Educação Física Escolar surge como um elemento indispensável na difusão, implantação e uso dos jogos, das brincadeiras populares e da tecnologia no ambiente escolar, no qual ainda exercerá o papel de mediador das atividades a serem desenvolvidas. Nesse sentido, as práticas de ensino por meio das tecnologias podem “tornar as aulas de Educação Física mais atrativas, instigantes e interativas, despertar os estímulos dos alunos, tornando-os sujeitos do conhecimento no processo de ensino aprendizagem” (MEURER, 2016, p. 23).

A escolha por esta temática se deu em função da constatação de que as crianças e adolescentes nascidas nas últimas décadas têm dado preferência aos jogos e brincadeiras de aspectos tecnológicos, ligados a isso vem, jogos virtuais, jogos por aplicativos, brinquedos eletrônicos, deixando em segundo plano a diversão dos jogos e das brincadeiras tradicionais como também a cultura corporal do movimento. Observando o quanto essa geração vem se distanciando do ato de brincar no sentido mais amplo, e aqui faço referência às práticas corporais de modo geral, faz-se, assim necessário buscar meios de atraí-las com ferramentas que possam ser introduzidas nas salas de aulas, de forma dinâmica, criativa e inovadora, e nada mais original que o brincar.

Este estudo tem como objetivo analisar e discutir as tecnologias móveis como articuladores de possibilidades do processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física, por meio de uma revisão da literatura. Nasce numa perspectiva crítica, mediado pelo uso do celular nas aulas de Educação Física, sobretudo no processo de ensino do conteúdo de jogos eletrônicos e brincadeiras populares.

Portanto, o presente trabalho tem como objetivo analisar e discutir as tecnologias móveis como articuladores de possibilidades do processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física, por meio de uma revisão da literatura.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Os jogos eletrônicos e suas possibilidades nas aulas de educação física escolar

Podemos observar que, nos últimos anos, os alunos cada vez mais, estão se afastado das aulas de Educação Física e esse desinteresse pelas atividades físicas esportivas é resultado de uma avalanche tecnológica que atrai cada vez mais crianças e jovens, deixando claro que: a atenção hoje é pelo entretenimento dos jogos eletrônicos, celulares e os diversos recursos existentes nos dias de hoje oferecidos pela internet. E dessa forma, percebe-se que as crianças e adolescentes estão permanecendo horas diante dessas mídias (Rodrigues e Lóde, 2014).

A respeito do afastamento dos alunos das aulas de Educação Física, Darido (2004, p. 96) destaca que “um dos fatores desencadeantes desse distanciamento seria a repetição dos conteúdos de Educação Física. Tais conteúdos, grosso modo, se restringiriam à execução dos gestos técnicos esportivos”. Trazendo ócio e percepção de uma EF mecânica e sem contexto.

De acordo com Rodrigues e Lóde (2014) a Educação Física vem desenvolvendo estudos sobre o uso das tecnologias, buscando através de Grupos de Trabalho Temáticos (GTTs) em congressos científicos, produção científica acadêmica, seminários específicos, entre outros. As autoras citam ainda que, uma das linhas de pesquisas da Área Pedagógica está direcionada para o uso das chamadas “novas tecnologias” no ambiente escolar, onde vem promovendo o ensino dos conteúdos lecionados em sala de aula, contribuindo para um maior interesse dos alunos pelo conteúdo e possibilitando às crianças, novas oportunidades para auto realização e criatividade.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foram incorporadas as seguintes práticas corporais das unidades temáticas escolhidas para a Educação Física: Esportes, Brincadeiras e Jogos, Ginástica, Dança, Lutas e Práticas naturais de aventura. Esse documento orienta a construção dos planos de aula da EF, contendo habilidades para cada objeto de conhecimento proposto pela BNCC (2017) e propondo a divisão em quatro blocos: Ensino Fundamental Anos Iniciais em dois blocos (1º e 2º anos) e (3º, 4º e 5º anos); Ensino Fundamental Anos Finais mais dois blocos (6º e 7º anos) e (8º e 9º anos). Os blocos 6º e 7º anos, na unidade temática Brincadeiras e Jogos, traz como objetivo de conhecimento os Jogos Eletrônicos (JEs). Destacamos que os JEs estão contemplados na BNCC como conteúdo e estratégia de ensino para esse ciclo na EF.

De acordo com Huizinga (1993, p. 47) os jogos são instrumentos da cultura, afirmando que “o jogo é um traço essencial, talvez o mais importante das sociedades humanas. Diferentemente dos outros animais que brincam, o homem é o único que faz conscientemente e durante toda a vida para obter prazer”.

Vivemos numa sociedade em que o acesso à mídia eletrônica (televisão, celulares, computadores, videogames, internet, etc.) e, em especial, aos jogos eletrônicos, tem crescido vertiginosamente. Estes jogos representam não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica, mas também aparentam ser uma das expressões culturais do processo de mundialização. Os jogos eletrônicos são um dos objetos mais consumidos no mundo inteiro, ultrapassando 2,8 milhões de produtos comercializados apenas em nosso país (MENDES, 2005, p.15).

Refletindo sobre o contexto escolar, especificamente, nas aulas de EF, os jogos eletrônicos desempenham um instrumento relevante como componente, uma vez que, os alunos se apropriam de um determinado conhecimento. Dessa forma o professor necessita

intermediar esse conhecimento, mas que o aluno aprenda de forma significativa. Outro ponto a destacar é análise e aprovação por parte do professor de Educação Física, não podendo este deixar livre ou sem mediação. Para Libâneo (1985, p.39) “não basta que os conteúdos sejam apenas ensinados, ainda que bem ensinados é preciso que se liguem de forma indissociável a sua significação humana e social”.

Para contemplar os jogos eletrônicos nas aulas é importante o conhecimento do professor sobre quais são os jogos eletrônicos presentes na vida de seus alunos, para que possa utilizá-los como meio de ensino dos conteúdos de Educação Física. Contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, o professor deixará que o aluno traga para sala de aula comentários de jogos eletrônicos afim de aproveitar a realidade do aluno (RODRIGUES E LÓDE, 2014, p. 16).

De acordo com Azevedo, Pires e Silva (2007) as formações continuadas iniciais para professores que se tratam dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica ainda são muito limitadas, no sentido de apresentarem recursos tecnológicos insuficientes para utilização dos jogos eletrônicos enquanto conteúdo. Por esse contexto, se faz necessário uma maior apropriação da virtualização e atualização do professor de EF em suas aulas.

A mediação do professor consiste em estimular e motivar os alunos, com recursos inovadores no espaço de sala de aula, buscando apropriação do alto poder dos jogos eletrônicos no desenvolvimento da criatividade, da concentração, oferecendo ao aluno diversas formas de vivenciar as técnicas e táticas, contribuindo para o aluno tomar decisões e permitindo que este análise situações simuladas, a inserção de alunos deficientes em atividades diversas, ativando ainda a aprendizagem significativa do aluno (BRAGA, 2001).

Como diz:

O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente necessidade de "ação". Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como "fator de desenvolvimento" por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê (COLETIVO DE AUTORES 1992, p, 45)

Na área de conhecimento da Educação Física, algumas pesquisas têm sido desenvolvidas com relação aos JEs, especificamente a Educação Física escolar. Tais estudos avaliam os jogos com objetivo de trazer a discussão de particularidades, correlacionando-os com o corpo, com os esportes, as atividades de lazer e práticas educativas. Alguns destes estudos questionam ainda preceitos neles existentes, como estereótipos de gênero e suas possíveis intervenções nos jogadores e os modos de inserção desses jogos como conteúdo das aulas de Educação Física escolar.

Diante dessa pesquisa emerge a necessidade de ampliar o leque de possibilidades educativas, no sentido de dialogar e aprofundar sobre os JEs nas aulas de EF de forma integrada e significativa, já que apesar de crescente os estudos visando trabalhar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, visto que crianças e jovens se apropriam mais e mais desse conhecimento frente a sua vida cotidiana, e tal percepção necessita ser trabalho também no âmbito escolar. Deixando o professor incumbido de ajustar essa ferramenta, como aliado nas aulas, para que assim, as aulas se tornem mais atrativas e inovadoras, utilizando a tecnologia ainda para despertar o senso crítico dos alunos nos mais diversos níveis, porém para tanto é preciso que os atuais e futuros docentes, estejam se apropriando das novas tecnologias em formação continuada.

2.1.1 A gamificação como estratégia de aprendizagem ativa

A gamificação mesmo não sendo necessariamente uma metodologia de ensino, poderá ser uma fonte utilizada como estratégia na aprendizagem ativa. Uma metodologia de aprendizagem ativa está firmada na conjuntura em que o aluno, e não o professor, está no centro do processo de aprendizagem. Como afirma Lovato (2018), essa metodologia vem do princípio de que o aluno é estimulado a ser um participante ativo em um contexto em que desenvolve novas competências/habilidades indispensáveis como: autonomia, iniciativa, criatividade, criticidade reflexiva, cooperação para se trabalhar em equipe, capacidade de inovar e refletir diante de situações problemáticas.

O papel do professor no modelo de aprendizagem ativa é como mediador, facilitador e orientador do processo de aprendizagem. Para Silva et al. (2018) a gamificação como ferramenta de ensino pode ser considerada como uma referência de ensino metodologia ativa

quando o professor, através de um contrato didático claro e objetivo, estimula e desafia os alunos a desenvolverem suas atividades, porém para os alunos cumprirem com essas atividades, necessita concretizar algumas estratégias como: identificar o problema; determinar as atividades a serem desenvolvidas tanto individuais como em equipe; compartilhar o novo conhecimento; aplicar o conhecimento para solucionar o problema e avaliar a solução encontrada para resolução desse problema, assim como a sua eficácia do processo utilizado.

Todo o processo dessa prática de ensino, possibilita ao aluno fazer e pensar sobre o que faz. Que conforme (BARBOSA; MOURA, 2013), quando o aluno sintetiza esse princípio de reflexão das metodologias ativas de aprendizagem favorece o ouvir, ver, perguntar, discutir, fazer e ensinar.

O desenvolvimento contínuo em sala de aula desses aspectos é uma ação árdua e complexa, principalmente na sociedade atual em que o professor deixou de ser a principal fonte de conhecimento e informação para os alunos. Desta forma, Silva (2017) diz que: apenas o método tradicional ou convencional de ensino, como aulas mecânicas e meramente expositivas, por si só, já não é mais satisfatório, não atendendo as demandas educacionais contemporâneas e que a escola tem o papel de saber quais são as habilidades urgentes e necessárias para o aluno da atualidade que não eram exigidas há décadas atrás.

O professor ao lançar os desafios para seus alunos deve estar atento, para que este desafio não seja nem muito fácil e nem muito difícil, deve progredir de acordo com o que o aluno evolui suas habilidades ao longo do jogo. A interface visual do jogo é importante, a percepção da aparência dos elementos gráficos influencia o estímulo do aluno em se entregar ao jogo.

Desse modo a gamificação no contexto educacional, tem um expoente positivo na aprendizagem, pois promove aprendizagem e contribui para que os alunos sejam capazes de resolverem problemas, onde a partir de regras claras superam o desafio do abstrato, fazendo uso da metodologia ativa em um ambiente interativo e dinâmico proporcionando feedback imediato para cada ação. Além disso, o alcance ou não dos resultados vai despertar uma reação nas emoções do sujeito que a fará dedicar mais energia, tempo e capacidade intelectual.

2.2 Jogos eletrônicos e os brinquedos populares no processo de ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física

A disciplina de EF tem como foco o trabalho com o corpo e o movimento, visando a construção de uma aprendizagem significativa. É nesse contexto que os jogos e brincadeiras populares fazem parte do currículo nas aulas de EF, uma vez que, essa cultura está latente na realidade das crianças.

De acordo com Junior (1996) o conhecimento jogos e brincadeiras populares vêm sendo negligenciados nas aulas de EF pela escola, pois os modelos preponderantes na EF Brasileira atrelado com os fatores próprios à estruturação da nossa sociedade vem sucumbindo esse legado cultural, e os fatores como urbanização, midiaticização, violência urbana, dentre outros, ocasionou uma mudança cotidiana na vida das famílias, influenciando o “adormecimento” do conhecimento jogos e brincadeiras.

Outra dificuldade se encontra no seio da própria Educação Física onde setores conservadores estão comprometidos com os modelos desportivos dominantes, impostos como as únicas formas de cultura valorizadas. Assim, torna-se necessário reorganizar o próprio ensino da educação física de modo a poder reinserir os jogos populares no programa (FARIA JUNIOR, 1996, p. 61).

Para Friedman (2011), às crianças de hoje brincam menos, as quais se tornarão adolescente corporalmente menos ativo, ficando assim dependentes dos brinquedos e produtos tecnológicos que o mercado oferece e os pais têm comprado, sem a consciência de que esses produtos sejam adequados. Piaget (1975), já falava que o brincar permite com que a criança assimile o mundo exterior às suas próprias necessidades, sem precisar acomodar-se às realidades externas. Para Vygotsky (1978), o brincar representa um importante sistema de suporte mental para as crianças, já que lhes permite pensar e agir de diferentes maneiras. Para o autor, a natureza do brincar simbólico era muito importante para o desenvolvimento infantil.

Os brinquedos e brincadeiras populares sempre estiveram presentes na vida da maioria das crianças e são consideradas indispensáveis ao seu desenvolvimento. Segundo Kishimoto (1996), eles têm a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar, tanto fora quanto dentro do ambiente escolar.

O ato de construir os próprios brinquedos e brincadeiras é tido como uma oportunidade essencial ao desenvolvimento físico e intelectual da criança, pois para Freire (1997, p. 134): “Quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções essas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo”.

Segundo Leontiev (1998), o brinquedo entra na vida da criança em idade pré-escolar a partir da sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos. Além de exercerem naturalmente um fascínio e despertam a curiosidade das crianças, os brinquedos e brincadeiras populares são considerados pela maioria dos especialistas elementos lúdicos de grande importância no seu desenvolvimento psicomotor e sócio-comportamental.

Segundo Vygotsky (1987), ao brincar a criança assume papéis e aceita regras próprias da brincadeira, executando imaginariamente, tarefas para as quais não está apta ou não sente como agradáveis na realidade. Em outras palavras:

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (VIGOTSKI, 2007, p.134).

Por sua vez, Machado (2003, p. 37) compreende que:

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda.

No entanto, com o advento da era tecnológica essa realidade vem mudando rapidamente. Se no passado, não muito distante, as crianças dedicavam um tempo maior ao

hábito de jogar, brincar com os brinquedos e brincadeiras por elas mesmas idealizados e/ou herdados dos seus pais e antepassados, nos dias atuais estas vêm dedicando grande parte do seu tempo aos brinquedos e brincadeiras tecnológicas, que na visão de alguns, apesar de apresentar aspectos positivos, na maioria das vezes inibem a sua criatividade, que fica comprometida pelas facilidades que máquinas e equipamentos tecnológicos oferecem.

Nessa perspectiva, a mídia e a escola contribuem para produção do conhecimento, podendo, ou não, propiciar a formação de sujeitos críticos, interativos e transformadores agentes sociais. Diante desse cenário, compreendemos que a Educação Física pode proporcionar espaços para o trabalho inter-relacionado com as mídias, concedendo uma aproximação dos conteúdos educativos com a realidade dos alunos capaz de articular vivências corporais e construção de conhecimento, possibilitando o processo de aprendizagem significativo para o aluno.

Nos dias atuais, pensar nas práticas pedagógicas a serem desenvolvidas nas aulas de educação física escolar em tempo de pandemia e com atividades remotas, trouxe grandes desafios aos professores em buscar estratégias para vencer a tradição do ensino, já que no isolamento social os alunos mudaram drasticamente os hábitos e rotina nesse período. Nesse sentido, Zajac (2020) endossa que o ensino remoto é uma opção para manter a concentração dos alunos para os estudos, assim como estimular o cognitivo e promover debates para além dos componentes curriculares, porém a educação não ocorrerá dentro da normalidade, como se estivéssemos em uma situação viva educacional, uma vez que, para aprendizagem ocorrer de forma integral necessita também da interação do meio com o outro.

Complementando essa ideia Pereira (2020, p. 33), o processo de “apropriação das tecnologias digitais ao cotidiano escolar aflorará os conflitos socioculturais existentes, visto que o global defrontar-se-á com o local (o novo com o tradicional)”. Contudo, encontramos no espaço escolar o local ideal para problematização de conflitos, no qual professores e alunos encontram oportunidades de aprendizado, produção e ressignificação desse produto cultural.

3 METODOLOGIA

3.1- Caracterização

Este trabalho, cujo objetivo é analisar e discutir as tecnologias móveis como

articuladores de possibilidades do processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física, por meio de uma revisão da literatura. Nasce numa perspectiva crítica, mediado pelo uso do celular nas aulas de Educação Física, sobretudo no processo de ensino do conteúdo de jogos eletrônicos e brincadeiras populares.

Conforme afirma Gil (2008) a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado. Segundo Cervo, Bervian e da Silva (2007, p.61), a pesquisa bibliográfica “constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema.”.

3.2 Dados Observados

Os dados foram analisados de maneira crítico-reflexiva e interpretativa, dialogando com os pressupostos teóricos e objetivo da pesquisa. Estima-se que essa pesquisa, a partir do mapeamento dos dados teóricos possa ressignificar a Educação Física no âmbito escolar, possibilitando alargar os horizontes de intervenção pedagógica mediado pelas tecnologias. Também se espera, desmistificar o olhar tecnicista e equivocado sobre as tecnologias no âmbito da educação.

3.3 – Instrumentos

O estudo foi realizado a partir de avaliações de publicações em livros, artigos, dissertações e teses, buscando todo apanhado do uso da tecnologia por meio do celular numa perspectiva crítica em sala de aula, especificamente no processo de ensino dos jogos eletrônicos e brincadeiras populares, vislumbrando possibilidades pedagógicas dos conteúdos jogos eletrônicas e brincadeiras populares. Nesse contexto, estruturamos a catalogação dos documentos levantados de forma criteriosa, selecionando e priorizando autores que contribuam para a nossa problemática supracitada.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através desse estudo, podemos constatar que o avanço tecnológico invade rapidamente o contexto escolar, trazendo grandes desafios aos professores em trabalhar com

essa ferramenta. Na conjuntura das aulas de Educação Física o embate nos parece bem maior, uma vez que, as crianças e adolescentes cada vez mais prolongam o seu tempo diante das mídias, o que vem afastando rotineiramente esses sujeitos das aulas que requer a interação da cultura corporal do movimento.

Na possibilidade do professor de Educação Física Escolar, não ficar de fora dessa realidade, se faz necessário acompanhar essas transformações e buscar aprimorar suas ações pedagógicas. Para CARVALHO JUNIOR (2015) a educação se renova e acompanha as pretensões da sociedade, local onde nascem novos hábitos, necessidades e costumes. Não importando se pela via informal/assistemática ou formal/sistemática, as tecnologias da informação e a comunicação deveriam integrar-se ao ensino, gerando a inclusão social através da informatização e a democratização da cibercultura junto à internet.

Para trabalhar com ambientes virtuais e tecnológicos, requer metodologias e conhecimentos específicos dos professores, uma vez que, as tecnologias por si só não realizam nenhuma mudança. As mudanças ocorrem quando o professor adota uma postura reflexiva, acerca de como vai fazer uso desse aparato tecnológico em sala de aula. O professor nos dias atuais precisa ampliar as competências de estimular a autoconfiança nas capacidades individuais, estruturando, criando e dinamizando situações de aprendizagem (ALARCÃO, 2011).

É necessário levar para sala de aula novas possibilidades de ensino e aprendizagem, as quais permitam aos alunos estudarem de outra forma os vários conteúdos da educação física escolar. Sabe-se, que quando falamos em educação física, a associação às questões voltadas ao movimento corporal são bastante enfatizadas, principalmente as esportivas. A ideia não é trocar o movimento corporal pelo virtual, a proposta é de se fazer por outros caminhos, trabalhar no intuito de tornar o aluno protagonista do processo de ensino e aprendizagem como um todo, já que neste momento ele é quem é o autor do produto que será desenvolvido.

Levar para a sala de aula as brincadeiras e principalmente os jogos como conteúdo, seguindo as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que afirma existir uma certa dificuldade na distinção entre o jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta de ensino, ou seja, o mesmo é usado como estratégia pedagógica para aprendizagem de outras disciplinas.

Outro ponto encontrado ao longo do estudo seria o fato de que ainda encontramos muitas distorções com relação a professores com dificuldades em manusear recursos

tecnológicos. A tecnologia por ser altamente renovável alguns professores encontram-se perdido no atual cenário pedagógico virtual, porém essa distorção faz parte do processo de transformação da vida social.

Conforme Freire e Guimarães (2011, p. 31) “uma das coisas mais lastimáveis para um ser humano é ele não pertencer a seu tempo. É se sentir, assim, um exilado no tempo”. Dessa forma, o professor precisa acompanhar as mudanças tecnológicas, não apenas para compreender a nova realidade dos alunos, mas para expandir as possibilidades de melhorar sua prática e ação pedagógica, mesmo que sabendo que as crianças que nascem na chamada sociedade da era tecnológica e do consumo desenfreado, naturalmente as crianças tendem a exercer uma atração maior pelos brinquedos de sua geração do que os da geração passada, fato que tem levado estas a rejeitar os brinquedos e brincadeiras tradicionais.

Na opinião de Machado (2007) a estimulação pela família dos os brinquedos inanimados com a criança, desenvolve a curiosidade, trazendo divertimento, porém a diversidade de dispositivos apresentados pelo computador como: acionar programas, os jogos, os sons dentre outros, irão ultrapassar esse interesse.

Para Friedman (2001), a falta de tempo dos pais para o lazer e os apelos de consumo tem contribuído para o abandono do tempo livre e das brincadeiras criativas, razão pela qual alerta para um perigo latente na geração que cresce sem ter brincado, pintado, dançado, criado: são crianças que estão pulando fases importantes no seu desenvolvimento e que acabam sendo vivenciadas tardiamente na adolescência e na idade adulta.

Associado a estes problemas há que se ressaltar ainda o isolamento social no qual as crianças têm sido submetidas em decorrência do uso frequente das tecnologias. A criança que antes se divertia na rua, hoje vive isolada entre quatro paredes com o corpo inerte e os olhos e as mãos atreladas aos objetos tecnológicos. Nesse sentido, é preciso, urgentemente, mudar os meios pelos os quais as tecnologias estão sendo apresentadas a essa geração, não se pode esperar adolescentes participativos, criativos e ativos fisicamente se quando crianças suas vivencias estiveram limitadas a um único objeto.

Nesse ínterim, destaca-se que a função do professor é extremamente relevante para o processo de mediação do conhecimento no mundo contemporâneo, compreendendo os mecanismos metodológico para o ensino do que é antigo e tradicional tornando-o moderno, atual. A tecnologia é de grande relevância para o processo de ensino e aprendizagem, podendo instigar a liberdade no ato de brincar e de criar; despertar no indivíduo uma curiosidade profunda (gamificação). Acerca do objeto em questão, e isso é o que lhe faz produzir

conhecimento (aprendizagem ativa). Não se pode negar a necessidade da presença tecnológica digital em sala de aula. Contudo, não são apenas as brincadeiras populares que tem perdido espaço, muitos brinquedos tradicionais, tais como pipa, pião, bola de gude são desconhecidos para geração tecnológica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aproximando-se do desfecho desse estudo, gostaríamos de reiterar o potencial do professor para o processo de mediação do conhecimento no mundo contemporâneo, marcado pelas tecnologias, todavia os alunos também desempenham uma função singular, porém se necessário entender os caminhos a serem percorridos, do formato tradicional ao tecnológico, sabendo-se que, os jogos e as brincadeiras populares em meio a toda essa revolução tecnológica e tão presente na vida de crianças e dos adolescentes, é preciso ter uma metodologia que dialogue com essa geração.

Dito isso, apresentamos as contribuições e entraves as quais chegamos, em primeiro plano ressaltamos que para o professor trabalhar com ambientes virtuais e tecnológicos requer metodologias e conhecimentos específicos dos professores, uma vez que, as tecnologias por si só não realizam nenhuma mudança. Todavia, ainda encontramos muitas distorções com relação a professores com dificuldades em manusear recursos tecnológicos.

Ressaltamos ainda que os jogos eletrônicos, assim como os jogos tradicionais, possuem os mesmos objetivos, que é favorecer ao jogador divertimento, lazer, brincadeira e um momento de entretenimento para “fugir” da realidade e do cotidiano. Mas, observamos que nos últimos anos, os alunos cada vez mais, estão se afastado das aulas de Educação Física e esse desinteresse pelas atividades físicas/esportivas é resultado de uma avalanche tecnológica que atrai cada vez mais crianças e jovens. Dessa forma, o professor necessita intermediar esse conhecimento, para que o aluno aprenda de forma significativa tanto o jogo eletrônico para que este não comece a ser visto com um “vilão”, ou ainda as brincadeiras populares deixem de ser vivenciadas na escola.

Outro ponto a evidenciar é a necessidade de ampliar o leque de possibilidades educativas, no sentido de dialogar e aprofundar sobre os JEs nas aulas de EF de forma integrada e significativa, já os estudos relacionados ainda não tem grande volume e também sabemos que, ao longo da jornada de formação do professor juntos as instituições de ensino

superior, pode existir lacunas no que diz respeito a conhecimentos mais aprofundados de como usar e trabalhar essas tecnologias em sala, e mais, aliada ao seu conteúdo. Para tanto, existe um perigo iminente, quanto à utilização de tais recursos sem o devido conhecimento e domínio, o fracasso do professor.

Com base nas contribuições que encontramos ao longo desse estudo destacamos a gamificação no contexto educacional, por se apresentar como um expoente positivo na aprendizagem, pois promove aprendizagem e contribui para que os alunos sejam capazes de resolverem problemas, onde a partir de regras claras superam o desafio do abstrato, fazendo uso da metodologia ativa em um ambiente interativo e dinâmico proporcionando feedback imediato para cada ação. Além disso, o alcance ou não dos resultados vai despertar uma reação nas emoções do sujeito que a fará dedicar mais energia, tempo e capacidade intelectual.

Portanto, concluímos a relevância de ressaltar a importância da inserção e problematização dos jogos eletrônico e brincadeiras populares nas atividades de disciplina Educação Física Escolar, visando a sua difusão didático-pedagógica no ambiente escolar, despertando o interesse dos estudantes pelas brincadeiras tradicionais sobre a perspectiva tecnológica, contribuindo assim, para a melhoria de sua criatividade, produção de conhecimento, aptidão física, da saúde e do isolamento social no qual muitos vivem submetidos devido ao uso privado das tecnologias. Nesse sentido, essa pesquisa pode contribuir para desmistificar o olhar do senso comum para com as tecnologias, ensejando assim ressignificar práticas educativas na Educação Física escolar na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

ALARCÃO, Isabel. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2011.

AZEVEDO, V. A. Pires, G. L. Silva, A. P. S. Jogos Eletrônicos e Suas Possibilidades Educativas. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 28, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/9741/9490> Acesso em: 27 set. 2020.

BARBOSA, E. F. & MOURA, D. G. Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. *B. Tec. Senac*, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013. Disponível em: <https://www.aedb.br/wp-content/uploads/2015/05/41321569.pdf>. Acesso em 23 de outubro de 2020.

BRAGA, M. Realidade virtual e educação. Revista de Biologia e Ciências da Terra, Paraíba, v. 1, n. 1, jan./jun. 2001. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD4_SA19_ID9835_17092018195935. Acesso em 15 de set, 2020.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 02 nov. 2020.

BRITO, Gláucia da Silva; PURIFICAÇÃO, Ivonélia da. **Educação: Professor e Novas Tecnologias: em busca de uma nova conexão real**. Curitiba: 2ª ed. Prottexto, 2003.

BUCKINGHAM, D. Childhood in the age of global media. Children's Geographies, v. 5, n. 1-2, p. 43-54, 2007.

CARVALHO JUNIOR, A. F. P. **As tecnologias nas aulas de educação física escolar**. XIX CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIENCIAS DO ESPORTE, Vitória, 8-13 de Set. 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/182262/> Acesso em: 05 junho. 2020.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; DA SILVA, R. **Metodologia Científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2012.

DARIDO, S. C. **A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, v. 18, n. 1, 2004. Acesso em: 13 de set. 2020.

FARIA JUNIOR. A.G. **A Reinscrição dos Jogos Populares nos Programas Escolares**. Motivivência. Rio de Janeiro, 1996. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5655/20447>. Acesso em 22 de set. 2020.

FRIEDMAN, Adriana. **“Crianças brincam menos e ficam dependentes da tecnologia”**. Jornal O Estado de São Paulo, 16 jan 2011, 00h15.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008

HUIZINGA, J. Homo Ludens. 1993. São Paulo: Perspectiva. São Paulo: Perspectiva, 1993

KISHIMOTO, TizukoMorchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KRAEMER, S. **As crianças de 0 a 6 anos nas políticas educacionais no Brasil: educação infantil e/é fundamental.** Educação & Sociedade, Campinas, v.27, n.96, 2006.

LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 6. ed. São Paulo: edUSP, 1998b. p. 119-142.

LIBÂNEO, J. C. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos.** São Paulo: Loyola, 1985.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; SILVA, C. B. DA;; LORETTO, E. L. S. **Metodologias Ativas de Aprendizagem : uma Breve Revisão.** Acta Scientiae, v. 20, n. 2, 2018.

MACHADO, Afonso Antônio; ZANETTI, Marcelo Callegari; MOIOLI, Altair. **O corpo, o desenvolvimento humano e as tecnologias.** Motriz, Rio Claro, v. 17, nº 4, p. 728-737, 2003. Acesso em 10 de agosto, 2020.

MACHADO, João Luís de Almeida. **Brinquedos ou Computadores?** 2007. Disponível em: http://hdibrasil.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=543. Acesso em: 18 set, 2020.

MENDES, Cláudio Lúcio. Como os jogos eletrônicos educam? Presença Pedagógica, VII, n.62, p18-25, mar/abr. 2005.

MEURER, Juliana. **A inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação nas aulas de Educação Física.** Monografia (Aperfeiçoamento/ Especialização em Curso de Educação na Cultura Digital) – Universidade Federal de Santa Catarina. 2016. Acesso em 23 de set, 2020.

MORAN, J. M. et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Papirus Editora, 2013.

MOURA, Vanessa de Fátima Silva; PEDRA, Maria Fernanda Peneda de Azevedo; O computador e o uso das ferramentas multimidiáticas nas escolas portuguesas. Caderno Intersaberes – Revista do Open Journal Systems – v. 1 – nº 2. Acesso em 12 de out. 2020.

PEREIRA, Bryan Kennedy Marques. **Educação na era digital: relato de experiência sobre as conectividades pedagógicas nas aulas de Educação Física.** 2020. Dissertação (Programa de PósGraduação em Educação Física em Rede Nacional) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Acesso em 22 nov, 2020.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RODRIGUES. Leila Pereira Fraga; LÓDE NUNES, Meire Aparecida. **Jogos Eletrônicos: uma possibilidade educativa nas aulas de Educação Física.** Paraná, v. 1, 2020. Acesso em 20 de set. 2020.

SANTANA, D.B. SOUZA, F.M. A formação sociocultural de professores para a educação física escolar na perspectiva dos multiletramentos. In: SANTANA, D.B. LAURENTINO,

D.N.A. **Corpo, Cultura e Ação: (Re)pensado a Educação Física Escolar**. 1. ed. São Paulo, Mentis Abertas, 2019, v. 1, 191 p. 83 – 102.

SILVA, Cinthia Lopes da; DAOLIO, Jocimar. **Comunidades virtuais e a Educação Física escolar: reflexões junto a estudantes de Educação Física**. Motriz, Rio Claro, v. 15, nº 4, p. 842-849, 2017. Acesso em 10 de agosto, 2020.

SILVA, J. B. da, Andrade, M. H., Oliveira, R. R. de, Sales, G. L., & Alves, F. R. V. (2018). Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *Revista Thema*, 15 (2), 780-791. Disponível em: <https://doi.org/10.15536/thema.15.2018.780-791.838>. Acesso em 20 de outubro, 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOSTKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZAJAC, D. **Ensino remoto na Educação Básica e COVID-19: um agravo ao Direito à Educação e outros impasses**. Escola Preparatória da Universidade Federal do ABC - EPUFABC. Disponível em: <https://proec.ufabc.edu.br/epufabc/ensino-remoto-na-educacao-basica/>. Acesso em: 21 de novembro, 2020.