

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Eduardo Barasuol

**DESCOBRINDO OS JOGOS TRADICIONAIS:
JOGO DA MEMÓRIA DIGITAL COMO DINAMIZADOR DE
CONHECIMENTO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Santa Maria, RS
2022

Eduardo Barasuol

**DESCOBRINDO OS JOGOS TRADICIONAIS:
JOGO DA MEMÓRIA DIGITAL COMO DINAMIZADOR DE CONHECIMENTO NA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Elizara Carolina Marin

Santa Maria, RS
2022

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

Barasuol, Eduardo

Descobrimdo os jogos tradicionais: jogo da memória digital como dinamizador de conhecimento na educação física escolar / Eduardo Barasuol.- 2022.

90 p.; 30 cm

Orientadora: Elizara Carolina Marin

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2022

1. Jogo Tradicional 2. TICs 3. Jogo Digital 4. Educação Física Escolar I. Marin, Elizara Carolina II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

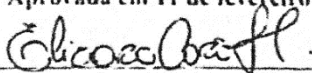
Declaro, EDUARDO BARASUOL, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

EDUARDO BARASUOL

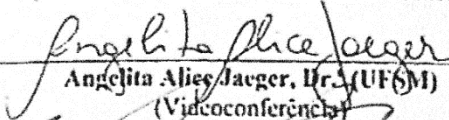
**DESCOBRINDO OS JOGOS TRADICIONAIS:
JOGO DA MEMÓRIA DIGITAL COMO DINAMIZADOR DE CONHECIMENTO NA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física – Ênfase em Estudos Socioculturais e Pedagógicos da Educação Física

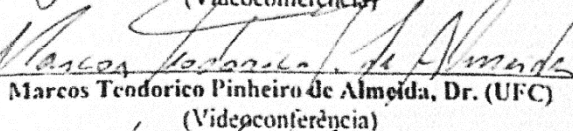
Aprovada em 11 de fevereiro de 2022:



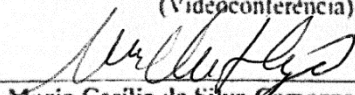
Elizara Carolina Marin, Dr.^a (UFPB)
(Presidente/Orientadora - Videoconferência)



Angelita Alies Jaeger, Dr.^a (UFSM)
(Videoconferência)



Marcos Tendorico Pinheiro de Almeida, Dr. (UFC)
(Videoconferência)



Maria Cecilia da Silva Camargo, Dr.^a (UFSM)
(Suplente)

Santa Maria, RS
2022

AGRADECIMENTOS

Ao concluir este ciclo, regado por ensinamentos, experiências, dificuldades, incertezas, alegrias e conquistas, entre outros sentimentos que perpassam o caminho profissional e pessoal, dedico este trabalho a todos que fizeram parte deste percurso.

Deixo meus sinceros agradecimentos à Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), a Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa (PRPGP), o Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) e o Programa de Pós-Graduação em Educação Física (PPGEDF). Essa instituição pública, gratuita e de qualidade, seu corpo docente, direção e administração que proporcionaram subsídios e apoio incondicional ao longo da formação acadêmica e, conseqüentemente, para o desenvolvimento dessa pesquisa.

Sou grato também a todos(as) os(as) professores(as) que contribuíram com a minha trajetória acadêmica e formação durante a realização do mestrado, especialmente a Prof.^a Dr.^a Elizara Carolina Marin, responsável pela orientação neste e nos demais trabalhos realizados de forma conjunta. Seus ensinamentos, sugestões, cobranças e além de tudo sua amizade foram essenciais na minha trajetória. Muito obrigado por tudo, sabes o quanto te admiro e sou grato pelos aprendizados compartilhados.

Gratidão especial à Prof.^a Dr.^a Angelita Alice Jaeger, à Prof.^a Dr.^a Gisele Franco de Lima Santos, à Prof.^a Dr.^a Adriana Claudia Martins Figuera, à Prof.^a Dr.^a Maria Cecília da Silva Camargo e ao Prof. Dr. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida por aceitarem o convite em participar da banca de qualificação e defesa de mestrado, dedicando seu tempo e contribuindo na minha formação acadêmica.

À Escola Básica Estadual Érico Veríssimo, em nome da diretora, Mariane da Silva Brandão, e da professora de educação física, Gilvane Terribile Patsch, pela disponibilidade e atenção durante a realização da pesquisa, sempre me proporcionando abertura ao ambiente escolar nos diversos projetos realizados junto à escola.

Aos meus pais Antonio e Elenir e meus irmãos Adriano e Aline. Vocês são a minha base, são apoio e segurança em todos os momentos, agradeço diariamente por tê-los em minha vida e me proporcionarem suporte para buscar meus sonhos e objetivos.

Agradeço a minha namorada Eduarda pelo incentivo, paciência, companheirismo e amor, estando sempre ao meu lado nos dias fáceis e difíceis, apoiando-me sempre nas minhas decisões e nos momentos mais conturbados dessa trajetória.

Agradeço também ao meu amigo Junior de Souza por toda ajuda e disposição na realização dessa pesquisa. Foste fundamental para que alcançássemos os objetivos propostos. Muito obrigado.

Ao amigo Fabiano da Costa Alvares, muito obrigado pela dedicação e sensibilidade, sua arte expressa o quão profissional e qualificado és naquilo que faz.

Ao Departamento de Tradições Gaúchas Noel Guarany, programa de extensão da UFSM, em nome do coordenador, Prof. Dr. Luciano Zucuni Pes. Sabes que esta entidade tradicionalista estudantil foi minha segunda casa. Agradeço imensamente aos grandes amigos que nele fiz e às múltiplas experiências que me proporcionaram, contribuindo significativamente na formação pessoal e profissional. Certamente tens um lugar especial na minha vida.

E também aos meus amigos da faculdade que permitiram que essa caminhada fosse mais alegre, viva e intensa.

A quem não mencionei, mas fez parte do meu percurso, eu deixo um profundo agradecimento, porque com toda certeza tiveram um papel determinante nesta etapa da minha vida.

Muito obrigado a todos.

Lo imposible sólo tarda un poco más.

(Natalia Fernández)

RESUMO

DESCOBRINDO OS JOGOS TRADICIONAIS: JOGO DA MEMÓRIA DIGITAL COMO DINAMIZADOR DE CONHECIMENTO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

AUTOR: Eduardo Barasuol
ORIENTADORA: Elizara Carolina Marin

Esta pesquisa surgiu e se desenvolveu a partir do questionamento: de que modo o jogo digital pode se tornar uma ferramenta pedagógica para o ensino e aprendizagem do conteúdo jogos tradicionais (JTs) na educação física escolar? Tal indagação permeia as inquietações do pesquisador no decorrer da sua trajetória acadêmica em busca de refletir alternativas na propagação dos jogos, bem como a relevância de construir recursos metodológicos para sua prática e utilização na educação, vinculando às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Assim, como objetivo geral, propomos: desenvolver um jogo da memória digital que tematize e dinamize os jogos tradicionais vivenciados no Rio Grande do Sul (RS) como ferramenta pedagógica para a educação física escolar. E mais especificamente: a) Identificar os jogos tradicionais a serem incluídos no jogo da memória digital; b) Descrever os processos utilizados na idealização, construção, testagem e adequação do jogo da memória digital; c) Realizar experimento inicial do jogo da memória digital com alunos(as) e professores(as) nas aulas de educação física da educação básica de Santa Maria. O caminho metodológico desenvolveu-se em duas etapas: (1) Fase Exploratória: vinculando eixos teóricos e práticos, deu-se o levantamento bibliográfico sobre os JTs e jogo digitais, interrelacionados pela produção de um jogo da memória digital piloto; (2) Trabalho de Campo: subdividido em 4 fases fundamentais: a) concepção; b) planificação; c) implementação e d) testagem e adequação. A fase *d* realizou-se por meio de grupo focal e questionários. A criação e o desenvolvimento do jogo da memória digital e do *site* informativo efetuaram-se a partir de um trabalho multidisciplinar, envolvendo conhecimentos das áreas de educação física, informática e *design*, as quais formaram o produto final intitulado “Memória dos Jogos Tradicionais”. Ele afigura-se como uma ferramenta pedagógica que contribui significativamente para a educação física escolar por possibilitar: a) conhecer os jogos tradicionais que fazem parte da cultura do RS, e, portanto, dos(as) alunos(as), apoiando a construção do sujeito individual e coletivo; b) visibilizar a diversidade cultural representada nos JTs; c) aprofundar conhecimentos por meio do jogo da memória, que permite visualizar os locais do estado onde os JTs são preponderantemente vivenciados, suas descrições, os modos de praticá-los, imagens e vídeos ilustrativos e as fontes bibliográficas que embasaram as informações presentes; d) acesso livre e gratuito; e) inclusão do jogo tradicional como conhecimento da educação física escolar; f) estímulo à vivência dos jogos e à construção de materiais; e, fundamentalmente, g) ampliar ainda mais a diversão, poder de fascinação, diversidade, sociabilidade e conhecimento proporcionados pelos JTs na educação física escolar e na escola.

Palavras-chave: Jogo Tradicional. TICs. Jogo Digital. Educação Física Escolar.

ABSTRACT

DISCOVERING THE TRADITIONAL GAMES: DIGITAL MEMORY GAME AS KNOWLEDGE DYNAMIZER IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

AUTHOR: Eduardo Barasuol
ADVISOR: Elizara Carolina Marin

This research arised and developed from the question: how can the digital game become a pedagogical tool for the teaching and learning of traditional games (TGs) in school Physical Education? This question permeate the researcher's concerns during his academic trajectory in thinking about possibilities in the propagation of games, as well as the relevance of constructing methodological resources for the practice and use of Traditional Games in the education linked to Information and Communication Technologies (ICTs). Thus, as the general objective, we propose: to develop a digital memory game that thematize and dynamize the traditional games played in Rio Grande do Sul (RS) as pedagogical tool for school Physical Education. And more specifically: a) Identify the traditional games that should be included in the digital memory game; b) Describe the process used in the idealization, construction, testing and adaptation of the digital memory game; c) Perform initial experiment of digital memory game with students and teachers in the Physical Education classes in basic education in Santa Maria. The methodological way was developed in two steps: (1) Exploratory phase: linking theoretical and practical axes, there was a bibliographic survey about the TGs and digital games, interrelated by production of a pilot digital memory game; (2) Fieldwork: subdivided into 4 fundamental phases: a) design; b) planning; c) implementation and d) testing and adaptation. The d step was took place by means of focal group and questionnaires. The creation and the development of digital memory game and informative site were carried out from a multidisciplinary work, involving knowledge in the areas of Physical Education, computing and design, which formed the final product entitled "Traditional Games Memory". As a pedagogical tool, it contributes significantly to school Physical Education by enabling: a) know the traditional games that take part in the culture of RS and, in that way, take part in the culture of the students, supporting the construction of the individual and collective subject; b) make the cultural diversity represented in the TGs visible; c) deepen knowledge through the memory game, which allows you to visualize the places in the state where the TGs are predominantly experienced, their descriptions, the ways to practice them, illustrative images and videos and the bibliographic source that supported the present information; d) free and open access; e) inclusion of the traditional game as knowledge of school Physical Education; f) encouraging the experience of the games and the construction of materials; and, fundamentally, g) further expand the fun, fascination power, diversity, sociability and knowledge provided by TGs in the school Physical Education and at school.

Keywords: Traditional Game. ICTs. Digital Game. School Physical Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Diagrama Metodológico.	19
FIGURA 2 – Uso da internet no Brasil nos últimos anos.....	29
FIGURA 3 – Perfil Gamer Brasil.	30
FIGURA 4 – Referência inicial.	39
FIGURA 5 – Esboço inicial do jogo Corrida de Carriola.....	40
FIGURA 6 – Ilustração final do jogo Corrida de Carriola.	40
FIGURA 7 – Protótipo inicial do “Memória dos Jogos Tradicionais”.....	46
FIGURA 8 – Software de criação da Unity.....	46
FIGURA 9 – Exemplo de código desenvolvido para o “Memória dos Jogos Tradicionais”.	47
FIGURA 10 – Tela Inicial do “Memória dos Jogos Tradicionais”.	48
FIGURA 11 – Tela Principal do “Memória dos Jogos Tradicionais”.	49
FIGURA 12 – Tela Final do “Memória dos Jogos Tradicionais”.	49
FIGURA 13 – Tela Inicial do site informativo.....	50
FIGURA 14 – Descrição do JT no site informativo.....	51
FIGURA 15 – Imagens ilustrativas no site informativo.....	52
FIGURA 16 – Vídeo ilustrativo no site informativo.....	52
FIGURA 17 – Mapa dos Jogos Tradicionais no RS.....	53
FIGURA 18 – Faça você mesmo!	53
FIGURA 19 – Informações gerais no site informativo.	54
FIGURA 20 – Questionário para sugestões no site informativo.....	54
FIGURA 21 – Localização da Escola Básica Estadual Érico Veríssimo.	55
FIGURA 22 – Escola Básica Estadual Érico Veríssimo.	57
FIGURA 23 – Grupo de WhatsApp com os participantes da pesquisa.....	61
FIGURA 24 – Erro exposto pelos(as) alunos(as) no uso do Memória dos Jogos Tradicionais.	62
FIGURA 25 – Conhecimento dos(as) alunos(as) sobre os JTs.	63

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Lista de jogos selecionados para as ilustrações.	37
QUADRO 2 – Imagens ilustrativas dos jogos tradicionais e logos confeccionados.....	41
QUADRO 3 – Planejamento para coleta de dados.....	57

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	JUSTIFICATIVA.....	17
2	PROCEDIMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS	19
3	JOGOS TRADICIONAIS E JOGOS DIGITAIS – REFLEXÕES TEÓRICAS ...	21
3.1	JOGO TRADICIONAL E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	25
3.2	O USO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	28
4	CONSTRUÇÃO DO JOGO DIGITAL: MEMÓRIA DOS JOGOS TRADICIONAIS	34
4.1	CONCEPÇÃO: DA OPÇÃO PELO JOGO DA MEMÓRIA	34
4.2	DA PLANIFICAÇÃO.....	35
4.2.1	Da seleção dos jogos tradicionais	36
4.2.2	Da produção do material visual	37
4.3	DA IMPLEMENTAÇÃO	45
4.3.1	Site informativo	49
4.4	TESTAGEM E ADEQUAÇÕES: EXPERIÊNCIA PRELIMINAR	55
4.4.1	Testagem do “Memória dos Jogos Tradicionais”	58
4.4.2	Resultados iniciais	59
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
	REFERÊNCIAS	71
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO SEMIABERTO (ALUNOS(AS))	77
	APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO SEMIABERTO (PROFESSORES(AS))	78
	APÊNDICE C - PERGUNTAS NORTEADORAS PARA O GRUPO FOCAL	79
	APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ..	80
	APÊNDICE E – TERMO DE ASSENTIMENTO PARA PARTICIPANTE MENOR DE IDADE	83
	APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PAIS/RESPONSÁVEL - TCLE PAIS/RESPONSÁVEL	85
	ANEXO A – AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL	89
	ANEXO B – TERMO DE CONFIDENCIALIDADE	90

1 INTRODUÇÃO

Para Huizinga (2007, p. 3), “o jogo é o fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”. Segundo o mesmo autor, “existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2007, p. 4).

Historicamente os jogos foram constituídos a partir de uma pluralidade cultural: “ele[s] surge[m] da interação entre seres humanos, e desses com a natureza, na busca de suprir necessidades sociais, culturais, simbólicas, materiais e imateriais.” (MARIN; STEIN, 2015, p. 999). Essas demandas produziram uma multiplicidade de experiências lúdicas imanentes dos povos.

Os jogos são reelaborados e refletem o conhecimento das diferentes gerações. É importante destacar que autores como Caillois (1990), Huizinga (2007), Elkonin (1998), entre outros produziram e sistematizaram escritos sobre os jogos, como importantes estruturantes dos processos sociais e culturais. Segundo Elkonin (1998, p. 37), “a base do jogo é social devido precisamente a que também o são sua natureza e sua origem”. Para Huizinga (2007, p. 53), “A vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo”. Caillois (1990) destaca a função social do jogo e a importância de sua prática na coletividade: “as diferentes categorias de jogo, o *agôn* (por definição), a *alea*, a *mimicry*, o *ilinx*, pressupõem a companhia, não a solidão” (CAILLOIS, 1990, p. 62, grifos do autor).

Dito de outro modo, o jogo, como fenômeno social¹, influencia e é influenciado. A vista disso, ao ser usufruído em determinada região, ele representa e esboça os sentidos e significados particulares dos grupos sociais que o desenvolvem.

Marin e Ribas (2013) entendem que o jogo se modifica continuamente a partir do convívio em sociedade, do trabalho e da cultura. Alguns se propagam por muito tempo, outros se perdem no imaginário social. Por isso, os autores destacam que “os seres humanos são seres culturais, seres que, por meio do trabalho e do fazer cotidiano, constroem, reconstroem e ressignificam aquilo que fazem” (MARIN; RIBAS, 2013, p. 19).

Nesta pesquisa, o foco está centrado no jogo tradicional (doravante abreviado como JT), por referir-se a um grupo específico de jogos, os quais estão ligados à tradição de um povo. Santos (2015) evidencia que a ligação entre tradição e jogo ocorre na capacidade de perpetuar

¹ Fenômeno social define os fenômenos que acontecem na vida social e estão relacionados ao comportamento de um grupo ou sociedade.

por costumes e memórias a sua reprodução, assim “o jogo como tradição ocorre quando o conhecimento sobre ele se perpetua na memória lúdica de um grupo social” (SANTOS, 2015, p. 41). Eles “estão relacionados diretamente com as condições espaciais do entorno e em consonância com os hábitos de vida dos que o desenvolvem e recriam. Significa dizer que os jogos tradicionais têm relação intrínseca com a identidade cultural dos grupos étnicos” (MARIN; RIBAS, 2013, p. 20).

Desta forma, o estudo abordou os JTs desenvolvidos no Rio Grande do Sul (RS), uma das 27 unidades federativas do Brasil, situado no extremo sul do país. O RS caracteriza-se pela existência de diversos grupos sociais, as quais produzem diversas manifestações, sendo os jogos produto dessas relações. No prefácio do livro intitulado *Jogo Tradicional e Cultura* (2013), de Marin e Ribas, Parlebas expressa de forma significativa essa inter-relação:

No plano dos jogos, seguiu-se uma multiplicidade de práticas ludomotrizes importadas pelas comunidades étnicas. Essa região do Brasil ilustra, no plano local um fenômeno de nível mundial: uma ludodiversidade proliferante que propõe aos jogadores práticas cujas respectivas lógicas internas são bem diversas e frequentemente originais (PARLEBAS, 2013, p. 16).

No que diz respeito as pesquisas sobre os JTs no RS, destacamos o estudo de Marin e Ribas (2013), no qual foi feito um diagnóstico dos jogos tradicionais de grupos sociais do campo e da cidade. Ao analisar o livro, percebe-se a pluralidade de jogos tradicionais desenvolvidos, os quais esboçam a importância e a relevância de se tratar tal tema nos contextos sociais, educacionais e culturais.

Ainda assim, Marin e Ribas (2013) enfatizam a necessidade e a importância da ampliação de pesquisas nessa área para o fortalecimento da história cultural de um povo, partindo do pressuposto de que o JT faz parte do patrimônio da humanidade e por muitas vezes carece de reconhecimento.

Assinalamos a relevância de pesquisas sobre jogos tradicionais e a necessidade de registro e difusão cultural de tal conhecimento, ainda considerado marginal, porém parte do patrimônio da humanidade, cabendo às instituições científicas, às instituições de gestão pública, entre outras, a produção de pesquisas e o desenvolvimento de políticas culturais (MARIN; RIBAS, 2013, p. 22).

Para ampliar tais possibilidades, vê-se a escola como um dos ambientes capazes de oportunizar a visibilização, a valorização e a experimentação dos JTs. Além de ser um espaço de formação coletiva, a escola supostamente garante, de forma institucional, o conteúdo de

jogos na grade curricular da educação física, conforme consta na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo (BRASIL, 2017, p. 213).

Cabe perguntar, no entanto, se as pesquisas e os conhecimentos sistematizados sobre os JTs chegam aos(às) alunos(as) e aos(às) professores(as) do ensino básico no RS. Ou ainda, se os mesmos são compreendidos como conteúdo importante da educação física escolar.

O estudo de Decian (2017) buscou avaliar os currículos dos cursos de educação física das universidades federais, analisando de que forma essas instituições abordam o tema dos jogos. Em suas considerações, Decian mostra que “há consenso entre os entrevistados sobre a relevância do conteúdo jogo na formação inicial, em virtude dos aspectos pedagógicos e contra-hegemônicos e por ser parte da vida de cada um e da coletividade” (DECIAN, 2017, p. 312). No entanto, o estudo apresenta que não existem disciplinas específicas para lidar com os jogos na formação inicial de professores(as):

De modo geral, não é proposta uma disciplina exclusivamente para tratar do conteúdo jogo, ou seja, geralmente ele é contemplado como conteúdo de alguma unidade didática ou então em aulas isoladas de uma determinada disciplina. E ainda, na matriz curricular dos cursos muitas vezes não é tratado como temática central da disciplina, evidenciando que vem sendo pouco apropriado no processo educacional das gerações (DECIAN, 2017, p. 316).

Franchi (2013, p. 175), em seu estudo sobre os jogos tradicionais nas aulas de educação física escolar, descreve que os JTs foram apontados pelos(as) alunos(as) como “novos” jogos tradicionais/populares, visto que a utilização dos esportes como conteúdo das aulas de educação física tem mantido certa hegemonia frente aos demais conteúdos.

De acordo com o Coletivo de Autores (2012), os jogos devem ser destaque nas aulas de educação física, considerando “a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países” (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 46).

Reconhecendo a importância do JT como conhecimento e conteúdo da educação física escolar, objetivamos, nesta pesquisa, contribuir com uma ferramenta lúdica a fim de aproximar o JT do universo da educação física escolar, do(a) aluno(a) e do(a) professor(a).

Para tanto, utilizamos como recurso a Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC). Mas como isso se concretizaria? Para Kenski (2008) as TICs,

correspondem ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam no planejamento, na construção e na utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, e ainda, envolvem processos e produtos provenientes da eletrônica, microeletrônica e das telecomunicações, tendo como meio o espaço virtual e como matéria-prima, a informação (KENSKI, 2008, p. 24).

Moran, Masetto e Behrens (2000) esboçam diversas possibilidades no seu uso na educação, através das fontes de interação – TVs, computadores, internet – como ferramentas pedagógicas, que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem. Elas potencializam o aprendizado daqueles que as utilizam, pois alternam-se no uso de imagem, som e movimento, propiciando informações em tempo real, vinculadas por diferentes vias e destinadas a diferentes indivíduos, podendo aprofundar os assuntos, mesmo a distância física (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000).

Nos últimos anos, em virtude dos impactos causados pela pandemia de Covid – 19² e a recomendação de restrições de sociabilização presenciais necessárias ao enfrentamento do Coronavírus, visualizou-se a utilização das tecnologias como meio de vínculo entre as pessoas, e, com isso, a ampliação do uso das TICs em todos os âmbitos sociais, sendo o educacional um deles.

as tecnologias têm ocupado um espaço importante na Educação, possibilitando o desenvolvimento de inúmeras atividades favoráveis à comunicação e transmissão/aquisição de conhecimentos, sendo: realização de aulas, reuniões e palestras por videoconferências, disponibilização de materiais didático-pedagógicos em formato digital e gratuito, oferta de cursos extensionistas e a crescente realização de Lives temáticas (SOARES; COLARES, 2020, p. 38).

Essa expansão dos meios eletrônicos e digitais provoca indagações a respeito do seu uso na educação física escolar, e, nesse aspecto, como os jogos tradicionais podem fazer proveito e parte desse processo. Marin e Stein (2015) realizam um debate importante acerca dos conflitos presentes no diálogo relativo à tradição e modernidade, e como o JT está posto nesta inter-relação. Para elas, o jogo faz parte da modernidade, pois se configura e se modifica a partir das características sociais atuais, sendo necessário “entender o jogo tradicional no interior de suas

² Covid-19 – “(Co)rona (vi)rus (d)isease, o que na tradução para o português seria doença do coronavírus. Já o número 19 está ligado a 2019, quando os primeiros casos foram publicamente divulgados” (FIOCRUZ, 2020).

ambiguidades, em que Tradição e Modernidade se opõem e se complementam, o passado e o presente tornam-se um todo manifestado em forma de jogo” (MARIN; STEIN, 2015, p. 1005).

O JT como parte da modernidade relaciona-se com os jogos digitais, sendo esse um componente das TICs, que tem sido usufruído em grande proporção na sociedade e está pautado por autores na sua utilização no campo educacional. De acordo com Gee (2009), o uso de jogos digitais na educação incorpora diversos princípios de ensino e aprendizagem: identidade, interação, desafio e consolidação, pensar lateralmente, repensar objetivos, ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído, entre outros que sustentam seu emprego na educação.

No âmbito da educação física em particular, observa-se a implementação de trabalhos importantes na área, conforme mostra Almeida (2021b, p. 283). O autor produziu um aplicativo como forma alternativa para a prática de atividade física remota para crianças em meio ao isolamento social causado pela pandemia de Covid-19. Essa produção representa avanços significativos no uso das TICs como possibilidade pedagógica nas aulas de educação física.

A partir disso, o problema de pesquisa elencado é: *De que modo o jogo digital pode tornar-se uma ferramenta pedagógica no ensino e aprendizagem sobre os jogos tradicionais no RS na educação física escolar?*

E como objetivo geral: desenvolver um jogo da memória digital que tematize e dinamize os jogos tradicionais vivenciados no RS como ferramenta pedagógica para a educação física escolar. E mais especificamente: a) identificar os jogos tradicionais a serem incluídos no jogo da memória digital; b) descrever os processos utilizados na idealização, construção, testagem e adequação do jogo da memória digital; e c) realizar experimento inicial do jogo da memória digital, com alunos(as) e professores(as) nas aulas de educação física da educação básica de Santa Maria.

Sendo assim, as partes desta pesquisa estão distribuídas em 5 capítulos. O capítulo 1, contempla a introdução, o problema de pesquisa, os objetivos (gerais e específicos) e a justificativa. O Capítulo 2, dedica-se a descrever os procedimentos teórico-metodológicos empregados na realização do estudo. As reflexões teóricas sobre os jogos tradicionais e os jogos digitais e a vinculação de ambos como possibilidade pedagógica na educação física escolar fazem parte do capítulo 3. A descrição das fases e processos de desenvolvimento e testagem do jogo da memória digital compõem o capítulo 4. E finaliza, no capítulo 5, com a apresentação das principais contribuições, considerações e perspectivas geradas pela construção e testagem do Memória dos Jogos Tradicionais nas aulas de educação física escolar.

1.1 JUSTIFICATIVA

Este trabalho justifica-se pela possibilidade de desenvolver um jogo da memória digital que estimule ensino e aprendizagem de jogos tradicionais vivenciados no Rio Grande do Sul como ferramenta pedagógica para alunos(as) e professores(as) nas aulas de educação física escolar.

Tendo como foco principal a educação física escolar, a construção do jogo da memória digital pode configurar-se como um recurso para os(as) professores(as) tematizarem os JTs e como estímulo aos(às) alunos(as) ao conhecimento da cultura regional e estadual.

Além do caráter social e educacional, esta pesquisa pauta-se no interesse e envolvimento pessoal que expresse na formação e participação em ações culturais no estado do Rio Grande do Sul. Dentre outras atividades, coordenando o Programa de Extensão da UFSM “DTG Noel Guarany”, orientado pelo Prof. Dr. Luciano Zucuni Pes. O programa contempla como uma das linhas de atuação a prática e a propagação dos jogos tradicionais no RS e, em 2017, na 32ª Jornada Acadêmica Integrada da UFSM, foi considerado o melhor trabalho de extensão da reitoria.

Ademais, no âmbito acadêmico, durante todo percurso da formação inicial em educação física, envolvido em atividades de extensão e pesquisa, sendo elas, respectivamente: a) Projeto “Jogos Tradicionais: Ações em torno da Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais”, vinculado ao Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) e coordenado pela Prof. Dr. ^a Elizara Carolina Marin, no qual fui bolsista por dois anos; b) Trabalho de Conclusão de Curso, denominado “Mapa dos Jogos Tradicionais no Rio Grande do Sul: Um olhar Interativo e Colaborativo”, que originou a construção do mapa digital dos jogos tradicionais no RS³. Essa pesquisa resultou no artigo científico publicado na *Revista Lecturas: Educación Física y Deportes* (BARASUOL; MARIN, 2021).

Nesse processo, no ano de 2017, realizei intercâmbio cultural no *Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya*, na cidade de Lleida – Espanha, o qual possibilitou experiências socioculturais e acadêmicas, inclusive com o professor Pere Lavega Burguês, renomado pesquisador dos JTs no continente europeu (LAVEGA, 2000).

Outrossim, é importante citar o desenvolvimento de oficinas e a realização de monitoria voluntária, com ênfase no conhecimento dos jogos. Como exemplos: a oficina de Bocha 48,

³ Barasuol (2019) - Mapa dos Jogos Tradicionais no Rio Grande do Sul: Um olhar Interativo e Colaborativo - Disponível em: <<https://mapahub.net/barasuol/MAPA-DE-JOGOS-TRADICIONAIS-DO-RIO-GRANDE-DO-SUL>>.

realizada no 1º Encontro Brasileiro de Jogos Tradicionais e Autóctones, e monitoria voluntária na disciplina de Estudos do Lazer e Atividade do Lazer dos cursos de Educação Física Licenciatura e Bacharelado do CEFD, também orientada pela Prof. Dr. ^a Elizara Carolina Marin.

O somatório dessas vivências configura uma atuação e dedicação assídua em torno da propagação e dinamização dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, demonstrada pelas experiências construídas durante a formação acadêmica.

Ademais, o contexto de pandemia de Covid-19 nos anos de 2020 e 2021 estimulou a utilização e criação de ferramentas tecnológicas digitais, principalmente para o uso na educação, sendo uma condição oportuna para o desenvolvimento do estudo, e com ele ampliar o reconhecimento e o acesso aos JTs.

2 PROCEDIMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

No intuito de traçar um roteiro de trabalho, nesta seção descrevemos os processos metodológicos previstos para a efetivação do mesmo, apoiados pelos escritos de Minayo (2007, p. 16), para quem a metodologia é o “caminho do pensamento e a prática exercida na realidade”. Ademais, entendemos que a pesquisa acontece a partir de um ciclo, o qual se modifica conforme as informações obtidas convergem para determinado lugar e produzem novas indagações ao pesquisador: “a idéia do *ciclo* se solidifica não em etapas estanques, mas em planos que se complementam” (MINAYO, 2007, p. 26, grifo do autor). Partindo destes pressupostos, o estudo se desenvolveu a partir de etapas pré-definidas, que em seu contexto comunicam-se constantemente, o que pode ser visualizado na figura 1:

(1) *Fase Exploratória*: vinculando eixos teóricos e práticos, deu-se o levantamento bibliográfico sobre os JTs e Jogos Digitais, inter-relacionados pela produção de um jogo da memória digital piloto;

(2) *Trabalho de Campo*: subdivido em 4 fases fundamentais: a) concepção (definição das linhas gerais do jogo); b) planificação (estrutura do jogo e material gráfico); c) implementação (desenvolvimento); e d) testagem e adequação, realizadas por meio de grupo focal e questionários.

Figura 1 – Diagrama Metodológico.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

As fases *a*, *b* e *c* do trabalho de campo constituíram a construção do jogo da memória digital, desenvolvidas de forma multidisciplinar, envolvendo conhecimentos das áreas de educação física, informática e *design*. A fase *d* teve foco nos testes e adequações preliminares do jogo da memória digital, buscando avaliar o seu funcionamento, além de propor e realizar melhorias ao jogo.

A testagem (Fase *d*) foi realizada com 6 estudantes e 1 professora da educação básica da Escola Básica Estadual Érico Veríssimo localizada na cidade de Santa Maria. Os participantes experienciaram o jogo e, posteriormente, destacaram pontos importantes sobre sua utilização. Os dados foram obtidos através de questionários e grupo focal (MINAYO, 2007).

O conjunto das fases descritas culminou no produto intitulado “Memória dos Jogos Tradicionais”, elemento central desta pesquisa e o qual apresentaremos de modo detalhado no capítulo 4.

É importante situar o(a) leitor(a) que, inicialmente, planejamos junto à 4ª fase do trabalho de campo – testagem e adequação – compreender as possibilidades de despertar o interesse e facultar o conhecimento de alunos(as) sobre os jogos tradicionais praticados no RS, a partir do jogo da memória digital. Entretanto, devido à pandemia de Covid-19 e as diversas restrições orientadas pelos órgãos de saúde e de educação destacadas na Portaria Conjunta SES/SEDUC nº 1 de 02/06/2020, que dispunha sobre as medidas de prevenção, monitoramento e controle ao novo coronavírus (COVID-19) a serem adotadas por todas as Instituições de Ensino no âmbito do estado do Rio Grande do Sul, não foi possível o desenvolvimento dessa análise com uma amostra expressiva de alunos(as) e professores(as). Mesmo assim, a fim de valorizar o trabalho desenvolvido e os dados obtidos, essa etapa - testagem e adequação - foi considerada como uma experiência preliminar e está apresentada na seção 4.4.

3 JOGOS TRADICIONAIS E JOGOS DIGITAIS – REFLEXÕES TEÓRICAS

O jogo sempre se fez presente no cotidiano das pessoas, nos mais variados grupos sociais, independente de idade e gênero, conferindo diferentes sentidos e significados para cada cultura e população (MARIN; RIBAS, 2013). Alguns autores clássicos, como Huizinga (2007) e Caillois (1990), dedicaram-se a teorizar e caracterizar o jogo. Esses autores destacaram componentes que sintetizam o seu desenvolvimento, elementos que permeiam o ato de jogar e que são vistos como características essenciais na sua representação junto à sociedade.

Como destacado por Huizinga (2007), o

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Além disso, o autor destaca a existência de características marcantes e necessárias para o desenvolvimento do jogo: (a) *livre* – o jogo parte da vontade do indivíduo (jogador) sem imposição ao mesmo; (b) *fuga da realidade* – considerado como uma pausa na vida cotidiana, porém, com características de seriedade, conferindo objetividade ao jogo; (c) *espaço e tempo* – o jogo tem lugar e tempo determinados; (d) *fenômeno cultural* – por ser transmitido de geração em geração e estar ligado ao seu espaço, sendo modificado pelas características culturais, o mesmo torna-se elemento cultural daquele local; e (e) *regras flexíveis* – o jogo possui regras, as quais norteiam de forma implícita ou explícita a sua organização.

Outro autor clássico sobre o tema é Caillois (1990, p. 29-30), que contribui importantemente para as descrições sobre o jogo. Segundo o autor, ele acontece seguindo as características: (a) *livre* - se o jogador fosse obrigado ao ato de jogar, o jogo perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre; (b) *delimitado* – o jogo acontece em limites de espaço e de tempo, os quais são previamente estabelecidos; (c) *incerto* – os resultados do jogo não podem ser determinados previamente; (d) *improdutivo* – porque o jogo não gera bens, nem riqueza, somente alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores; (e) *regulamentado* – o jogo está sujeito a convenções que suspendem as regras normais, por normativas elegidas pelos jogadores envolvidos; e (f) *fictício* – o jogo produz um realidade diferente da vida cotidiana.

As obras mencionadas anteriormente evidenciam a relevância do jogo como componente essencial na constituição da humanidade. Em virtude dessa importância, a

UNESCO⁴ (2013) inscreve os jogos tradicionais na lista das práticas do patrimônio cultural, classificando-os em “Esportes e Jogos Tradicionais”, sob o prisma de sua salvaguarda e promoção, enquanto bens culturais e patrimônios intangíveis.

Conforme enunciado na Carta Internacional da Educação Física, da Atividade Física e do Esporte (UNESCO, 2015, p. 14), “a diversidade cultural da Educação Física, da atividade física e do esporte pertence ao patrimônio imaterial da humanidade”. Ela é expressa através dos “[j]ogos, danças e esportes, tradicionais e indígenas”, que “também em suas formas modernas e emergentes, demonstram o rico patrimônio cultural do mundo e devem ser protegidos e promovidos” (UNESCO, 2015, p. 3).

Sendo o jogo tradicional um fenômeno mundial, crescem os esforços no âmbito nacional e internacional em busca da preservação dessas manifestações. Muitos desses empenhos partem de associações continentais que buscam fortalecer ações em torno dos JTs, tais como a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJDT), a Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais (ATSGA) e a Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT).

Além das associações continentais, em 2009 instaurou-se a Associação Internacional de Jogos e Esportes Tradicionais (ITSGA). Essa organização tem como finalidade representar a nível mundial os Jogos e Esportes Tradicionais com o intuito de salvaguardar, estudar, trocar, promover e desenvolver a sua prática para um melhor diálogo intercultural e uma melhor convivência da raça humana no mundo (UIA - UNION OF INTERNATIONAL ASSOCIATIONS, 2009).

Segundo Silva e Stein (2015), no Brasil há diferentes associações, federações, clubes, centros comunitários, ligas, serviços sociais (SESC⁵, AABB⁶), entre outros que dinamizam ações no âmbito dos JTs. Na região Sul, as autoras identificaram, via pesquisa on-line, um expressivo número de associações regionais em torno dos JTs.

Nesse contexto, também cabe visibilidade aos(às) autores(as) nacionais comprometidos(as) em estudos voltados diretamente aos JTs, tanto em sua catalogação como em sua inclusão como conteúdo da educação básica. O Atlas do Esporte e do Lazer é um exemplo expressivo, pois buscou catalogar os diversos jogos tradicionais que são desenvolvidos

⁴ UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

⁵ SESC - Serviço Social do Comércio. Surgiu do compromisso de empresários deste setor em colaborar com o cenário social, por meio de ações que proporcionassem melhores condições de vida a seus empregados e familiares, e que promovessem o desenvolvimento das comunidades onde vivem.

⁶ AABB - Associação Atlética Banco do Brasil. É uma associação assistencial, desportiva, social, cultural e recreativa, sem fins lucrativos.

em todo território brasileiro (COSTA, 2005). Além dos(as) autores(as) Marin e Ribas (2013), Santos (2012), Stein e Marin (2015) e Franchi (2013) que destacam em seus estudos a importância dos jogos tradicionais nos diversos contextos sociais e educacionais e embasam fundamentalmente a concepção de jogo tradicional neste estudo.

Como elemento essencial à sociedade, os jogos tradicionais, quando desenvolvidos, são envoltos de sentidos e de significados, os quais contagiam os jogadores. A vista disso, Parlebas (2001 apud MARIN; RIBAS, 2013) destaca as seguintes peculiaridades do jogo tradicional:

- está ligado à tradição de uma determinada cultura: relacionada ao tempo livre, religião, colheitas (zona rural), estação do ano, espaços urbanos, típicos de um determinado grupo social;
- é regido por um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes;
- não depende de instâncias oficiais: essas atividades acontecem a partir da organização local ou regional de um grupo social de acordo com suas necessidades e interesses. Por isso, para que o jogo aconteça, não se faz necessário que ele seja organizado por uma instância maior, como confederação ou federação, a exemplo dos esportes institucionalizados em que a confederação organiza e conduz as ações das modalidades de norte a sul do país;
- está à margem dos processos socioeconômicos: o jogo, mesmo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer (organização, início, regras, marketing etc.), diferente do que acontece nos esportes, que estão estritamente relacionados aos processos de produção e consumo (PARLEBAS, 2001 apud MARIN; RIBAS, 2013, p. 21).

Entende-se que os aspectos culturais dão ênfase às inter-relações locais entre as pessoas e o ambiente, sendo elas constituintes da formação, do desenvolvimento, da manutenção e da modificação da cultura local, e que, por consequência, essas alterações influenciam diretamente no desenvolvimento dos JTs: “Os jogos tradicionais fazem parte da cultura e por isso trazem características da sociedade onde é produzido, como o espaço e o tempo, a geografia e os costumes, a flora e a fauna, em sua produção e reprodução” (MARIN; STEIN, 2015, p. 999).

Outro aspecto essencial destacado nos jogos tradicionais está direcionado ao seu “Campo de regras”. Para que o JT seja desenvolvido, ele deve estar pautado em regras pré-estabelecidas, dialogadas pelos jogadores, oportunizando, mesmo antes do jogo, uma socialização entre eles, os quais, por meio de um pacto coletivo, definem e organizam o jogo. De acordo com Parlebas (2013, p. 13), o jogo é “antes de tudo, um sistema de regras; esse sistema define a estrutura e o modo de funcionamento da atividade”, embora exista a possibilidade de os jogadores alterarem certas regras conforme a necessidade que se apresenta.

No que tange à independência de instâncias oficiais, destaca-se a especificidade local do jogo, sua relevância em relação ao ambiente onde está inserido. O jogo não se modifica por instâncias externas, a localidade, região ou grupo social é que se auto-organizam a partir das

necessidades locais, incluindo sentidos e características particulares ao gerenciamento e cumprimento do jogo tradicional.

Diferentemente do esporte institucionalizado, o JT está à margem dos processos socioeconômicos. Tal argumentação potencializa a reflexão sobre a importância e a necessidade de manter os JTs como dinamizadores dos conhecimentos locais, que às vezes são marginalizados e substituídos por interesses econômicos. Esse aspecto é exposto por Marin e Ribas (2013), que demonstram:

as prefeituras vêm priorizando a organização e sistematização de eventos esportivos e demonstrando pouco apoio às manifestações de jogos tradicionais, apesar da evidência da riqueza de jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul, inclusive de eventos rurais (diferentes municípios organizam as Olimpíadas Rurais) (MARIN; RIBAS, 2013, p. 23).

Constatando-se que o JT é elemento essencial e pertinente à sociedade, necessita-se realizar esforços para sua preservação como manifestação cultural imaterial, a qual faz parte da atualidade e não remete somente ao passado. Isso é apontado no estudo de Burgués, Ribas, Marin e Souza (2011, p. 2): “torna-se limitado refletir o jogo como se ele fosse algo do passado, expressão de sociedades primitivas e que já tenha sido substituído pelo esporte”.

Tradição e Modernidade são elementos manifestados pelos jogos. Assim, compreender a relação entre elas e a sua essência, perpassa a compreensão dessas unidades, que se integram mutuamente em um ressignificar constante. Por isso, concorda-se com Marin e Stein (2015) ao defender que o jogo tradicional:

Carrega consigo conhecimentos elaborados ao longo das gerações e, ao mesmo tempo, características das condições materiais do período histórico em que é desenvolvido. Por ser tradicional manifesta o passado reconfigurado às condições presentes. Portanto, os jogos tradicionais estão providos de sentido histórico. Como manifestação cultural, os jogos tradicionais expressam e constroem sentidos para os grupos sociais. Não surgem separados da cultura, mas com ela, na medida em que são atribuídos sentidos diversos no seu interior, nem mesmo, aquém do espaço e do tempo em que são produzidos. Significa dizer que as mudanças do espaço e do tempo podem mudar os sentidos atribuídos aos jogos tradicionais, assim como a própria manifestação pode modificar. Nesse sentido, os jogos tradicionais estão presentes, constituindo a Modernidade. Por dentro desse processo, de forma ambígua, mantém suas características e também assumem novas, tanto no que se refere aos materiais e locais utilizados para o jogo quanto às regras (MARIN; STEIN, 2015, p. 999).

Assim, construir ações de preservação e de propagação dos JTs constitui uma importante forma de manter viva as relações constituídas no passado e ressignificadas no presente. Tais atos perpassam por diferentes vertentes: catalogação, inserção, divulgação e pesquisa dos jogos,

possibilitando que as pessoas visualizem, pratiquem e rememorem a relevância social e cultural que engloba o ser social.

A elaboração do jogo da memória digital incentiva a utilização dos jogos nas aulas de educação física, pois a oportunidade de se utilizar de um conteúdo singular e abundante, como os jogos tradicionais, potencializa a formação dos(as) alunos(as) e a preservação da consciência lúdica presente em cada um.

Como tal característica, vemos a necessidade de se ampliar a utilização dos jogos tradicionais nas aulas de educação física escolar, compreendendo que, por ser um aspecto do ser humano, a cultura lúdica deve estar presente no cenário escolar, abrindo espaços de construção e de desenvolvimento dos JTs, ampliando, dessa forma, os conhecimentos acerca da história brincante dos povos.

3.1 JOGO TRADICIONAL E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Entender que hoje os JTs podem e devem fazer parte do conteúdo da educação física perpassa por uma longa jornada nacional e mundial de diálogos acerca dos conteúdos que devem ser desenvolvidos na escola. De acordo com o Coletivo de Autores (2012), estudo que embasa nossa concepção de educação física escolar através dos conhecimentos vinculados à cultura corporal,

a Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de cultura corporal [...]. O homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético ou outros, que são representações, idéias, conceitos produzidos pela consciência social (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 41).

Neste aspecto é necessário citar a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (nº 9394/96) e, posteriormente, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (1997) que formalizaram a educação física como uma disciplina pertencente ao currículo escolar e que nortearam os estudos para a confecção da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual atualmente nos baseamos para dialogar sobre a educação física escolar.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017), os jogos fazem parte das unidades temáticas da educação física e têm seu espaço garantido na grade curricular.

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi

combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais (BRASIL, 2017, p. 214).

Os JTs destacam-se pela importância da relação que é estabelecida entre componente lúdico, suas relações culturais e, ainda, o trabalho com o corpo, de modo a oportunizar o reconhecimento e a valorização da cultura corporal no campo educacional. Esse reconhecimento perpassa as vivências históricas e culturais que o(a) aluno(a) traz consigo, oriundas das experiências locais constituídas nas relações familiares e sociais.

A valorização da cultura local na educação física é expressa sistematicamente pela BNCC (BRASIL, 2017, p. 213) nos seguintes termos: “é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais”.

Outro aspecto frisado pela BNCC (BRASIL, 2017) está nas características peculiares dos jogos: O jogo tem sua finalidade em si mesmo, impulsionada pela ação voluntária do jogador. Essas propriedades vão ao encontro das discussões iniciais de Huizinga (2007, p. 5), que diz que o jogo é uma “totalidade”, é um ato “voluntário”.

as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados. São igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros (BRASIL, 2017, p. 215).

Outro exemplo do acervo de documentos que defendem o uso dos JTs como conteúdo da educação física e pertencente à cultura corporal é “Lições do Rio Grande” (2009), material produzido para orientar a organização de conteúdo para educação básica no Rio Grande do Sul.

No que tange ao jogo como tema da educação física, fica claro sua indicação como parte da cultura corporal e sua necessidade de espaço: “é, portanto, um conhecimento com valor em si, um conteúdo que necessita de tempo específico para ser estudado” (RIO GRANDE DO SUL, 2009, p. 127).

A argumentação a favor da utilização dos jogos tradicionais está baseada no processo de visualizar o jogo como conteúdo próprio, e não somente como uma ferramenta que precede os esportes institucionalizados, pois “quando o jogo assume o caráter de conteúdo, e não de ferramenta, ele deve ser entendido como parte do Patrimônio Cultural Intangível ou Imaterial

da Humanidade (UNESCO, 2009), e como tal deve ser estudado pelos alunos” (RIO GRANDE DO SUL, 2009, p. 127).

Demais autores na área também mostram a importância dos jogos no ambiente escolar, pois ele “é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 45).

Zunino (2008) defende a utilização dos JTs como processo formativo para o aluno: “por meio dos jogos tradicionais as crianças expandem sua área de contatos, aprendem de modo acessível as vantagens e o significado das atividades em grupo e experimentam diferentes papéis sociais” (ZUNINO, 2008, p. 21).

Para Santos (2012), o jogo em suas diversas concepções deve ser pautado e utilizado como conteúdo: “como elemento integrante da cultura e como produtor dela, precisa estar contemplado nas organizações curriculares da área de Educação Física” (SANTOS, 2012, p. 57). Além disso, a autora acentua a função formadora do jogo, quando ele é utilizado e contextualizado nas aulas sendo “uma possibilidade de formar o sujeito para a vida em sociedade, por meio das intervenções pedagógicas e interações sociais, possibilitando a apropriação consciente dos conhecimentos e sua relação com uma possível transformação da sua própria realidade” (SANTOS, 2012, p. 38).

Estudos internacionais também apontam o jogo tradicional como elemento social e educacional. Aguiar e Manrique (2019) salientam o caminho próximo entre jogo e educação e referenciam a importância do mesmo no cenário escolar:

el papel que en la actualidad tiene la escuela para mantener y recuperar el patrimonio cultural en sus vertientes lúdicas y deportivas. En este sentido, la participación de las instituciones educativas es fundamental para reconducir el juego y el deporte tradicional según sus raíces históricas y culturales, realizando las propuestas didácticas precisas (AGUIAR; MANRIQUE, 2019, p. 36).

Sendo assim, observa-se a necessidade de ampliar o emprego dos JTs no contexto escolar, visto as potencialidades atribuídas a sua utilização. Nesse sentido, Stein e Marin (2015) também destacam a singularidade dos JTs como geradores de conhecimento e aprendizagem:

os jogos tradicionais tem sentido na vida dos jogadores quando assumimos em seu caráter livre, informal, casual, simples, imprevisível, desafiador, provocador, tenso e, fundamentalmente quando possibilidade exteriorizar a interioridade, em outras palavras, quando materializa a interioridade. Ele é tempo e espaço de aprendizado entre gerações. É manifestação que gera conhecimento. É sério na medida em que é importante para os que jogam, para os que jogam, para os quais o resultado não é

ignorado, mas que tampouco ganha relevância máxima (STEIN; MARIN, 2015, p. 32).

Franchi (2013), em uma experiência na utilização dos JTs nas aulas de educação física, buscou “refletir como foi o gosto dos alunos por praticar os jogos tradicionais/populares, que até então pouco tinham conhecimento” (FRANCHI, 2013, p. 169). Ele verificou, ao final da experiência, de forma extremamente positiva, que “com um pequeno espaço de tempo e com o gosto pela prática o “novo” caiu no costume e instigou os alunos(as) a querer conhecer mais “novos” jogos tradicionais/populares” (FRANCHI, 2013, p. 175).

O caráter educacional atribuído aos jogos tradicionais na educação física é inegável, mas cabe ressaltar a necessidade de ampliarmos sua utilização dentro do cenário escolar. A comunidade deve compreender a poderosa função do jogo em nossa vida, partindo tanto do(a) professor(a) como da comunidade escolar o dever de propiciar ações que englobem o incrível e belo âmbito dos jogos, que fazem parte do imaginário social, os quais devem ser constituídos a partir das mais diversas experiências socioculturais.

3.2 O USO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

No passar dos anos, as tecnologias têm ganhado presença assídua na vida em sociedade. O advento da pandemia de Covid-19 fez estreitar ainda mais as relações mediadas pelas mídias digitais. Autores clássicos como Kaplún (2002), Prensk (2001) Moran, Masseto e Behrens (2000) já apontavam que as TICs são um espaço plural e que oportunizam meios de socialização, ensino e aprendizagem.

Tem-se ciência de que a tecnologia se apresenta como um meio, através do qual, ampliamos possibilidades metodológicas. Sua utilização e emprego perpassam pelo conhecimento prévio sobre como ocorre seu funcionamento. Vale destacar que as tecnologias não devem ser encaradas como uma proposta pedagógica superior às demais, mas como uma alternativa presente e capaz de ampliar as linhas de atuação na educação escolar.

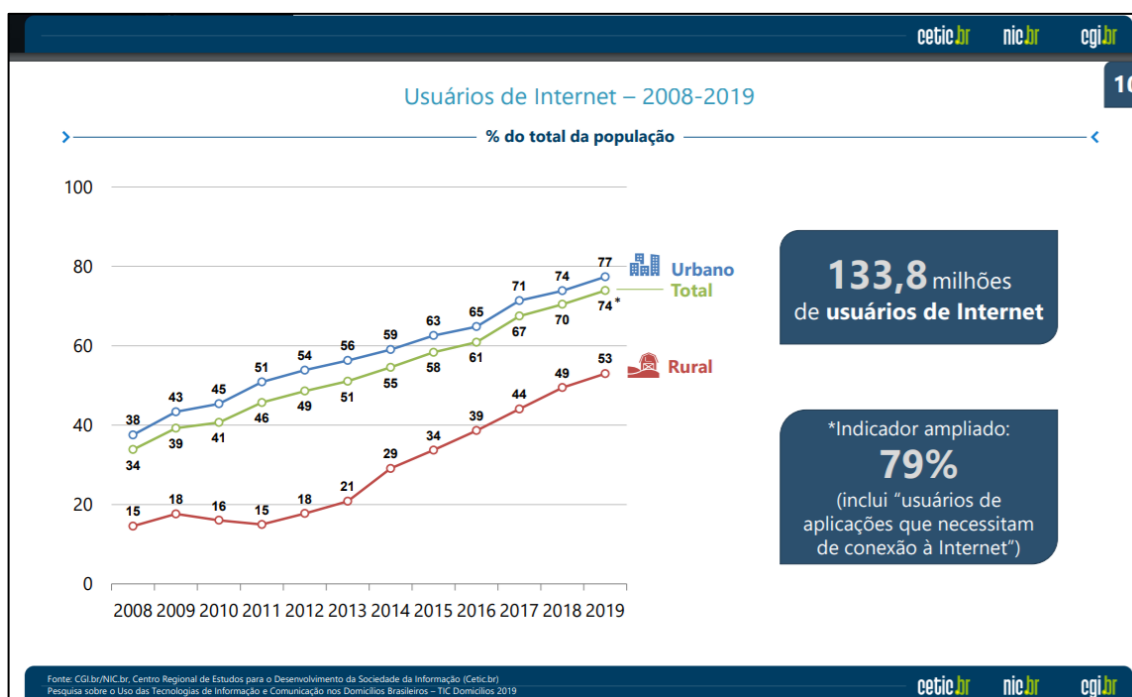
Com efeito, a tecnologia apresenta-se como meio, como instrumento para colaborar no desenvolvimento do processo de aprendizagem. A tecnologia reveste-se de um valor relativo e dependente desse processo. E ela tem sua importância apenas como um instrumento significativo para favorecer a aprendizagem de alguém. Não é a tecnologia que vai resolver ou solucionar o problema educacional do Brasil. Poderá colaborar, no entanto, se for usada adequadamente, para o desenvolvimento educacional de nossos estudantes (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000, p. 138).

Ampliando as perspectivas sobre TICs, Moran, Masetto e Behrens (2000) esboçam possibilidades de corroboração entre os meios educacionais e as fontes de interação digital:

Cada vez mais poderoso em recursos, velocidade, programas e comunicação, o computador nos permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, ideias. Produzir novos textos, avaliações, experiências. As possibilidades vão desde seguir algo pronto (tutorial), apoiar-se em algo semidesenhado para complementá-lo até criar algo diferente, sozinho ou com os outros (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000, p. 44).

Segundo estudo da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad C), com levantamento feito pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2019) divulgado no Portal G1, “o número de pessoas que se conectam à internet no Brasil vem crescendo (Figura 2). Em 2019, 78,3% das pessoas de 10 anos ou mais (143,5 milhões) se conectaram à rede”.

Figura 2 – Uso da internet no Brasil nos últimos anos.



Fonte: CETIG. TIC Domicílios (2019).

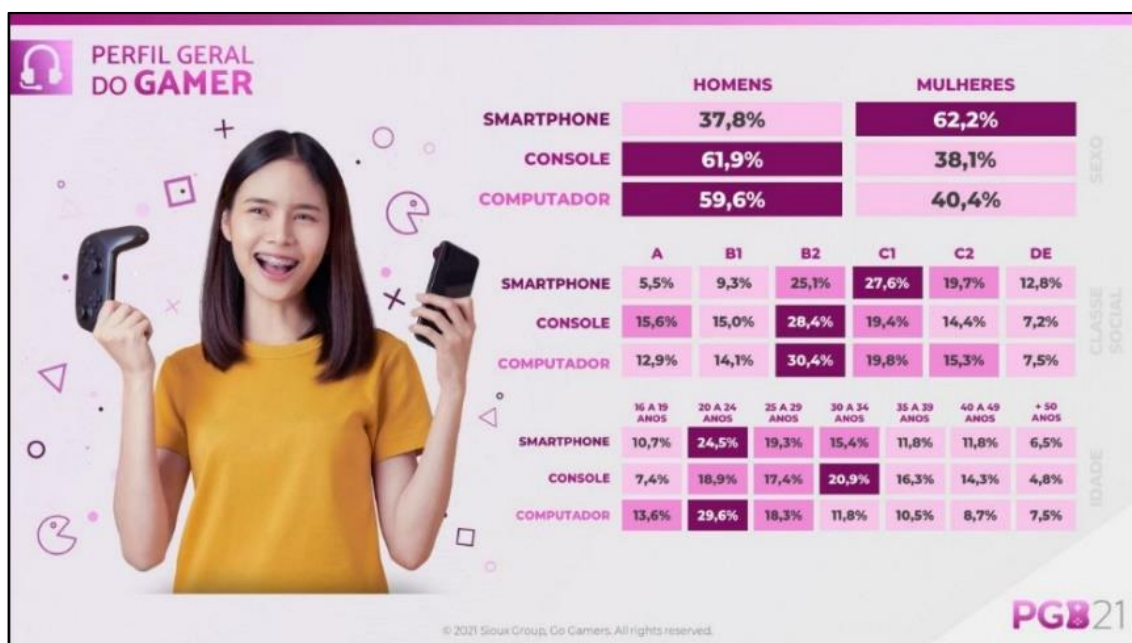
Visualizando a crescente utilização das TICs, principalmente vinculadas ao uso da internet, acreditamos que esse meio pode e deve ser aplicado à educação, como uma possibilidade pedagógica nas aulas de educação física. Como situado inicialmente, nossa proposta é usufruir dos jogos digitais como elemento responsável pela integração entre as tecnologias e os JTs.

Compreendemos os jogos digitais a partir de Miranda e Stadzisz (2017), que os descrevem como:

atividade voluntária, com ou sem interesse material, com propósitos sérios ou não, composta por regras bem definidas e objetivos claros, capazes de envolver os(as) jogadores(as) na resolução de conflitos e que possui resultados variáveis e quantificáveis. Esta atividade deve ser gerenciada por software e executada em hardware. (MIRANDA; STADZISZ, 2017, p. 299).

Estudos têm mostrado a ampliação do seu uso pelos brasileiros. Segundo o último levantamento do Pesquisa Gamer Brasil (2021), 72% da população do Brasil jogam *games*. Além disso, os *Smartphones* têm sido o principal equipamento utilizado, com 41,6% da preferência, os demais percentuais podem ser visualizados na figura 3.

Figura 3 – Perfil Gamer Brasil.



Fonte: Pesquisa Gamer Brasil (2021).

O crescente uso dos jogos digitais (*games*) na sociedade amplia as discussões sobre seu emprego no campo educacional. Autores como Mattar (2010), Prensky (2012) e Santaella e Feitoza (2009) apontam que as tecnologias são vistas como aliadas no desenvolvimento de ações que visam à educação escolar, já que as mídias digitais (TVs, computadores, celulares, internet, *videogames*) podem ser usadas como ferramentas pedagógicas, as quais são entendidas como instrumentos facilitadores nos processos de ensino e aprendizagem.

Entretanto, ainda existe uma grande barreira na sua utilização,

jogos podem envolver diversos fatores positivos: cognitivos, culturais, sociais, afetivos, etc. Jogando as crianças aprendem, por exemplo, a negociar em um universo de regras e a postergar o prazer imediato. Então porque enfrentamos tamanha resistência em relação à utilização de videogames em educação? (MATTAR, 2010, p. 16).

Como afirma Delmar Galisi (2009 apud MATTAR, 2010),

Ironicamente, os jogos tradicionais – os de tabuleiro principalmente – tem sido vistos como ferramenta preciosa de ensino/aprendizagem. Por que então os jogos eletrônicos não podem ser utilizados do mesmo modo, afinal, ambos são construídos praticamente com os mesmos elementos estruturais: cenários (correspondentes aos tabuleiros), personagens (os peões), regras, objetivos etc (GALISI, 2009 apud MATTAR, 2010, p. 16).

Neste aspecto, nos dias de hoje, muitos estudos têm dissertado sobre a utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica nos diferentes cenários educativos, como exemplos citamos os artigos de Camilo et al (2016), Ramos, Melo e Mattar (2018) e Rocha da Silva et al (2019). Ramos, Melo e Mattar (2018), em pesquisa sobre os jogos digitais em atividades extra classe, demonstraram que os(as) alunos(as) com vivências digitais tiveram melhor desempenho nos índices de atenção e aprendizagem, comparados àqueles que não possuíam tal experiência.

Camilo et al (2016), avaliou em seu estudo, as experiências recentes de jogos eletrônicos aplicados a área de saúde, demonstrando que a sua utilização: “mostram potenciais benefícios na construção de jogos eletrônicos para saúde e revelam o crescente interesse de comunidades científicas das áreas de desenvolvimento de sistema, game design e saúde sobre esse tipo de aplicação” (CAMILO et al, 2016, p. 01).

Com efeito, pondera-se que a vinculação dos jogos digitais à educação tem produzido perspectivas de desenvolvimento pedagógico, as quais condizem com os pensamentos de Freire (1996), que diz que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p. 25).

Constata-se que estudos que utilizaram as TICs foram capazes de produzir resultados positivos nos campos educacional, social e cultural, assumindo cada vez mais relevância na vida das pessoas. Pozo (2004) salienta que as tecnologias estão possibilitando novas formas de distribuir socialmente o conhecimento. Segundo ele, estamos apenas começando a vislumbrar os efeitos positivos do uso das tecnologias, mas que, seguramente, elas implicam novas formas de alfabetização (literária, gráfica, informática, científica, etc.).

Acerca disso, podemos situar os jogos digitais como uma nova forma de desenvolver a alfabetização (POZO, 2004), sendo utilizados cada vez mais nas ações educacionais. A

alternativa de vincular os jogos digitais e os JTs pretende auxiliar no processo de interesse, aprendizagem e na dinamização desses últimos. Os jogos digitais possuem tanto componentes intrínsecos como extrínsecos. O primeiro refere-se à essência do jogo, e o segundo refere-se à competência de propiciar o ensino a partir de sua apresentação. Além disso, eles oferecem interatividade, conhecimento e o principal: diversão. Segundo Alves (2008), os jogos digitais oportunizam:

formas de pensamento não-lineares, que envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais; arrastam os adultos criados em uma outra lógica a percorrer estas novas trilhas, a participar das suas metamorfoses virtuais, a escolher diferentes personagens, avatares, a ressignificar a sua forma de ser e estar no mundo (ALVES, 2008, p. 5).

Para Fernando (2017), em específico nas aulas de educação física a utilização das tecnologias é vista como um complemento, como os materiais geralmente utilizados no cotidiano escolar: “O jogo virtual e as TICs utilizadas devem ser considerados mais uma ferramenta didática e pedagógica, assim como a bola, os bambolês, a corda, o elástico, o livro, entre outros” (FERNANDO, 2017, p. 4).

Visualizam-se as dificuldades que estão inseridas no contexto atual no que se refere ao uso dos jogos digitais e envolvem: condições sociais, contexto escolar, material escolar ineficiente, capacitação da comunidade escolar na utilização das tecnologias, enfim, um conjunto de situações que complexificam a utilização dos meios tecnológicos. Porém, postergar o emprego de tais meios é negar o conhecimento construído pela humanidade e presente no contexto atual.

Neste estudo, não se busca atribuir maior sentido ao uso das tecnologias do que à função pedagógica desenvolvida pelo(a) professor(a), mas sim ampliar o leque de possibilidades e ferramentas para a construção e mediação do conhecimento.

Utilizar jogos eletrônicos (dependendo da concepção de Educação Física e objetivo pedagógico) parece ser algo relevante, mas sempre com a mediação do professor e a relação humana necessária para a vida social e a formação cidadã. O professor deve continuar desempenhando suas funções pedagógicas e mantendo seu status de educador (FERNANDO, 2017, p. 4).

No estudo de Júnior e Sales (2012), os autores analisaram a aceitação de alunos(as) e professores(as) no uso das TICs, principalmente voltada ao uso dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física. Eles destacam que a maioria dos(as) professores(as) e alunos(as) usariam esse recurso nas aulas, demonstrando o interesse por metodologias que envolvam as tecnologias

principalmente como recurso didático. Ademais, Mattar (2010) também apresenta o uso dos jogos digitais como uma perspectiva para o ensino:

Jogos são dispositivos de ensino e treinamento efetivos para alunos de qualquer idade e, em muitas situações, porque altamente motivadores e comunicam muito eficientemente conceitos e fatos em muitas áreas. Eles criam representações dramáticas do problema real estudado. Os jogadores assumem papéis realistas, encaram problemas, formulam estratégias, tomam decisões e recebem feedback rápido da consequência de suas ações (MATTAR, 2010, p. 20).

Deste modo, as tecnologias proporcionam meios de interação e aprendizagem mútua entre os JTs e as TICs, sendo a escola um espaço capaz de produzir essa construção compartilhada. Tal convicção é fortalecida por Machado e Lima (2017, p. 45), para quem o uso da tecnologia é visto como de “primordial necessidade, pois promove oportunidades de aprendizagem e interatividade tanto para o professor como para o aluno”.

Além disso, Almeida (2021a), que observou o uso dos *games* durante a pandemia de Covid-19, situa que:

Percebemos durante a pandemia que os videogames clássicos, jogos online, analógicos e híbridos passaram a ser aliados e ajudaram muita gente a superar esse momento de isolamento social de forma mais leve, equilibrada e criando proximidade entre os familiares e amigos. Além disso, com o fechamento das escolas e de outras instituições, os jogos ganharam ainda mais relevância como instrumento educacional e social (mesmo remotamente). Sabemos que os jogos/games são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social, matriz afetivo cultural do ser humano. Durante a pandemia, os jogos se fortaleceram como uma experiência importante no ambiente familiar e nos espaços da casa (ALMEIDA, 2021a, p. 270).

A escola é um local de constante transformação e a tecnologia educacional é uma das ferramentas que torna essa transformação possível. Dessa maneira, a construção do jogo digital, com referência aos JTs, constitui uma alternativa pedagógica de uso das TICs no desenvolvimento e na propagação dos jogos tradicionais no ambiente escolar, possibilitando que dois temas, vistos como distintos, possam convergir entre si constituindo uma ferramenta concreta de conhecimento e de apoio pedagógico.

4 CONSTRUÇÃO DO JOGO DIGITAL: MEMÓRIA DOS JOGOS TRADICIONAIS

Neste capítulo, descrevemos os passos utilizados para a criação, desenvolvimento e testagem do jogo da memória digital e do *site* informativo que em conjunto formam o “Memória dos Jogos Tradicionais”. A construção do jogo ocorreu a partir de um trabalho plural, coletivo e multidisciplinar, envolvendo conhecimentos das áreas de educação física, informática e *design*, as quais formaram o projeto e o produto detalhado a seguir.

A elaboração do “Memória dos Jogos Tradicionais” ocorreu em 4 etapas principais: a) concepção (definição das linhas gerais do jogo); b) planificação (estrutura do jogo e material gráfico); c) implementação (desenvolvimento); e d) testagem e adequação. A primeira refere-se à definição das linhas gerais do jogo (objetivos e regras) e reflexão das características que queríamos transmitir ao usuário. Desse modo, uma das prioridades foi elaborar um jogo que compreendesse o maior número de JTs presentes no RS.

4.1 CONCEPÇÃO: DA OPÇÃO PELO JOGO DA MEMÓRIA

Identifica-se que os elementos que envolvem o jogo da memória, mais especificamente o desenvolvido de forma digital, poderiam unir aspectos interativos e visuais e ser fonte de pesquisa e conhecimento para alunos(as), professores(as) e usuários em geral.

Ele é utilizado amplamente em jogos educativos por vincular material audiovisual e favorecer aspectos como a discriminação visual, o pensamento lógico, a identificação e a associação de figuras e palavras, dentre outros (CUNHA, 2010). Outrossim, Moran, Masetto e Behrens (2000, p. 39) expõem que “a linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação no mundo”.

Além do mais, o potencial do jogo da memória como proposta educativa tem sido adotado por diferentes áreas do saber, tal como no ensino de química no ensino médio, (DUARTE, 2017), higiene (SILVA; VIOL, 2014), geografia (FLORENTINO, 2017). Para esse autor,

o jogo é um grande parceiro do educador no ambiente escolar, sendo um material paradidático bem visto e recebido, principalmente, pelos alunos. Contudo, o material só será eficiente se houver o direcionamento e a coordenação do profissional de ensino em todas as etapas (FLORENTINO, 2017, p. 1779).

Cabe destacar que o sentido de “Memória dos Jogos Tradicionais” não se reduz ao passado, mas engloba também o presente, que em seu contexto tem função de representar papéis construídos historicamente e que fazem parte da nossa historicidade. Interpreta-se memória a partir de Halbwachs (1990 apud SCHMIDT; MAHFOUD, 1993):

é reconhecimento e reconstrução. É reconhecimento, na medida em que porta o "sentimento do já visto". É reconstrução, principalmente em dois sentidos: por um lado, porque não é uma repetição linear de acontecimentos e vivências do passado, mas sim um resgate destes acontecimentos e vivências no contexto de um quadro de preocupações e interesses atuais; por outro, porque é diferenciada, destacada da massa de acontecimentos e vivências evocáveis e localizada num tempo, num espaço e num conjunto de relações sociais (HALBWACHS, 1990 apud SCHMIDT; MAHFOUD, 1993, p. 289).

Assim, ao optar por esse formato, de forma prática, o jogo da memória digital segue a lógica de funcionamento tradicional e pode ser jogado por uma ou mais pessoas simultaneamente. Tem como regras as seguintes orientações: (a) o jogador escolhe duas cartas clicando nelas para desvirarem; (b) se as cartas formarem um par, são retiradas; caso contrário, são viradas novamente; e (c) o jogador precisa encontrar todos os pares para eliminar todas as cartas do jogo. Conforme observado, a intenção do jogo é memorizar os desenhos e o posicionamento das cartas e tentar encontrar os pares.

Outro aspecto do jogo construído é a possibilidade de o jogador aprender as características dos JTs representados nas cartas. Ao concluí-lo, como “recompensa” o usuário pode acessar o *site* informativo, descrito na seção 5.2, que apresenta uma gama de informações sobre os jogos tradicionais.

Assim, na medida que o “Memória dos Jogos Tradicionais” é praticado e a curiosidade sobre os JTs é instigada, o jogador tem a opção de conhecê-los em um processo cujo o interesse partirá do próprio jogador, conciliando os pressupostos de Huizinga (2007) e de Caillois (1990), que apontam como uma das características essenciais para uma imersão nos jogos o caráter “livre” e de “ocupação voluntária”.

4.2 DA PLANIFICAÇÃO

O jogo da memória digital foi confeccionado através do motor de jogos *Unity3D* como plataforma base. A *Unity* oferece aos usuários a capacidade de criar jogos em 2D⁷ e 3D⁸. Ela suporta, entre outras, as seguintes APIs⁹: *Direct3D*; *OpenGL*; *OpenGL ES* (UNITY, 2021).

A escolha dela ocorreu devido ao seu acesso gratuito e conhecimento prévio do autor sobre a plataforma, facilitando assim suas configurações. Ademais, os produtos oriundos a partir da sua utilização podem ser acessados por qualquer sistema operacional: *Windows*, *Linux*, *IOS* e *Android*.

O “Memória dos Jogos Tradicionais” foi construído em três níveis de dificuldade, podendo ser jogado por diferentes pessoas, desde o nível iniciante (aprendizado) até níveis que dependam de um esforço significativo na sua execução, sendo eles: (a) nível fácil – com 9 jogos (18 cartas); (b) nível médio – 12 jogos (24 cartas); e (c) nível difícil – 18 jogos (36 cartas).

4.2.1 Da seleção dos jogos tradicionais

Ao definir os elementos principais do “Memória dos Jogos Tradicionais”, o próximo passo consistiu em ajustar a seleção e a divisão dos JTs. Nesse caso, a partir de revisão bibliográfica on-line, utilizando da terminologia de pesquisa “jogos tradicionais no Rio Grande do Sul”, e avaliação dos arquivos apresentados, selecionamos o estudo de Marin e Ribas (2013) pelos seguintes motivos: (a) densa pesquisa de campo em diferente regiões do RS; (b) aprofundamento teórico e detalhada descrição dos JTs; (c) diversidade e quantidade de jogos apresentados que totalizam 63 jogos tradicionais; e (d) engloba diferentes regiões do RS, abarcando de modo amplo a formação cultural do estado.

A obra subdivide os jogos tradicionais catalogados em 4 grupos sociais localizados em diferentes regiões do RS: três com predominância de descendência de imigrantes – italianos (região central e nordeste), alemães (região central, nordeste e vale do rio pardo) e portugueses (região sul) e um pertencente aos povos originários da etnia Kaingang (região noroeste). Entretanto, é necessário observar que o estudo não contemplou todos os grupos que compõe o estado, a exemplo dos afrodescendentes e dos poloneses. Conforme levantamento bibliográfico, não foram identificados estudos que tratem da especificidade dos jogos tradicionais dessas

⁷ 2D: imagens planas, possuem medições em altura (eixo X) e comprimento (eixo Y).

⁸ 3D: imagens tridimensionais, possuem medições em altura (eixo X), comprimento (eixo Y) e profundidade (eixo Z).

⁹ APIs - refere-se ao termo em inglês "Application Programming Interface", que significa em tradução para o português "Interface de Programação de Aplicativos", É um conjunto de rotinas e padrões de programação para acesso a um aplicativo de *software* ou plataforma baseado na Web.

culturas. Portanto, nesta versão do “Memória dos Jogos Tradicionais”, não estarão contemplados. Não obstante, busca-se incluí-los na medida em que encontrar pesquisas que tratem do tema.

Devido ao tempo reduzido e aos aportes financeiros disponíveis, não foi possível incluir os 63 jogos descritos na obra. Optou-se, assim, pela inclusão de 30 deles. A escolha pautou-se na busca pela variedade de práticas presentes nos 4 grupos sociais representados, dando ênfase aos JTs que poderiam ser desenvolvidos no ambiente escolar. Desse modo, é possível visualizar no Quadro 1 a lista completa dos jogos selecionados para a versão inicial do “Memória dos Jogos Tradicionais”.

Quadro 1 – Lista de jogos selecionados para as ilustrações.

GRUPOS SOCIAIS	REGIÃO DE DESCENDÊNCIA ITALIANA	REGIÃO DE DESCENDÊNCIA ALEMÃ	REGIÃO DE DESCENDÊNCIA PORTUGUÊSA	ETNIA KAIGANG
JOGOS TRADICIONAIS	Bocha; Bocha 48; 3 Sete; Mora; Arremesso de Espiga de Milho; Corrida de Carriola; Corrida do Saco; Corrida do Ovo;	Bolão Bolão de Mesa; Bolão de Bola Presa; Corona; Sprangenspiel; Ministock; Traçador; Pau de Sebo; Corrida do Tamanco; Argolinha (Pendel); Pregar o prego;	Cinquilho; Malha; Sueca; Jogo do Sapo;	Arremesso de Lança; Cabo de Guerra; Bodoque; Peteca; Arco e Flecha; Corrida da Tora; Jogo do Tigre;

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

4.2.2 Da produção do material visual

A produção de material visual apresenta-se como uma etapa importante no desenvolvimento do trabalho, pois é o elemento central para cativar e chamar a atenção do usuário ao uso da plataforma e o interesse no conhecimento dos JTs. Nesse segmento, optou-se por desenvolver ilustrações que representem o jogo tradicional específico, dando ênfase às suas características principais, pois “um fato mostrado com imagem e palavra tem mais força que se for mostrado somente com palavra” (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000, p. 36). Assim, toda produção gráfica do “Memória dos Jogos Tradicionais” tem o intuito de instigar o interesse do usuário em ampliar seus conhecimentos sobre os jogos apresentados.

As ilustrações foram confeccionadas a partir dos elementos, figuras e fotografias apresentadas no estudo de Marin e Ribas (2013). Além disso, buscamos expressar alguns elementos que ao nosso ver sintetizam a vivência dos jogos e sua importância nas aulas de educação física.

Buscando produzir material gráfico com qualidade e representatividade, contou-se com o apoio do *designer* gráfico Fabiano da Costa Alvares, graduado em *Design* pela Universidade Franciscana - UFN (2006) e Mestre em Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM (2015). Possui também experiência em *design* de produto e *design* gráfico e, com sua sensibilidade e conhecimento, produziu os desenhos, utilizando como apoio as orientações do pesquisador.

Os primeiros diálogos entre pesquisador e ilustrador foram no sentido de conhecer os JTs que seriam confeccionados, buscando apresentar as características específicas dos jogos nas ilustrações construídas.

Como consequência, elencam-se as características fundamentais para subsidio do *designer* na ilustração dos jogos. Nesse aspecto, usufruiu-se das descrições sobre os JTs a partir de Caillois (1990), Huizinga (2007) e Marin e Ribas (2013), além das orientações do Coletivo de Autores (2012) para o delineado de aspectos pedagógicos para a educação física escolar.

(a) *Características do jogo*: diversão ao passo que há tensão e seriedade; poder de fascinação; absorver o jogador pela satisfação de jogar; livre; uma fuga da realidade, desenvolvido em um espaço e tempo definidos, regras flexíveis; fenômeno cultural; diversidade; envoltos de sentidos e significados aos que praticam; produzem sociabilidade e conhecimentos; voluntário; estético; improdutivo e incerto; tem um fim em si mesmo; tem sentido comunitário (unir os jogadores) (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 2007; MARIN; RIBAS, 2013);

(b) *Características da educação física*: plural; processo pedagógico; possui conteúdos específicos (esporte, jogos e brincadeiras, lutas, ginástica e dança); utiliza-se de atividades teóricas e práticas, com ênfase no movimento; é embasada na cultura corporal como seu objeto de estudo; busca desenvolver um pensamento crítico do(da) aluno(a); instiga as emoções dos(as) alunos(as); vivência coletiva (COLETIVO DE AUTORES, 2012);


(c) *Orientações propostas pelos autores*: usar diversidade de jogadores(as), idades, gênero, condições físicas (cadeirantes etc); valorizar nas imagens a presença feminina, pois os jogos tradicionais ainda são um universo majoritariamente masculino; buscar ênfase no movimento e nos objetos que são utilizados para o jogo descrito; utilizar de cores vibrantes; nem todas as cartas precisam estar necessariamente em situação de jogo formal; usar espaços

que descrevem ambientes escolares; esboçar alegria e contentamento nos praticantes do jogo e também no público que assiste; não utilizar de produtos não pedagógicos (exemplo: bebidas alcoólicas); mesclar as roupas que os personagens estão usando; utilizar personagens que incluem as diferentes fases da vida; vincular elementos urbanos e rurais;

(d) *Orientações técnicas*: cartas em formato retangular; dimensões 2362 x 1654 pixels¹⁰; resolução horizontal e vertical – 300 dpi¹¹; alta resolução.

A partir desses componentes o diálogo foi constante entre pesquisador e *designer*, e a confecção das ilustrações ocorreu em 4 etapas: (1) Síntese do *designer* a partir das orientações iniciais; (2) Esboço inicial; (3) Modificações; e (4) Finalização do jogo. Demonstram-se os passos realizados a partir das próximas figuras (4, 5 e 6), utilizando como exemplo o jogo Corrida de Carriola. E assim, sintetiza-se o empenho em demonstrar nas cartas, os elementos que fazem do jogo tradicional uma ação repleta de significado àqueles que o desenvolvem. Essa sequência de etapas foi realizada nos 30 jogos ilustrados.

Figura 4 – Referência inicial.



CORRIDA DE CARRIOLA


(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Outras denominações:
▶ CORRIDA DO CARRINHO DE MÃO

Objetivo do jogo: serrar um pedaço de madeira e trazê-lo em cima da carriola. Vence o casal que conseguir realizar a prova em menos tempo.

Materiais utilizados:

- Um serrote.
- Uma carriola ou carrinho de mão por dupla.
- Um pedaço de madeira (cepo).
- Linhas pintadas no chão para demarcar as raiais e as linhas de saída e chegada.



Descrição do jogo: é um jogo sociomotor de cooperação realizado em duplas (casal), sendo que um integrante do casal deve percorrer uma distância estabelecida carregando o outro em cima da carriola até um local determinado, onde se encontra um pedaço de madeira. O casal deve pegar o serrote, serrar e trazer o pedaço de madeira serrado em cima do carrinho de volta à marca inicial juntamente com o integrante. Na saída, o carrinho deve estar com o pneu atrás da linha. A chegada é válida após o carrinho e a pessoa que estiver empurrando ultrapassarem totalmente a linha de chegada. Vence o casal que conseguir realizar a prova em menor tempo.

Figura 26 – Prática do jogo

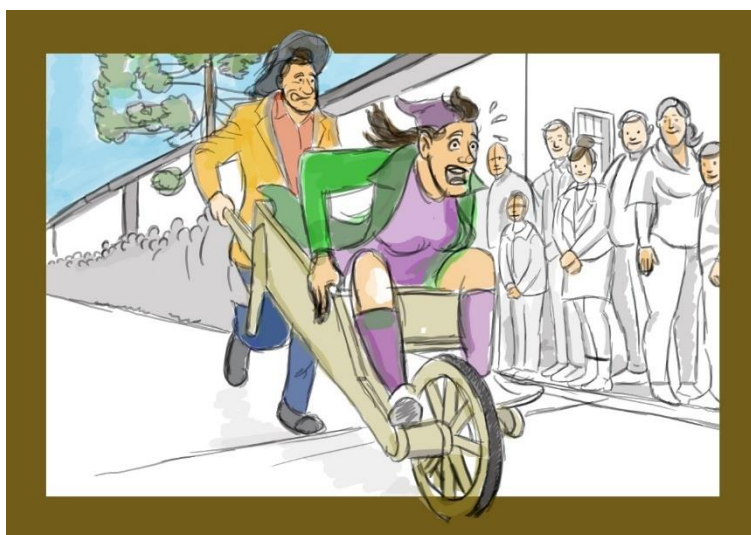
Fonte: Marin; Ribas (2013, p. 192).

¹⁰ Pixel: refere-se ao número de pixels contido dentro de uma polegada de uma imagem exibida no monitor do computador (SONY, 2015).

¹¹ DPI - refere-se ao número de pontos impressos contido dentro de uma polegada de uma imagem impressa por uma impressora. (SONY, 2015).

Em um primeiro momento, para o início da confecção das ilustrações, desenvolviam-se diálogos e sínteses das informações sobre o jogo escolhido (Figura 4). Esses conhecimentos foram a base para o *designer* orientar-se e, assim, compreender os elementos que formavam o jogo tradicional.

Figura 5 – Esboço inicial do jogo Corrida de Carriola.



Fonte: Arquivo pessoal (2021).

Com o esboço inicial organizado (Figura 5), buscou-se avaliar se as características dos jogos estavam condizentes com as referências inicialmente elencadas, sendo possível a alteração dos mesmos caso houvesse necessidade. À vista disso, a última etapa consistiu na finalização da carta, inserindo as cores e os detalhes finais, conforme exemplo da figura 6.

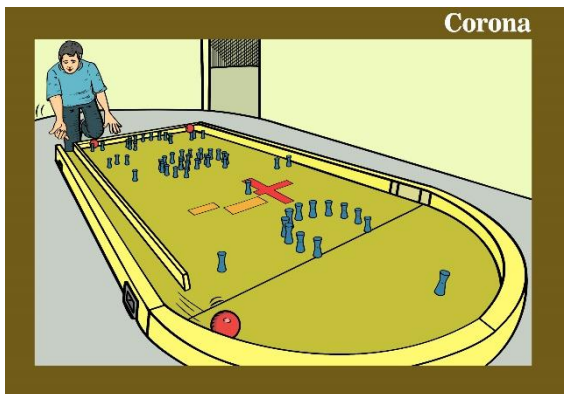
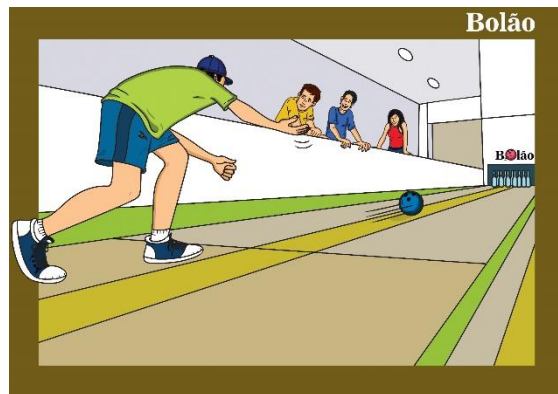
Figura 6 – Ilustração final do jogo Corrida de Carriola.



Fonte: Arquivo pessoal (2021).

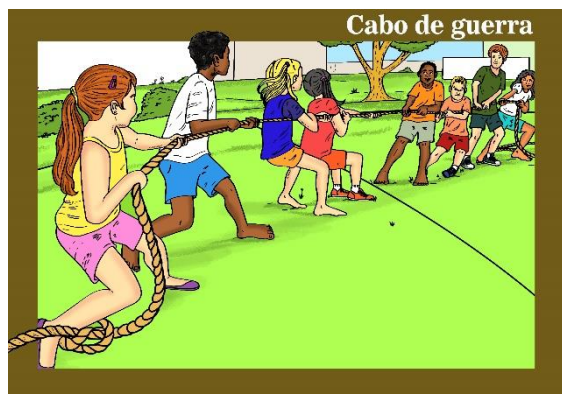
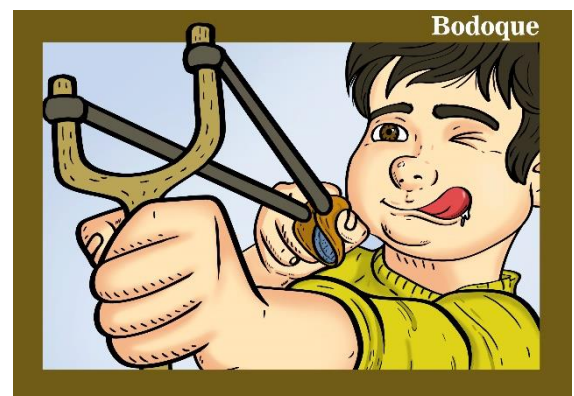
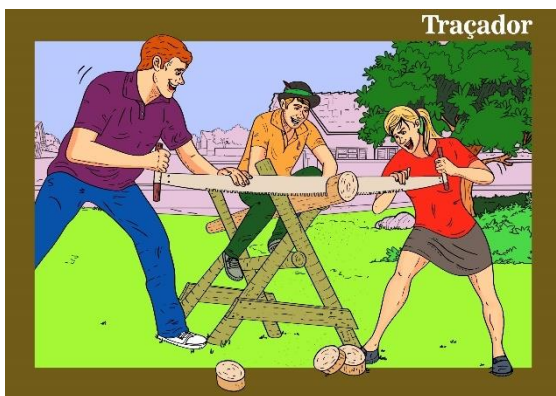
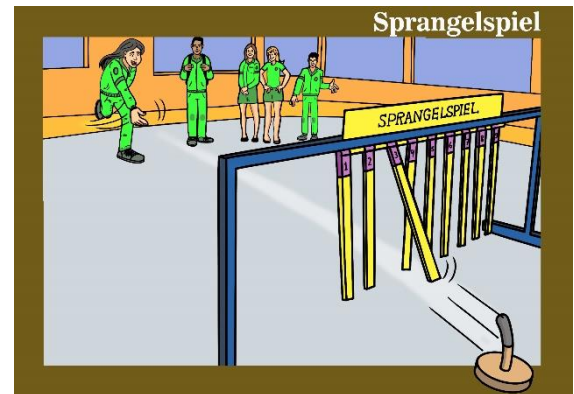
Quadro 2 – Imagens ilustrativas dos jogos tradicionais e logos confeccionados.

(continua)



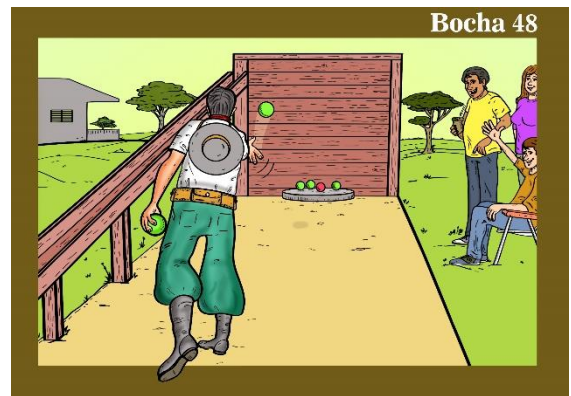
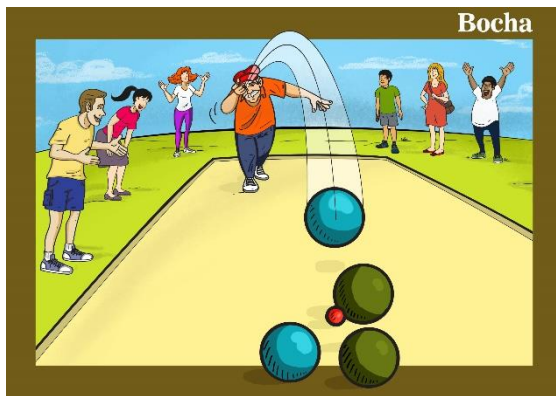
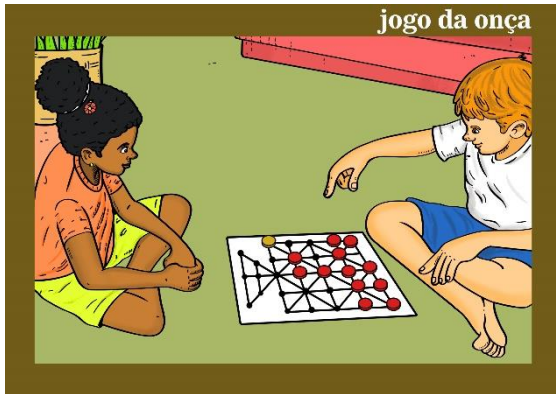
Quadro 2 – Imagens ilustrativas dos jogos tradicionais e logos confeccionados.

(continuação)



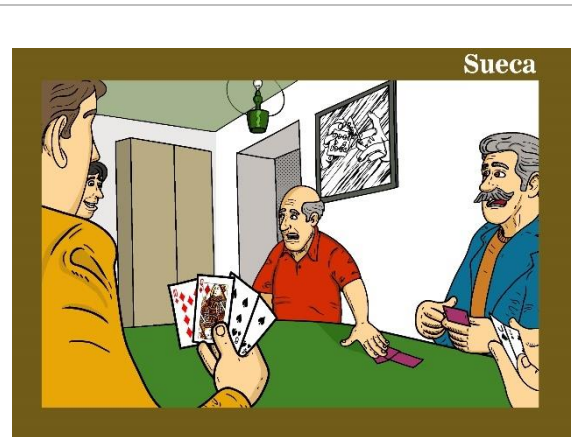
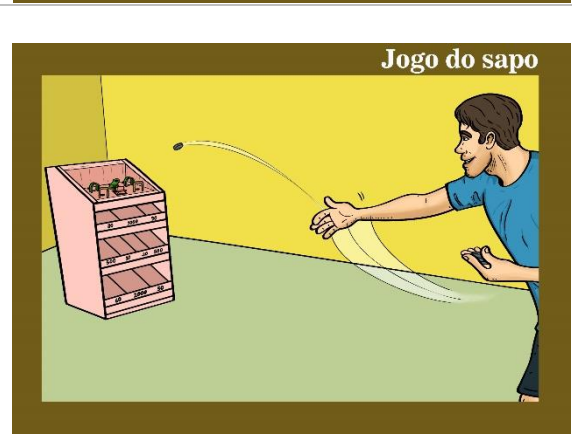
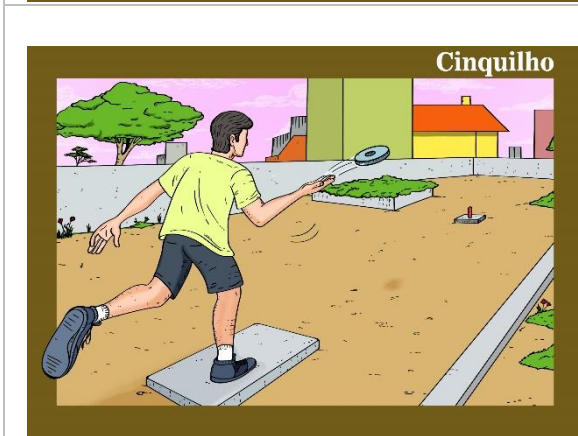
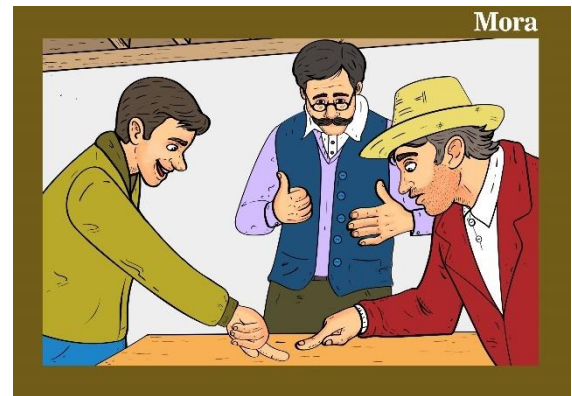
Quadro 2 – Imagens ilustrativas dos jogos tradicionais e logos confeccionados.

(continuação)



Quadro 2 – Imagens ilustrativas dos jogos tradicionais e logos confeccionados.

(conclusão)



4.3 DA IMPLEMENTAÇÃO

A partir da confecção do material gráfico, dá-se segmento à planificação do “Memória dos Jogos Tradicionais”, momento esse que demandou conhecimentos digitais e de programação, tendo suporte do técnico em informática Junior de Souza, graduando em Sistema de Informação pela Universidade Federal de Santa Maria.

Utilizou-se da ferramenta digital de construção de jogos *Unity*. De forma sucinta, ela consiste em uma *Game Engine*, ou popularmente conhecida como motor de jogos:

a plataforma oferece vários recursos prontos fazendo assim com que os desenvolvedores foquem mais no funcionamento do seu jogo. Esta também pode ser utilizada para a criação de todas as modalidades de jogos. Conta também com um recurso muito interessante que é a loja da Unity, onde pode-se realizar o download de vários elementos gráficos, sejam eles pagos, ou gratuitos. A Unity aceita as linguagens de programação C# e Javascript para criação dos scripts dos jogos (SILVA; LOPES; CARVALHO, 2016, p. 3).

Silva, Lopes e Carvalho (2016, p. 3) ainda apontam que “A Unity, é uma das mais populares *engines* para jogos, possuindo 770 milhões de jogadores que jogam os títulos criados pela plataforma”, principalmente pela sua interface descomplicada e completa, que propicia facilidade no desenvolvimento dos mais variados jogos.

Antes de utilizar a plataforma para a construção em si do jogo digital, montou-se um esboço inicial do projeto, buscando uma referência visual base, que foi utilizada como norteadora do projeto. O primeiro protótipo do jogo pode ser visualizado na figura 7.

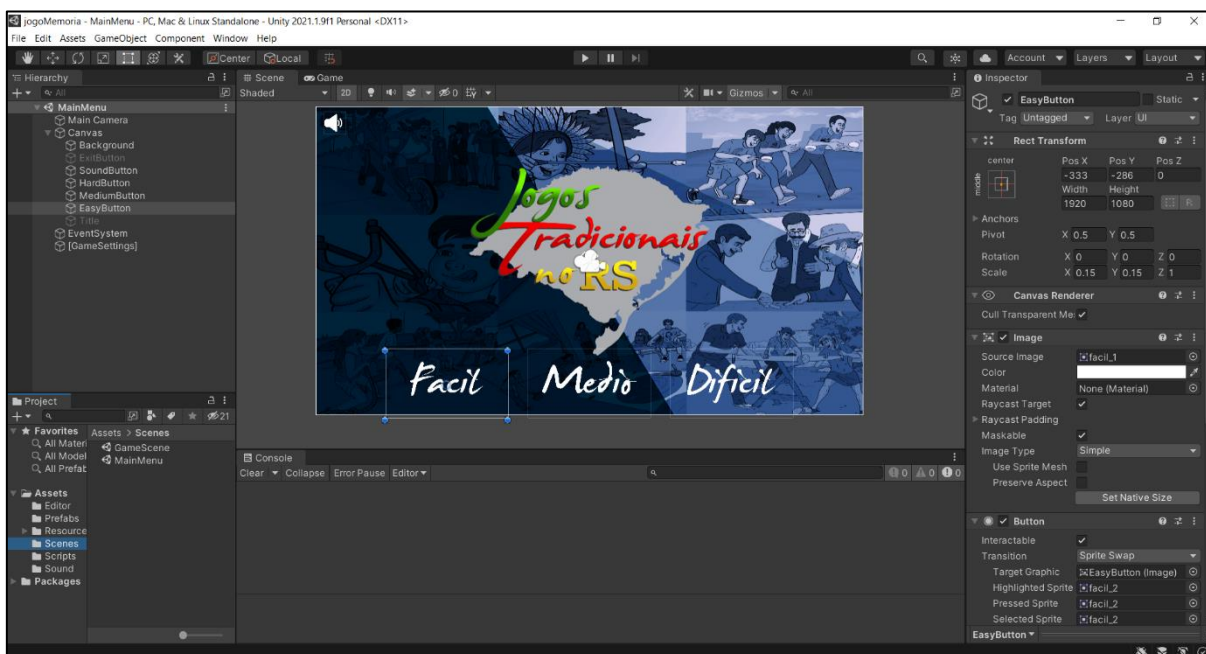
Com o material gráfico construído e os objetivos elencados, desenvolveu-se a programação do jogo da memória digital, utilizando nesse momento as ferramentas oportunizadas pela *Unity*, que requer conhecimentos prévios para sua utilização. Na figura 8 podem ser visualizados os elementos que compõem a interface da mesma.

Figura 7 – Protótipo inicial do “Memória dos Jogos Tradicionais”.



Fonte: Acervo pessoal (2020).

Figura 8 – Software de criação da Unity.



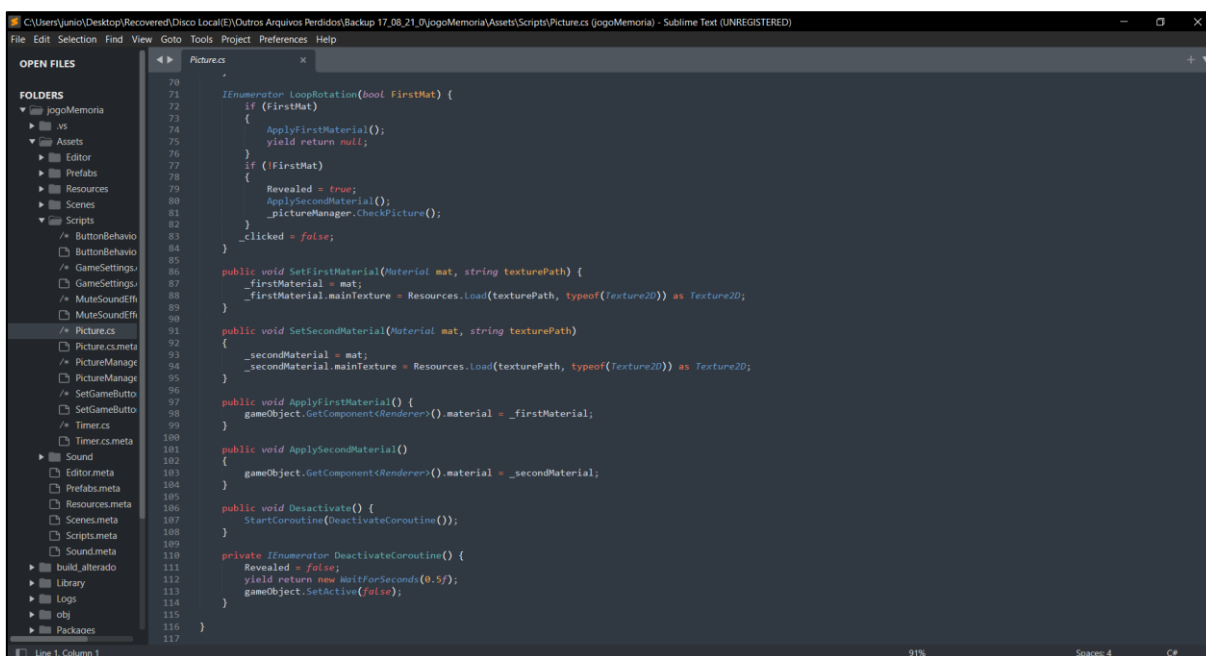
Fonte: Acervo pessoal (2021).

Além da *Unity*, foram utilizados dois outros programas para a estruturação do jogo da memória digital. Um deles foi o Visual Studio, o qual é indicado pela plataforma *Unity* e

possibilita a edição de códigos fontes, realiza testes e depura os jogos com a criação dos *scripts*¹² em linguagem C#¹³.

Para o funcionamento do jogo, houve a criação de comandos em linguagem C# (Figura 9). Elas são conhecidas como códigos fonte e são essenciais para o funcionamento do jogo, pois são a partir deles que as ações propostas pelo jogador são executadas, por exemplo, o efeito de uma carta se virar e apresentar a ilustração é feito através da execução de um *script*.

Figura 9 – Exemplo de código desenvolvido para o “Memória dos Jogos Tradicionais”.



```

70
71 IEnumerator LoopRotation(bool FirstMat) {
72     if (FirstMat)
73     {
74         ApplyFirstMaterial();
75         yield return null;
76     }
77     if (!FirstMat)
78     {
79         Revealed = true;
80         ApplySecondMaterial();
81         _pictureManager.CheckPicture();
82     }
83     _clicked = false;
84 }
85
86 public void SetFirstMaterial(Material mat, string texturePath) {
87     _firstMaterial = mat;
88     _firstMaterial.mainTexture = Resources.Load(texturePath, typeof(Texture2D)) as Texture2D;
89 }
90
91 public void SetSecondMaterial(Material mat, string texturePath)
92 {
93     _secondMaterial = mat;
94     _secondMaterial.mainTexture = Resources.Load(texturePath, typeof(Texture2D)) as Texture2D;
95 }
96
97 public void ApplyFirstMaterial() {
98     gameObject.GetComponent<Renderer>().material = _firstMaterial;
99 }
100
101 public void ApplySecondMaterial()
102 {
103     gameObject.GetComponent<Renderer>().material = _secondMaterial;
104 }
105
106 public void Deactivate() {
107     StartCoroutine(DeactivateCoroutine());
108 }
109
110 private IEnumerator DeactivateCoroutine() {
111     Revealed = false;
112     yield return new WaitForSeconds(0.5f);
113     gameObject.SetActive(false);
114 }
115
116 }
117
  
```

Fonte: Acervo pessoal (2021).

Outro programa utilizado foi o *Photoshop*, software desenvolvido pela *Adobe Systems* utilizado para edição e criação de imagens. Sua utilização está vinculada na produção dos ícones e imagens que foram desenvolvidas para os *templates* do “Memória dos Jogos Tradicionais”. Com a vinculação de todos esses programas, houve condições de confeccionar o “Memória do Jogos Tradicionais”, o qual foi pensado em três momentos diferentes: a) Tela Inicial (Figura 10); b) Tela Principal (Figura 11); e c) Tela Final (Figura 12).

¹² Script: é um conjunto de instruções para que determinada ação seja executada dentro de um software.

¹³ Linguagem C# é uma linguagem de programação, multiparadigma, de tipagem forte, desenvolvida pela Microsoft.

Figura 10 – Tela Inicial do “Memória dos Jogos Tradicionais”.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

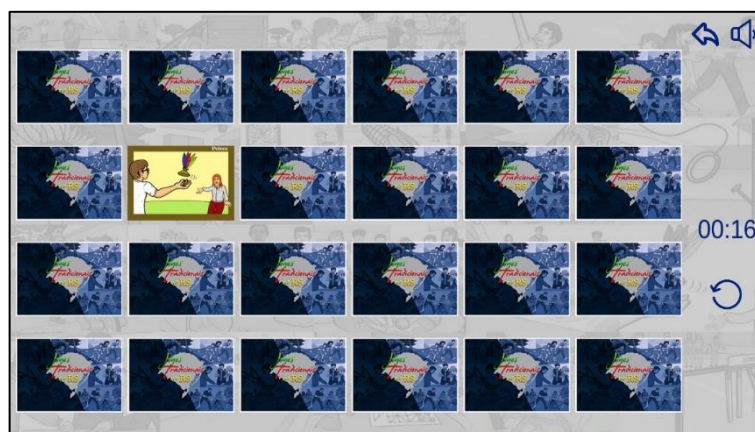
Na tela inicial o jogador tem acesso a duas informações principais: os níveis de jogo – fácil, médio e difícil – e ícone no canto superior esquerdo que permite ligar ou desligar o som do jogo. Nota-se que o “Memória dos Jogos Tradicionais” busca ser o mais intuitivo possível, a fim de facilitar seu manuseio, pois poderá ser utilizado pelos mais variados públicos.

Com a escolha do nível, o usuário é direcionado à segunda tela, onde o jogo se desenvolve (Figura 11). Nessa tela, as imagens estão inicialmente viradas, sem representar o jogo tradicional descrito em cada carta. Por tentativa e erro o jogador deverá selecionar duas cartas por vez, até formar o par respectivo. A partida termina quando o jogador conseguir encontrar todos os pares presentes, sendo direcionado à tela final (Figura 12).

Ademais, outros ícones estão presentes e podem ser utilizados: botão de reiniciar, localizado ao lado direito da tela; cronômetro, que marca o tempo utilizado para terminar a partida; botão para retornar à tela inicial, localizado no canto superior direito; e o botão para ligar ou desligar o som do jogo.

Por fim, ao terminar a partida, o usuário terá acesso ao tempo demandado para realização do jogo. Além disso, caso haja interesse do mesmo em conhecer mais sobre os jogos tradicionais apresentados, terá a possibilidade de se direcionar, através do *link* que está integrado à frase “Quer conhecer mais sobre os Jogos Tradicionais no RS? Clique Aqui!”, ao *site* informativo que contém inúmeras informações sobre os JTs, potencializando a ferramenta como fonte de pesquisa e conhecimento. O acesso ao jogo da memória digital pode acontecer pelo seguinte *link*: <https://jogos-tradicionais-no-rs.itch.io/jogo-da-memoria>.

Figura 11 – Tela Principal do “Memória dos Jogos Tradicionais”.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Figura 12 – Tela Final do “Memória dos Jogos Tradicionais”.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

4.3.1 Site informativo

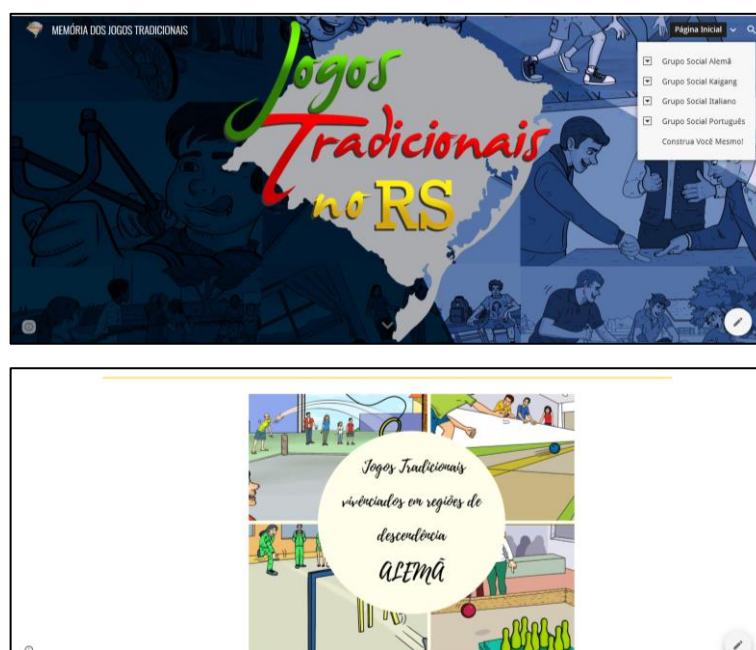
O outro espaço que compõe o “Memória dos Jogos Tradicionais” é o *site* informativo (link: <https://sites.google.com/view/memoriadosjogostradicionaisrs/p%C3%A1gina-inicial>). Entende-se necessária sua criação, buscando um ambiente vinculado ao jogo digital que apresentasse conteúdo específico sobre os jogos tradicionais. Nesse sentido, compreendendo que era inviável vincular mais conteúdos na mesma plataforma, pois tornaria o jogo da memória digital estático e desmotivador, desenvolveu-se um segundo local, voltado principalmente ao seu conteúdo, o qual poderia vincular diversos materiais e, com isso, apresentar ao usuário uma fonte de pesquisa de uso fácil e prático.

Para isso, utilizou-se da plataforma Google *Sites*. Ela é uma “ferramenta grátis que permite criar sites completos usando ferramentas e modelos prontos. Com recursos

profissionais, esse serviço do Google é ideal para criar páginas de empresas, empreendedores autônomos e outras iniciativas” (TECHTUDO, 2018). Além disso, seu uso ocorre a partir de um servidor *web* gratuito, sem custos aos usuários.

O *site* informativo contém informações do funcionamento, imagens e vídeo ilustrativo e *link* de acesso ao “Mapa de Jogos Tradicionais do RS”, desenvolvido por Barasuol (2019), que ilustra geograficamente os locais onde os jogos tradicionais são ou foram predominantemente vivenciados. Esse espaço de conhecimento, pesquisa, divulgação poder ser utilizado no campo educacional e social, destacando as diversas características que os jogos expõem em seu contexto de prática.

Figura 13 – Tela Inicial do *site* informativo.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Na página inicial (Figura 13) o usuário tem acesso aos JTs, através de abas que ficam na parte superior direita da página, além de acesso pelos grupos étnicos presentes no corpo do *site*. Cada jogo tradicional descrito possui suas próprias informações, que são acessadas pelos seus respectivos nomes. No que se refere às páginas com as descrições sobre os jogos tradicionais, todas possuem uma mesma padronização, seguindo a seguinte ordem: (a) Descrição (Figura 14); (b) Imagens ilustrativas (Figura 15); (c) Vídeo Ilustrativo (Figura 16); e (d) Localização Geográfica (Figura 17).

Para a descrição dos jogos (Figura 14), utilizou-se do texto apresentado no estudo de Marin e Ribas (2013), o qual descreve diversos elementos que constituem os jogos: objetivo do

jogo; materiais utilizados; descrição do jogo; número de jogadores e funções; espaço do jogo; sistema de pontuação; tempo de duração; finalização do jogo; premiação; outras maneiras de jogar; modelo organizativo; instituição organizadora; membros da organização; tipo de público; reconhecimento institucional; jogadores; local; histórias ou palavras representativas do jogo; abrangência da atividade; dados históricos; abrangência de inserção da atividade; existência de integração com outros municípios; influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural.

Realça-se que a utilização do estudo e, assim, dos elementos presentes tem propósito de divulgá-los, dando total mérito aos(às) pesquisadores(as) que empenharam esforços para desenvolver tal material, não se quer tomar proveito dos escritos, e sim oportunizar que mais pessoas possam usufruir dos mesmos, sabendo que o seu acesso acontece de forma gratuita pelos meios digitais.

Figura 14 – Descrição do JT no *site* informativo.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

O segundo aspecto presente no *site* refere-se às imagens ilustrativas que buscam apresentar de forma visual como os jogos são desenvolvidos. Nessa subdivisão, em um primeiro momento, optou-se por adicionar as ilustrações construídas e imagens oriundas de acervo pessoal, como também de materiais encontrados na internet.

Pode-se visualizar na figura 15 a opção de utilizar duas imagens em comparação, uma com destaque aos desenhos no sentido inanimado, buscando representar o sentido lúdico dos jogos e cativar um maior público, juntamente com outra que apresenta ações reais no desenvolvimento do JT, mostrando que é possível praticá-lo no dia a dia.

Figura 15 – Imagens ilustrativas no *site* informativo.

Fonte: Acervo pessoal (2021).

Em sequência, tem-se acesso ao terceiro elemento constituinte do *site*: o vídeo ilustrativo (Figura 16). Nele podemos ter uma ampla visão de como é desenvolvido de forma prática o JT. É necessário salientar que se opta por um único vídeo, mas que pelas diversas variações que os jogos possuem, não se considera como única representação prática do mesmo.

Se buscar nos meios digitais, visualiza-se inúmeros vídeos que representam em partes como são as regras dos jogos e seu funcionamento. Entretanto, para uso do *site*, se utiliza de vídeo que possuem maiores explicações sobre os JTs. Além disso, todos os *links* utilizados estão vinculados em *sites* abertos ao público e sua utilização está referenciada ao produtor do mesmo, buscando, da mesma forma que a descrição dos jogos, dar crédito aos que os confeccionaram.

Figura 16 – Vídeo ilustrativo no *site* informativo.

Fonte: Acervo pessoal (2021).

A fim de apresentar o maior número de informações, o último elemento presente na página descritiva, ilustra geograficamente a presença dos jogos no território do RS. Esse material foi construído no estudo de Barasuol (2019) e foi integrado a plataforma.

O conteúdo elucidada a localização dos jogos a partir dos lugares nos quais foram pesquisados (Figura 17). Salienta-se que essa descrição apresenta um esboço dos locais de prática, sendo que os jogos podem estar presentes em outros ambientes, até agora não

pesquisados. A confecção no Mapa dos Jogos Tradicionais também vincula elementos das TICs, através da utilização dos mapas interativos, podendo o mesmo ser utilizado como conteúdo transversal em outras disciplinas, além da educação física.

Figura 17 – Mapa dos Jogos Tradicionais no RS.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Outra característica interessante do *site* informativo está na possibilidade de compartilhamento das ilustrações (Figura 18). Para as escolas que não possuem acesso à internet, ou aparelhos para a utilização on-line, há a possibilidade de baixar as imagens e construir o jogo da memória fisicamente. Assim, tanto o professor de educação física, quanto usuários externos poderão utilizar as imagens e construir o jogo da memória tradicional, que tenha como base os JTs.

Figura 18 – Faça você mesmo!



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Por fim, o *site* ainda apresenta um espaço para os usuários apontarem sugestões e conteúdos para serem adicionados ao mesmo (Figura 19). Ao final da página, visualiza-se algumas informações sobre a autoria do *site* e *link* de acesso a um questionário criado através do *Google Forms*, o qual pode ser preenchido e direcionado ao organizador.

Figura 19 – Informações gerais no *site* informativo.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

O questionário (Figura 20) pode ser acessado através do *link* <https://forms.gle/uZ3jDwiXkZwfggQe9>, o qual solicita algumas informações básicas: nome, profissão, naturalidade, e-mail, quais são as suas sugestões? Assim, o usuário, ao visualizar algum problema ou ter sugestões de melhorias ao “Memória dos Jogos Tradicionais”, pode entrar em contato com o organizador. Além disso, como projeto inicial, certamente aparecerão modificações nas plataformas, e as sugestões dos usuários são necessárias e importantes na busca de um espaço que possa ser ampliado e melhorado.

Figura 20 – Questionário para sugestões no *site* informativo.

 A screenshot of a Google Forms survey titled "Memória dos Jogos Tradicionais". The header features a banner with the text "Jogos Tradicionais no RS" and an illustration of people playing games. Below the banner, the form asks for suggestions to improve the site. It includes a sender email "ed.barasuol@gmail.com", a red asterisk indicating required fields, and input boxes for "Nome *", "Profissão *", and "Naturalidade *".

Fonte: Acervo pessoal (2021).

Dessa forma, foram apresentados os principais elementos que formam o “Memória dos Jogos Tradicionais”. Demais informações e curiosidades podem ser visualizadas através do *link*: <https://sites.google.com/view/memoriadosjogostradicionaisrs/p%C3%A1gina-inicial>.

O desenvolvimento do “Memória do Jogos Tradicionais” destacou a amplitude de conhecimentos necessários para a sua construção e finalização preliminar, envolvendo elementos de programação, *design*, entre outros, que são fundamentais quando pensamos na importância sociocultural que o JT representa na vida social. Com tal característica, buscamos que os produtos oriundos dos esforços possam ser utilizados no campo escolar, proporcionando divertimento, conhecimento e as mais diversas sensações ocasionadas pelos jogos.

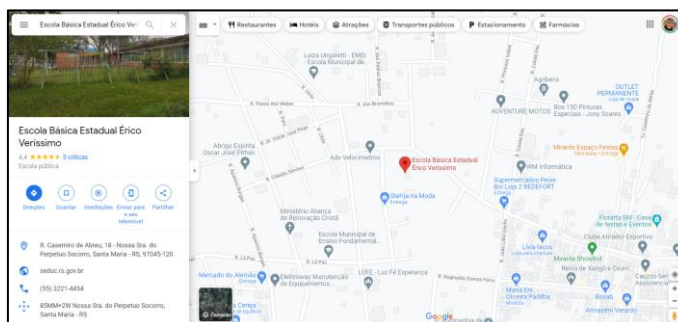
4.4 TESTAGEM E ADEQUAÇÕES: EXPERIÊNCIA PRELIMINAR

Devido à pandemia de Covid-19 que acometeu de forma global as ações sociais e afetou fortemente o Brasil em seus diversos âmbitos, inclusive o educacional, o qual é foco de pesquisa, houve a necessidade de repensar corriqueiramente as condutas, a fim de seguir as orientações sanitárias e diminuir a propagação do vírus.

Com tal contexto, a testagem e adequação do “Memória dos Jogos Tradicionais” teve desenvolvimento de forma virtual e remota, onde a experiência dos(as) alunos(as) e professora com o jogo ocorreu mediada pelas TICs, pensando exclusivamente na saúde dos envolvidos.

Essa etapa da pesquisa ocorreu nas aulas de educação física da Escola Básica Estadual Érico Veríssimo¹⁴, localizada na Rua Casemiro de Abreu, nº 18 - Bairro Perpétuo Socorro, Santa Maria – RS (Figura 21). A instituição escolar, desenvolvia suas atividades de forma remota e concordou com a realização do estudo, o qual foi executado a partir da aprovação do Comitê de Ética da UFSM (Parecer: 4.716.359) e seguindo as orientações estaduais e municipais de saúde (RIO GRANDE DO SUL, 2020).

Figura 21 – Localização da Escola Básica Estadual Érico Veríssimo.



Fonte: Google Maps (2021).

¹⁴ Vale destacar que o pesquisador contactou previamente a escola, e que a mesma demonstrou interesse em participar da pesquisa. Salienta-se, ainda, que a pesquisa foi aprovada e seguiu as orientações do Comitê de Ética da UFSM (<https://www.ufsm.br/pro-reitorias/prpgp/cep/>), preocupando-se com os cuidados necessários para o desenvolvimento da pesquisa proposta.

Situada em zona urbana, a escola foi inaugurada no ano de 1977 e, atualmente, possui oferta de ensino fundamental, ensino médio regular e Educação de Jovens e Adultos. Segundo o Projeto Político-Pedagógico (ESCOLA BÁSICA ESTADUAL ÉRICO VERÍSSIMO, 2018), a comunidade escolar atendida “está situada em uma faixa de renda média a baixa, inclusive com uma parcela de famílias carentes” (ESCOLA BÁSICA ESTADUAL ÉRICO VERÍSSIMO, 2018, p. 10).

Os objetivos destacados pela escola são: “ser inclusiva, democrática e de qualidade, proporcionando, além do conhecimento, a formação do cidadão consciente de sua importância e responsabilidade, na construção de uma sociedade justa e fraterna” (ESCOLA BÁSICA ESTADUAL ÉRICO VERÍSSIMO, 2018, p. 10).

Além disso, salienta-se o comprometimento da escola com a diversidade cultural, o qual tem orientação no Projeto Político-Pedagógico e reforça a importância de pensarmos os JTs como elemento sociocultural:

Reconhecimento à diversidade etno-cultural, investindo na superação de qualquer tipo de discriminação; [...] A valorização da cultura grupal, local e global e, ao mesmo tempo, propiciar o acesso e respeito aos conhecimentos sociais relevantes da cultura brasileira e da humanidade (PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO, 2018, p. 10)

A escolha da Escola Érico Veríssimo para a testagem do “Memória dos Jogos Tradicionais” perpassou por diversos fatores: (a) conhecimento do ambiente escolar e da equipe diretiva (Figura 22); (b) estágio realizado na referida escola, conhecendo a dinâmica escolar; e (c) a escola dispunha de aulas virtuais (*Google Classroom*), as quais foram necessárias para o desenvolvimento do estudo. Esses fatores contribuíram para a inserção do pesquisador no campo de pesquisa, proporcionando abertura para a interação entre instituição, alunos(as) e o próprio pesquisador.

De forma específica, a vivência on-line do jogo da memória digital se desenvolveu com 6 alunos(as) das turmas de 1º ano do ensino médio, juntamente com a professora de educação física da escola que atua nas respectivas classes. A opção por esse grupo está vinculada a diferentes aspectos. O primeiro está na BNCC (BRASIL, 2017), pois tanto os jogos tradicionais, quanto os jogos eletrônicos são descritos como conteúdos da educação física escolar, convergindo com o tema abordado. Outro fator importante está vinculado às problemáticas impostas pela pandemia de coronavírus, devido à qual grande parte dos(as) alunos(as) das outras turmas não participava assiduamente das aulas pelos mais diversos motivos: falta de

Figura 22 – Escola Básica Estadual Érico Veríssimo.



Fonte: Facebook - Escola Básica Estadual Érico Veríssimo (2021).

de acesso à internet e a aparelhos eletrônicos adequados, entre outros. Deste modo, com a orientação da escola, optou-se pelos(as) alunos(as) do 1º ano, os(as) quais conseguiam participar corriqueiramente dos encontros virtuais.

No quadro 3, destaca-se: (a) sessões; (b) objetivos; (c) grupo focal; e (d) local e tempo para da coleta de dados. Cada aspecto elencado leva em consideração o tempo de aula dos(as) alunos(as) na educação física.

Quadro 3 – Planejamento para coleta de dados.

Sessão	Objetivo	Local e Tempo
1 Sessão 28/06	Apresentação e explicação da pesquisa para os(as) alunos(as) e professores(as)	Sala de aula (<i>Google Meet</i>) - 30 minutos
Assíncrona	Vivência individual em horário de preferência dos(as) alunos(as) e professora ao “Memória dos Jogos Tradicionais”	A escolha dos(as) alunos(as) e professora
2 Sessão 12/07	Realização de grupo focal e aplicação de questionário	Sala de aula (<i>Google Meet</i>) - 30 minutos
3 Sessão 09/08	Encerramento	Sala de aula (<i>Google Meet</i>) - 30 minutos
4 Sessão	EXTRA	EXTRA

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

As sessões aconteceram durante o horário definido para as aulas de educação física. Utilizamos da plataforma *Google Classroom* (via *Google Meet*) para realização das aulas, como

também para sanar as dúvidas dos participantes. Todas as aulas foram previamente agendadas junto à coordenação da escola.

No que se refere à atividade assíncrona (Quadro 8), os(as) alunos(as) e professora foram orientados a utilizar o “Memória dos Jogos Tradicionais” de forma livre em seus dispositivos tecnológicos pessoais (computador, notebook, celular etc.), no horário em que tinham disponibilidade. Após a sua utilização, foram realizadas sessões de grupo focal e foi empregado o questionário, buscando gerar dados e explicações para as indagações elencadas.

4.4.1 Testagem do “Memória dos Jogos Tradicionais”

Toda ação voltada aos experimentos iniciais e, posteriormente, à análise dos dados obtidos desenvolveu-se com receptibilidade e senso crítico, pois as interações provindas das vivências e desdobramentos do trabalho afetam diretamente a qualidade das suas definições e considerações sobre tema.

Sobre esse aspecto, a fim de obter dados mais amplos, se utilizou da triangulação de técnicas metodológicas (DENZIN; LINCOLN, 2006), sendo elas: (a) vivência do jogo pelos(as) alunos(as) e professora; (b) questionário semiaberto; e (c) grupo focal. Em termos de pesquisa, de acordo com Denzin e Lincoln (2006, p. 19), a triangulação metodológica trata-se de uma combinação de metodologias diferentes para analisar o mesmo fenômeno, o “uso de múltiplos métodos, ou da triangulação, reflete uma tentativa de assegurar uma compreensão em profundidade do fenômeno em questão”.

Os questionários (GIL, 1999), um designado aos(às) alunos(as) (Apêndice A) e o outro para a professora (Apêndice B), foi construído por perguntas abertas e fechadas aplicadas ao final das vivências através de documento virtual do *Google Docs*¹⁵, no intuito de identificar a compreensão dos(as) usuários(as) sobre o uso do jogo.

Por conseguinte, o grupo focal possibilitou um momento de diálogo entre os(as) usuários(as) do jogo e o pesquisador. Ele “é um conjunto de pessoas selecionadas e reunidas por pesquisadores para discutir e comentar um tema, que é objeto de pesquisa, a partir de sua experiência pessoal (POWELL; SINGLE, 1996 apud GATTI, 2005, p. 9)”. A sua dinamização buscou apontar questões que possam ter passado despercebidas durante a testagem, além de possibilitar o diálogo entre os envolvidos.

¹⁵ Google Docs: serviço Web de criação, edição e visualização de documentos em texto.

O grupo focal foi mediado por um roteiro de questões norteadoras (Apêndice C). As interações realizadas nesse momento foram gravadas e transcritas, visando compreender preliminarmente os conhecimentos, aprendizados e dificuldades dos(as) alunos(as) e da professora no uso do “Memória dos Jogos Tradicionais”, além de identificar as suas sugestões na busca de tornar a ferramenta pedagógica profícua, dinâmica, interativa e estética.

O roteiro de questões foi constituído a partir de temas-chave, iniciando com questões gerais e, posteriormente, questões específicas. Gatti (2005) expõe que o uso de questões norteadoras no grupo focal propicia “a exposição ampla de ideias e perspectivas, permite trazer à tona respostas mais completas e possibilita também verificar a lógica ou as representações que conduzem a resposta” (GATTI, 2005, p. 10).

Ao final da testagem, utilizou-se das orientações de Minayo (2007, p. 27) para interpretar as respostas obtidas. Segundo a autora, essa etapa pode ser dividida em três tipos de procedimento: (a) ordenação dos dados; (b) classificação dos dados; e (c) análise propriamente dita, os dados obtidos foram avaliados com auxílio da Análise de Conteúdo (MINAYO, 2007), sendo que as informações foram categorizadas a partir de temas chaves: 1) Funcionamento do “Memória dos Jogos Tradicionais”; 2) Sugestões dos participantes; 3) Conhecimento e interesse vinculado ao “Memória dos Jogos Tradicionais”.

É importante salientar que a análise realizada propõe avaliar inicialmente o funcionamento do “Memória dos Jogos Tradicionais”, visando estudar a possibilidade de sua utilização na educação física escolar. Assim, pondera-se que os resultados apresentados não concedem conclusões precisas, mas oportunizam um ensaio introdutório ao uso do jogo da memória digital no ambiente escolar. Assim, de modo geral, a vinculação dessa etapa da pesquisa busca apontar de forma preliminar como a ferramenta foi tratada pelos usuários, compreender os problemas técnicos presentes no jogo e também destacar melhorias na mesma.

4.4.2 Resultados iniciais

A partir da testagem dos(as) alunos(as) e professora do “Memória dos Jogos Tradicionais”, destacam-se, de forma preliminar, as dificuldades, os problemas técnicos e as sugestões dos(as) usuários(as) para o jogo da memória digital.

É importante salientar que as aulas de educação física ocorreram de forma totalmente diferente do que temos como habitual. O contato com os(as) alunos(as) se desenvolveu de forma virtual, através do *Google Meet* e de grupo do *WhatsApp*, por meio do qual foram encaminhados

os *links* de acesso ao jogo da memória digital, sendo também um espaço para os participantes sanarem suas dúvidas e enviar sugestões durante a vivência com o jogo.

Essa fase do estudo teve contato inicial com 10 alunos(as) e 1 professora das turmas de 1º ano do ensino médio da Escola Básica Estadual Érico Veríssimo, que frequentavam regularmente as aulas síncronas e assíncronas. Desses colaboradores(as), 6 alunos(as) e a professora participaram em todas as sessões previstas e apresentaram os termos de assentimento e de compromisso assinados por eles(as) e por seus responsáveis. Sendo assim, apenas esses(as) estudantes e a professora formaram a amostra final do estudo.

Todos(as) os(as) participantes possuíam internet em suas residências, sendo que utilizaram dos equipamentos eletrônicos pessoais para o acesso ao jogo. No primeiro encontro (1 SESSÃO), realizou-se a apresentação dos pesquisadores, explicação sobre o funcionamento da pesquisa, a importância dos termos assinados e quais seriam os objetivos visualizados a partir das suas participações.

Com isso, os(as) usuários(as) tiveram o período de 7 dias (ASSÍNCRONA) para utilizarem da plataforma no seu dia a dia e, a partir disso, houve a aplicação dos questionários e o grupo focal (2 SESSÃO). Todas as informações dialogadas sobre a realização do estudo, como também os termos necessários para a sua participação, apresentadas durante a Sessão 1, foram reenviadas através do grupo do *WhatsApp* (Figura 23) organizado com os(as) participantes. Esse aplicativo serviu como espaço de comunicação dos envolvidos, sendo utilizado, também, para sanar dúvidas e enviar informações importantes durante a realização da pesquisa.

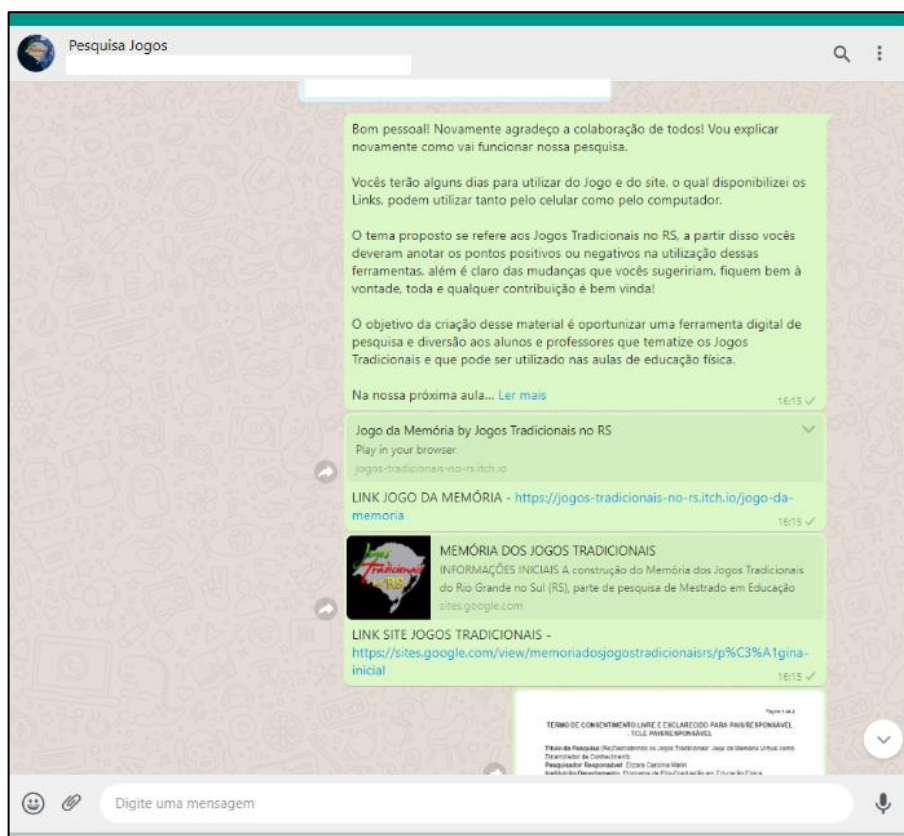
Na aula seguinte (2 SESSÃO), realizou-se a aplicação do questionário e do grupo focal. Como o número de participantes era reduzido, discutiu-se sobre as especificidades do jogo, as problemáticas apresentadas e o entendimento deles sobre sua utilização nas aulas de educação física.

Durante a testagem do jogo, houve um único problema técnico no uso da plataforma destacado pelos(as) usuários(as). Para equipamentos que utilizavam o navegador *Web Safari*, principalmente nos dispositivos *Iphone*, o jogo por vezes não funcionava por completo (Figura 24). Essa situação foi prontamente resolvida, pois o gerenciador do jogo, a ferramenta *WebGL* não é compatível com Safari por padrão. O navegador *Chrome* lida melhor com *WebGL*, mas se houver preferência em usar o Safari, pode habilitar manualmente o *WebGL* seguindo estas instruções rápidas: a) Abra o menu “Safari” e selecione “Preferências”; b) Clique na guia “Avançado” na janela “Preferências”; c) Na parte inferior da janela, marque o menu “Mostrar

Desenvolver" na caixa de seleção da barra de menu; d) Abra o menu "Desenvolver" na barra de menus e selecione "Ativar WebGL". A partir dessas orientações, os usuários puderam usar o jogo normalmente, sem problemáticas.

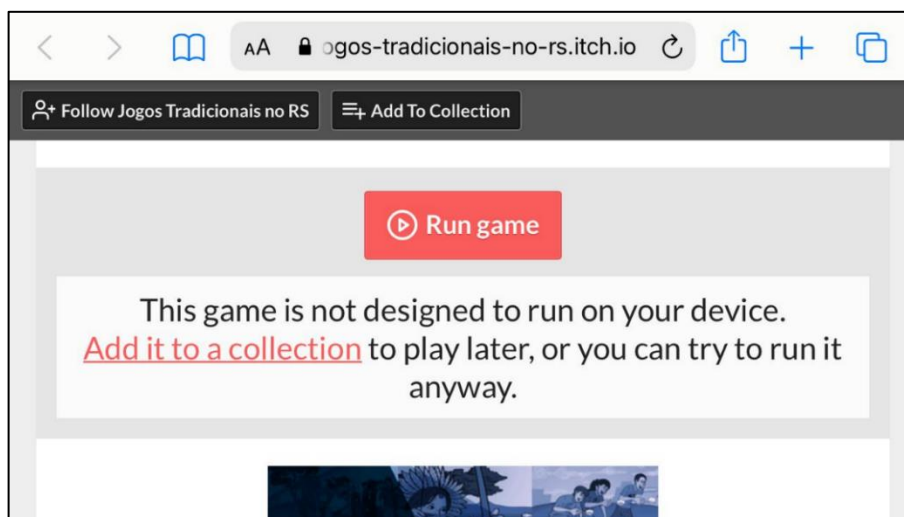
Por não haver surgido mais problemáticas durante o uso do jogo, entende-se que, de forma inicial, contemplou-se um dos objetivos pautados, que era a construção de uma ferramenta intuitiva e de fácil acesso, que representa os jogos tradicionais.

Figura 23 – Grupo de *WhatsApp* com os participantes da pesquisa.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Figura 24 – Erro exposto pelos(as) alunos(as) no uso do Memória dos Jogos Tradicionais.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Quando indagados no questionário sobre qual tema era abordado no jogo, os(as) alunos(as), de forma unânime, situaram o jogo tradicional como elemento principal. Essa questão inicialmente nos parece redundante e simples, mas ao considerar que o foco principal do jogo era propagar e dinamizar os JTs, é necessário avaliar se o usuário compreendeu a temática prevista.

O entendimento do aluno, ao conteúdo abordado, reflete aspectos importantes do uso da ferramenta como facilitadora de conhecimento (MAGNEY, 1990 apud ANTUNES, 2021, p. 27), destaca que as “atividades baseadas em jogos não oferecem apenas novas bases de aprendizagem, mas servem como reforço de conteúdos trabalhados previamente”.

Pergunta 1 – “Na sua opinião, qual era o conteúdo que estava sendo ensinado?”

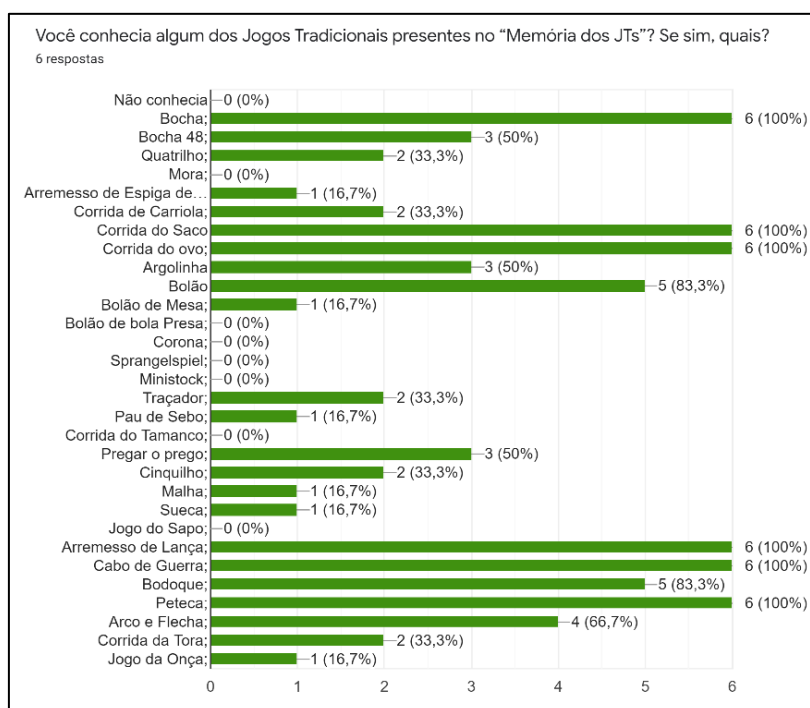
- “Os esportes que famosos ou não, são praticados no RS” (ALUNO 1, 2021).
- “Estava ensinando os jogos, as brincadeiras de diversas culturas” (ALUNA 2, 2021).
- “Modo de jogar os jogos tradicionais” (ALUNO 3, 2021).
- “Jogos tradicionais” (ALUNO 4, 2021).
- “Ensinar as pessoas sobre os jogos tradicionais do Rio Grande do Sul” (ALUNO 5, 2021).
- “Jogos tradicionais do Rio Grande do sul” (ALUNO 6, 2021).

Outro fator exposto relacionou-se ao conhecimento deles sobre os JTs presentes no RS. Podemos visualizar na figura 25 que os jogos da Bocha, Corrida do Saco, Corrida do Ovo, Arremesso de Lança, Cabo de Guerra e Peteca eram de conhecimento de todos. Isso representa

23% dos jogos descritos na ferramenta, mostrando o potencial educacional em abordar essa temática junto às aulas de educação física e a necessidade de expor esse conteúdo aos estudantes.

Outras indagações que podemos apontar, ao avaliarmos a Figura 25, são: quais fatores propiciam um conhecimento de determinados jogos em relação a outros? Será que o conhecimento dos jogos tradicionais tem referência cultural e social, ou eles foram estudados na educação física escolar? Essas interrogações acendem questionamentos importantes a serem ampliados, como a compreensão das principais fontes de conhecimento sobre os jogos tradicionais que os(as) alunos(as) tem ou tiveram acesso.

Figura 25 – Conhecimento dos(as) alunos(as) sobre os JTs.



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Na sequência das perguntas, buscou-se apontar os conhecimentos obtidos pelos usuários a partir da utilização do “Memória dos Jogos Tradicionais”. Solicitou-se que eles descrevessem tudo o que aprenderam com o uso da ferramenta:

- “Aprendi que tem muito mais esportes do que imaginamos, e que muitos, não precisam de grandes recursos para jogar” (ALUNO 1, 2021).
- “Aprendi que tem várias brincadeiras divertidas, com regras interessantes, e como eu já conhecia algumas brincadeiras, posso dizer que são bem divertidas” (ALUNA 2, 2021).

- “Aprendi os modos e as regras de jogar os jogos tradicionais ilustrados nas cartas do jogo da memória” (ALUNO 3, 2021).

- “Aprendi vários jogos que não conhecia” (ALUNO 4, 2021).

- “Aprendi novos jogos para se brincar” (ALUNO 5, 2021).

- “Aprendi um pouco sobre uns jogos que eu nem sabia q existia” (ALUNO 6, 2021).

Analisando inicialmente as respostas dos participantes, o jogo tem potencializado o conhecimento sobre os JTs, pois ampliou o campo de conhecimentos dos(as) usuários(as). Muitos frisaram que não conheciam os jogos e buscaram mais informações sobre o seu desenvolvimento e as suas regras, indicando interesse em seu conhecimento.

O feedback dos(as) alunos(as) é um instrumento primordial na análise do “Memória dos Jogos Tradicionais”. Antunes (2021), Presnk (2006) e Mattar (2010) apresentam-no como um princípio de aprendizagem de games, em que o retorno constante de informações proporciona ao *designer* de *game* a visão do usuário e, assim, possibilita a ampliação, melhoria e reorganização da ferramenta.

Vemos que o “Memória dos Jogos Tradicionais” pode introduzir o conteúdo sobre os JTs, mas sabe-se que a diversão provocada no usuário é um fator de engajamento ao seu uso. Nesse quesito, averiguou-se com os(as) estudantes se a ferramenta lhes provocou diversão. 75% deles respondeu que “sim”, os(as) demais destacaram o seguinte:

- “Não me diverti, mas eu acho que o jogo da memória não é para se divertir e sim para prender a atenção no jogo, se for um tema q não prendesse a atenção do espectador, talvez não fosse algo bom, mas eu gostei do jogo e do tema” (ALUNO 3, 2021).

- “Mais ou menos, se fosse um jogo para jogar com a minha turma eu me divertiria mais, mas em casa é chato de jogar” e “pouca emoção” (ALUNO 6, 2021).

Nesse aspecto, deve-se considerar as experiências dos usuários com outros jogos digitais, que possuem gráficos mais elaborados e muitos utilizando de realidade virtual, podendo, assim, quando comparado a um jogo educativo, gerar um desincentivo na utilização de tecnologias e ferramentas menos elaboradas.

Além disso, como destacado pelo Aluno 6 (2021), outro fator motivacional é a importância dos colegas na realização das atividades, promovendo mais diversão e alegria na ação de jogar. A socialização é um ponto importante quando falamos dos jogos digitais. Têm crescido muito os jogos digitais *multiplayers*, nos quais existe a presença de mais jogadores durante uma partida.

Segundo o estudo de Reis e Cavichioli (2014, p. 345) “acredita-se que a possibilidade de interação acaba sendo o grande atrativo e diferencial desses tipos de jogos. São a partir dessas interações no jogo que os jogadores criam laços de amizade (e inimizade) com outros jogadores”. Desse modo, sugere-se a ampliação do “Memória dos Jogos Tradicionais” a fim de comportar a opção *multiplayers*, com a possibilidade de sua utilização de forma coletiva, com a alternativa de adicionar mais jogadores(as) no mesmo tempo de jogo.

Outrossim, buscou-se visualizar se a utilização do jogo da memória digital provocaria interesse aos(as) usuários(as) no conhecimento dos JTs. A esse respeito, 83,3% dos(as) alunos(as) destacaram que ficaram curiosos em saber mais informações sobre os jogos, principalmente a partir da visualização das ilustrações, mostrando a importância das características visuais do jogo no engajamento dos(as) jogadores(as).

Outro fator analisado compreendeu se os elementos do *site* informativo possibilitaram o entendimento do JT descrito. Segundo os participantes, a organização das explicações é de fácil compreensão: os elementos presentes sobre o funcionamento, as imagens, o vídeo ilustrativo e a localização geográfica de onde os jogos tradicionais são ou foram predominante vivenciados mostram, em seu contexto geral, recursos suficientes para o entendimento de como o jogo se desenvolve.

No que concerne à prática dos JTs nas aulas de educação física, questionou-se os(as) estudantes sobre seu desejo em vivenciá-los corporalmente. Nesse quesito, todos afirmaram o interesse em praticá-los, principalmente por ser um conteúdo novo, e a maioria não possuía experiências anteriores com eles. Sendo assim, recomenda-se o uso do “Memória dos Jogos Tradicionais” como meio de introduzir os jogos nas aulas.

Nesse sentido, crê-se que a vinculação entre o uso do jogo digital e posteriormente a ação prática em desenvolver os JTs contempla uma dinâmica pedagógica possível. Com infelicidade, as restrições do Coronavírus impossibilitaram esse momento, ficando essa oportunidade em aberto para uma nova imersão no campo escolar.

Fazendo um contraponto, é necessário destacar a importância da mediação pedagógica nesse momento. A função do professor é essencial. Quando dialogamos com a professora da disciplina que compõe o estudo, ela destaca a relevância dos jogos nas aulas, pois, segundo ela, “eles fazem parte da cultura do nosso povo” (PROFESSORA, 2021), e ainda contempla que o “Memória dos Jogos Tradicionais” é uma ferramenta viável e facilitadora, pois a maioria dos jogos descritos não é de conhecimento da comunidade, e, logo, pode despertar a curiosidade do aluno.

Além disso, ao analisar os JTs que eram conhecidos por ela, dos 30 jogos apresentados, 13 deles não eram de seu conhecimento. A professora salientou, ainda, a possibilidade de utilizá-los nas aulas com materiais construídos pelos(as) próprios(as) alunos(as) “podemos realizar a prática dos jogos com materiais adaptados” (PROFESSORA, 2021).

Em consequência, ela destaca que o “Memória dos Jogos Tradicionais” se apresentou como uma pertinente fonte de pesquisa, possibilitando um espaço de fácil acesso que contempla amplos conhecimentos, oportunizando a aprendizagem de novos jogos e seu incremento nas mediações pedagógicas.

Sendo assim, vê-se que os(as) professores(as) têm um espaço relevante na atuação, organização, aplicação e vivência dos jogos digitais, visto que, como reforça Antunes (2021, p. 59), é a partir da sua mediação pedagógica que acontece o incentivo dos estudantes na utilização das ferramentas, possuindo um papel ativo nos processos de questionamento e orientação, como na participação e vivência do game.

Retornando às observações dos(as) alunos(as), incitou-se que eles descrevessem os fatores que mais chamaram atenção durante a utilização do jogo. Nesse quesito, as ilustrações e a variedade de jogos tradicionais foram os pontos mais abordados.

- “A grande variedade de jogos” (ALUNO 1, 2021).
- “Por mais que o lógico seria dizer que é a combinação de peças e tudo mais, eu achei muito bonito os desenhos com as brincadeiras e os jogos” (ALUNA 2, 2021).
- “O arco q e flecha que foi o jogo q eu usei o site para pesquisar” (ALUNO 3, 2021).
- “Os jogos que eu não conhecia” (ALUNO 4, 2021).
- “O jeito que as figuras representam os jogos” (ALUNO 5, 2021).
- “As figuras” (ALUNO 6, 2021).

Esses pontos também podem ser caracterizados por elementos dos games. Mattar (2010, p. 56) explica que esses componentes (ilustrações e variedade de jogos) “estimulam a lembrança do aprendizado anterior, assim como oferecem oportunidades para os alunos interagirem”.

Os diversos materiais construídos são vistos como fontes de motivação. Assim, ao confeccionar determinado jogo, o *designer* tem como objetivo manter o usuário engajado, (PRENSKY, 2012) utilizando dos elementos como as imagens, multimídia e a própria jogabilidade.

Buscou-se também dialogar sobre as dificuldades encontradas na utilização do jogo e destacar sugestões de melhoria, entendendo que a visão do usuário é fundamental. Quando questionados os usuários sobre possíveis *upgrades* (melhorias) no jogo, destacou-se nesse aspecto a criação de um aplicativo *mobile*, conhecido como *APP*, o qual estaria disponível em um aparelho celular ou computador e seria instalado no sistema:

- “Eu transformaria esse *link* eu um aplicativo, sendo mais fácil de utilizar, não gastaria tantos dados baixando arquivos e seria muito mais fazer de propagar e de várias pessoas conhecerem os jogos” (ALUNA 2, 2021).

- “Faria um App ao invés de um site” (ALUNO 4, 2021).

Por fim, perguntou-se aos estudantes sobre o seu interesse em jogar novamente o “Memória dos Jogos Tradicionais” nas aulas de educação física e se eles(as) indicariam esse jogo para seus familiares e amigos. As indicações foram positivas, abrindo perspectivas iniciais que o jogo digital tem potencial nas atividades escolares.

- “Seria legal, aprender novos jogos” (ALUNO 1, 2021).

- “Acho que sim, seria legal” (ALUNA 2, 2021).

- “Sim, pois se jogássemos o jogo da memória daria abertura para aprendermos os outros jogos tradicionais” (ALUNO 3, 2021).

- “Sim, pq gostei” (ALUNO 4, 2021).

- “Sim, é uma atividade legal” (ALUNO 5, 2021).

- “Sim, porque seria divertido, quanto mais gente jogando e competindo, melhor né” (ALUNO 6, 2021).

As afirmações expostas pelos participantes vão ao encontro dos diálogos de Prensk (2006) e Mattar (2010), ou seja, os usuários jogam games porque estão aprendendo, e preferem aprender quando o aprendizado não é forçado. Essa perspectiva conversa com as descrições de Huizinga (2007), as quais salientavam que os jogos tradicionais seguem a perspectiva de serem livres, haja visto, que o ato de jogar parte da vontade do indivíduo sem imposição ao mesmo.

Assim, mesmo com características distintas, os jogos tradicionais e os jogos digitais congregam propriedades que permitem o vínculo entre eles, sendo que as respostas obtidas no estudo apontam um horizonte de possibilidades pedagógicas, incrementando os temas nas aulas de educação física.

Como destacado inicialmente na metodologia, infelizmente, devido à situação atual ocasionada pela pandemia de Covid-19, não foi possível a realização da testagem do

“Memória dos Jogos Tradicionais” com uma amostra ampla de alunos(as) e professores(as) e, assim, proporcionar dados mais robustos.

Entretanto, visualiza-se que a testagem preliminar apontou um panorama favorável ao uso dos jogos digitais no campo escolar. Os participantes mostraram interesse e curiosidade em ampliar as vivências com eles. Além do mais, a partir dos relatos, percebe-se o entusiasmo deles ao incrementar os JTs com maior ênfase nas aulas.

Com tal característica, a partir dos dados iniciais positivos, tem-se o intuito ampliar o campo de pesquisa, compreendendo melhor as perspectivas de utilização e inclusão do “Memória dos Jogos Tradicionais” como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física escolar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa apresentou os processos de idealização, construção e testagem inicial de um jogo da memória digital que tematiza os jogos tradicionais vivenciados no RS. A ação ocorreu através de um trabalho multidisciplinar, entre as áreas de educação física, informática e *design*, e coletivo, envolvendo a participação dos(as) alunos(as) e professora da educação básica de Santa Maria, resultando no produto final apresentado.

O “Memória dos Jogos Tradicionais” configura-se como uma ferramenta pedagógica que contribui para a educação física escolar, pois possibilita: a) conhecer os jogos tradicionais que fazem parte da cultura do RS e, portanto, dos alunos, apoiando a construção do sujeito individual e coletivo; b) visibilizar a diversidade cultural representada nos JTs; c) aprofundar conhecimentos por meio do jogo da memória, que permite visualizar os locais do estado onde os JTs são preponderantemente vivenciados, suas descrições, os modos de praticá-los, imagens e vídeos ilustrativos e as fontes bibliográficas que embasaram as informações presentes; d) acesso livre e gratuito; e) inclusão do jogo tradicional como conhecimento da educação física escolar; f) estímulo à vivência dos jogos e à construção de materiais; e, fundamentalmente, g) ampliar ainda mais a diversão, o poder de fascinação, a diversidade, a sociabilidade e o conhecimento proporcionados pelos JTs na educação física escolar e na escola.

No que diz respeito às fases para a confecção do “Memória dos Jogos Tradicionais” – a) concepção; b) planificação; c) implementação e d) testagem e adequação –, elas se apresentaram eficientes para o desenvolvimento do produto final, pois traçaram um percurso claro e exequível e subsidiaram as incógnitas oriundas no processo de construção da ferramenta.

Cabe ressaltar que a testagem do “Memória dos Jogos Tradicionais” junto com os(as) alunos(as) e a professora foi uma importante etapa preliminar na visualização da ferramenta como função pedagógica no seu espaço de utilização (aulas de educação física) e, a partir disso, algumas considerações são oportunas. Compreende-se que o uso das tecnologias, nesse caso a ferramenta digital construída, não sobrepõe as atividades didáticas tradicionais, mas pode ser incluído como uma possibilidade. Na educação física em específico, o uso do “Memória dos Jogos Tradicionais” pode ser pautado como uma ferramenta de apoio, ampliando o leque de alternativas para o ensino e aprendizagem.

Visualiza-se, também, que a articulação entre os jogos digitais e os JTs como conteúdo da educação física escolar desenvolveu-se de forma positiva, retrato das manifestações relatadas pelos usuários do jogo da memória digital. Isso sustenta a relação exposta sobre Tradição e Modernidade. Mesmo vistas com conceitos distintos, elas interagem mutuamente em um troca

constante, constituindo uma importante forma de manter viva as relações constituídas no passado e ressignificas no presente.

Tem-se ciência que a pesquisa não se conclui neste momento. Ela demanda novas experiências no uso da ferramenta com os(as) alunos(as) e os(as) professores(as) da educação básica para a compreensão abrangente dos aprendizados e motivações envolvidos no seu uso. Ademais, é necessário realizar as adequações e melhorias no “Memória dos Jogos Tradicionais”, buscando atender as sugestões preliminares pontuadas pelos usuários.

Outrossim, se realça a expectativa de ampliar a utilização do jogo da memória digital no cenário habitual das aulas de educação física escolar, a fim de vincular os modos de jogo digital e corporal, correlacionando-se e constituindo uma atuação pedagógica dinâmica e interativa.

Entende-se, também, que o jogo da memória digital está centrado nos jogos tradicionais no RS. Todavia, abre possibilidade para outros pesquisadores e interessados criarem jogos de memória que incluam jogos de outros lugares, estados, regiões ou, ainda, de demais países.

A consecução deste trabalho consolida a compreensão da necessidade de ampliação e dinamização dos jogos tradicionais como elementos culturais dos povos e patrimônio imaterial da humanidade.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, A. S. A.; MANRIQUE, J. F. C. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la historia de la educación. **Ediciones Universidad de Salamanca**. V. 38, p. 27-37, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/hedu2019382737>. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/341515176_Presentacion_Los_juegos_tradicional_s_una_aproximacion_desde_la_Historia_de_la_Educacion>. Acesso em: 14 nov. 2021.
- ALMEIDA, M. T. P (Org.). **Brincar e Jogar: Dimensões teóricas e práticas**. 1. ed. Fortaleza: Instituto Nexos, 2021a. *E-book*.
- ALMEIDA, M. T. P (Org.). **Jogos analógicos, digitais e híbridos: experiências e reflexões**. 1. ed. Fortaleza: Instituto Nexos, 2021b. *E-book*.
- ALVES, L. R. G. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 1, n. 2, p. 03-10, 2008. Disponível em: <<https://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58>>. Acesso em: 02 out. 2021.
- ANTUNES, J. **As bases da aprendizagem baseada em jogos: elementos essenciais sobre os jogos na educação**. 1. ed. Fortaleza: Instituto Nexos, 2021. *E-Book*.
- BARASUOL, E. **Mapa dos Jogos Tradicionais no Rio Grande do Sul/RS: Um olhar interativo e colaborativo**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019.
- BARASUOL, E.; MARIN, E. C. Mapa digital de juegos tradicionales en Río Grande do Sul: una mirada interactiva y pedagógica. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v. 26, n. 283, p. 177-192, 2021.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>>. Acesso em: 02 dez. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 07 out. 2021.
- BURGUÉS, P. L.; RIBAS, J. F. R.; MARIN, E. C.; SOUZA, M. S. Jogos Tradicionais no Mundo: Associações e possibilidades. **Licere**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 1-19, jun. 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/download/775/576/>>. Acesso em: 07 nov. 2021.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa, 1990.
- CAMILO, M. da S. *et al.* Jogos sérios para a saúde: uma revisão narrativa. *In: XV CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA EM SAÚDE*, 2016, Goiânia. **Anais XV Congresso Brasileiro de Informática em Saúde**. Goiânia: SBIS – Sociedade Brasileira de Informática em Saúde, 2016, p. 211-218. Disponível em: <

https://docs.bvsalud.org/biblioref/2018/07/906249/anais_cbis_2016_artigos_completos-211-218.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2021.

CETIC. **TIC Domicílios 2019**: Principais resultados. 2019. Disponível em: <https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2021.

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

COSTA, L. P da. **Atlas do Esporte no Brasil**. 1. ed. Shape, 2005. 924 p. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/atlas-esporte-brasil/>>. Acesso em: 03 nov. 2021.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo**: Linguagem e alfabetização. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

DECIAN, M. R.; IVO, A. A.; MARIN, E.C. O jogo como conteúdo na formação inicial em educação física: uma análise a partir da concepção dos professores. **Educ. Fís., Esporte e Saúde**, Campinas: SP, v. 15, n. 3, p. 305-318, jul./set., 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/321786203_O_jogo_como_conteudo_na_formacao_inicial_em_educacao_fisica_uma_analise_a_partir_da_concepcao_dos_professores>. Acesso em: 07 out. 2021.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **O planejamento da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Penso, 2006.

DUARTE, D. W. A. Q-MEMÓRIA: Um jogo digital para o estudo de química. **Debates em Educação**, v. 9, n. 19, p. 155-161, 2017. DOI: 10.28998/2175-6600.2017v9n19p155. Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/4136>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

ELKONIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ESCOLA BÁSICA ESTADUAL ÉRICO VERÍSSIMO. **Plano Político Pedagógico**. Santa Maria, 2018.

FERNADO, A. As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar. **Revista Educação Pública**. v. 17, ed. 1, 2017. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/1/as-tecnologias-nas-aulas-de-educacao-fisica-escolar>>. Acesso em: 30 nov. 2021.

FIOCRUZ. **Covid-19**: Perguntas e respostas. Manguinhos, RJ, 2020. *Website*. Disponível em: <<https://portal.fiocruz.br/pergunta/por-que-doenca-causada-pelo-novo-coronavirus-recebeu-o-nome-de-covid-19>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

FLORENTINO, R. Jogo da memória sobre mapas temáticos – Uma forma divertida de aprender geografia. **Revista Brasileira de Cartografia**, n. 69/9, p. 1769-1781, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/338753036_JOGO_DA_MEMORIA_SOBRE_MAPAS_TEMATICOS_-

UMA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER GEOGRAFIA Memory Game on Thematic Maps - A Funny Way to Learn Geography>. Acesso em: 14 nov. 2021.

FRANCHI, S. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar. **Motrivivência**, ano XXV, nº 40, p. 168-177, 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/271158459_Jogos_tradicionaispopulares_como_contenido_da_cultura_corporal_na_Educacao_Fisica_escolar>. Acesso em: 10 nov. 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 15. ed. São Paulo, SP: Paz e Terra. 1996.

GATTI, B. A. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n.1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>> Acesso em: 15 nov. 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

G1. **Economia**. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/04/14/em-2019-brasil-tinha-quase-40-milhoes-de-pessoas-sem-acesso-a-internet-diz-ibge.ghtml>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

UIA - UNION OF INTERNATIONAL ASSOCIATIONS. **Associação Internacional de Esportes e Jogos Tradicionais (ITSGA)**. 2009. Disponível em: <<https://uia.org/s/or/en/1122268751>>. Acesso em: 05 out. 2021.

JÚNIOR, E. R.; SALES, J. R. L.; Os Jogos Eletrônicos no Contexto Pedagógico da Educação Física Escolar. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan./abr. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>>. Acesso em: 16 out. 2021.

KAPLÚN, M. **Una Pedagogía de la Comunicación (el comunicador popular)**. La Habana: Editorial Caminos, 2002.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus, 2008.

LAVEGA, P. **Juegos y deportes populares tradicionales**. INDE, 2000.

MACHADO, F. C.; LIMA, M. F. W. P. O Uso da Tecnologia Educacional: Um Fazer Pedagógico no Cotidiano Escolar. **Scientia cum Industria**, Caxias do Sul, v. 5, n. 2, p. 44-50, 2017. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/60129477-O-uso-da-tecnologia-educacional->

um-fazer-pedagogico-no-cotidiano-escolar-the-technology-of-educacional-use-an-educacional-do-in-school-everyday.html>. Acesso em: 07 set. 2021.

MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. R. (org.). **Jogo Tradicional e Cultura**. Santa Maria: E. UFSM, 2013.

MARIN, E. C.; STEIN, F. Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 18, n. 4, out./dez. 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/33983>>. Acesso em: 02 dez. 2021.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 25. ed. rev. e atual. Petrópolis: Vozes, 108 p., 2007.

MIRANDA, F. S.; STADZISZ, P. C. Jogo Digital: definição do termo. In: SBGAMES, 16., 2017, Curitiba-PR. **Anais do SBGAMES**. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>> Acesso em: 07 dez. 2021.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 3. ed. Campinas: Papirus, 2000.

PARLEBAS, P. Prefácio. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. R. (org.). **Jogo Tradicional e Cultura**. Santa Maria: E. UFSM, 2013.

POZO, J. I. A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento. **Pátio, Revista Pedagógica**, 8 ed., 2004. Disponível em: <<http://www.udemo.org.br/A%20sociedade.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2021.

PESQUISA GAME BRASIL. **PGB 21: Report gratuito Brasil**. 8. ed. São Paulo: PGB 2021. Disponível em: <<http://pesquisagamebrasil.rds.land/2021-painel-gratuito-pgb21>>. Acesso em: 04 jan. 2021.

PRENSKY, M. Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, M. **On the Horizon**. NCB University Press, v. 9, n. 5, 2001. Disponível em <<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac-SP, 2012.

RAMOS, D. K.; DE MELO, H. M.; MATTAR, J. Jogos digitais na escola e inclusão digital: intervenções para o aprimoramento da atenção e das condições de aprendizagem. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, PR, v. 18, n. 58, p. 670-692, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/24120>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOLLI, F. R. Dos Single aos Multiplayers: A História dos Jogos Digitais. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 312–350, 2014. DOI: 10.35699/1981-3171.2014.858. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/858>. Acesso em: 17 fev. 2022.

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico (org.). **Referencial Curricular do Rio Grande do Sul – Lições do Rio Grande: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias – Artes e Educação Física**. Porto Alegre: Secretaria de Estado da Educação do Rio Grande do Sul, 2009.

RIO GRANDE DO SUL. **Portaria Conjunta SES/SEDUC nº 1, de 02 de julho de 2020**. Rio Grande do Sul: Secretaria de Estado da Saúde e da Educação, 2020. Disponível em: <<https://saude.rs.gov.br/upload/arquivos/202006/09101819-republicacao-portaria-conjunta-ses-e-seduc-rev-reuniao-06-jun-rev-aj-08-06.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2021.

ROCHA DA SILVA, A. S. *et al.* Construção de materiais educativos digitais para uma capacitação online sobre influenza: relato de experiência. **Saúde em Redes**, [S. l.], v. 5, n. 3, p.227-239, 2019. DOI: <https://doi.org/10.18310/2446-48132019v5n3.2411g427>. Disponível em: <<http://revista.redeunida.org.br/ojs/index.php/rede-unida/article/view/2411/427>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

SANTOS, G. F. L. **Jogo e civilização: história, cultura e educação**. Londrina: EDUEL, 2015.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, G. F. L. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SILVA, M. R.; STEIN, F. Associações de Jogos Tradicionais no Brasil. *In*: CONGRESO ARGENTINO DE EDUCACIÓN FÍSICA Y CIENCIAS, 2015. **Memoria Académica**. Enseada, Argentina: Universidade Nacional de La Plata, 2015. Disponível em: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7281/ev.7281.pdf>. Acesso em: 07 out. 2021.

SILVA, V. M. da.; VIOL, B. M. Importância do lúdico no ensino de higiene para alunos do ensino fundamental: Utilização de jogo da memória. **Revista F@pciência**, Apucarana-PR, v. 10, n. 1, p. 31-39, 2014. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/19884565-Importancia-do-ludico-no-ensino-de-higiene-para-alunos-do-ensino-fundamental-utilizacao-de-jogo-da-memoria.html>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

SILVA, F. R. da.; LOPES, V. L.; CARVALHO, M. A. de. Desenvolvimento de jogos na plataforma UNITY. **Revista Eletrônica Científica de Ciência da Computação**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2016. Disponível em: <<https://revistas.unifenas.br/index.php/RE3C/article/view/163>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

SOARES, L. de V.; COLARES, M. L. I. S. Educação e tecnologias em tempos de pandemia no Brasil. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 12, n. 28, p. 19–41, 2020. DOI: 10.28998/2175-6600.2020v12n28p19-41. Disponível em:

<<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/10157>>. Acesso em: 13 nov. 2021.

SONY. **Qual é a diferença entre pontos por polegada (DPI) e Pixels por polegada (PPI)?** [S.l.], 2015. Disponível em:

<<https://www.sony.com.br/electronics/support/articles/00027623>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

SCHMIDT, M. L. S.; MAHFOUD, M. Halbwachs: Memória Coletiva e Experiência.

Psicologia USP, São Paulo, v. 4, n. 1-2, p. 285-298, 1993. Disponível em

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-51771993000100013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 20 dez. 2021.

STEIN, F.; MARIN, E. C. Jogos Tradicionais e as Transformações no campo: Contexto da Colonização Italiana no RS. In: COMBRACE, 19., 2015, Vitória, ES. **Anais do XIX Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. Vitória, ES: Universidade Federal do Espírito Santo, 2015. Disponível em:

<<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7138/3740>>. Acesso em: 07 out. 2021.

STEIN, F.; MARIN, E. C. Espaços, tempos e sentidos dos Jogos tradicionais no processo de transformações sociais no Rio Grande do Sul/Brasil. In: MARIN, E. C; STEIN, F.; (org.).

Jogos Autóctones e Tradicionais de povos da América Latina. Curitiba, PR: CRV, 2015. 278 p.

TECHTUDO. **Como criar um site grátis com o Google sites**. [S.l.], 2018. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/01/como-criar-um-site-gratis-com-o-google-sites.ghml>>. Acesso em: 02 dez. 2021.

UNESCO. **Patrimônio Cultural Imaterial**. 2003. Disponível em:

<<https://ich.unesco.org/en/lists>>. Acesso em: 07 out. 2020.

UNESCO. **Carta Internacional da Educação Física, da Atividade Física e do Esporte**.

2015. Disponível em: <<https://www.confef.org.br/arquivos/235409POR.pdf>>. Acesso em: 07 out. 2020.

UNITY. **Build once, reach billions**. [S.l.], Unity Technologies, 2021. Disponível em:

<<https://unity.com/solutions/multiplatform>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

ZUNINO, A. P. **Educação Física: 1º ao 5º ano**. Curitiba: Positivo, 2008.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO SEMIABERTO (ALUNOS(AS))

Nome:

Sexo:

Idade:

Turma:

1. Na sua opinião, qual era o conteúdo que estava sendo ensinado?
2. Você conhecia algum dos jogos tradicionais presentes no “Memória dos Jogos Tradicionais”? Se sim, quais?
() Bocha; () Bocha 48; () 3 Sete; () Mora; () Arremesso de Espiga de Milho; () Corrida de Carriola; () Corrida do Saco; () Corrida do ovo; () Bolão; () Bolão de Mesa; () Bolão de bola Presa; () Corona; () Sprangelspiel; () Ministock; () Traçador; () Pau de Sebo; () Corrida do Tamanco; () Argolinha (Pendel); () Pregar o prego; () Cinquilha; () Malha; () Sueca; () Jogo do Sapo; () Arremesso de Lança; () Cabo de Guerra; () Bodoque; () Peteca; () Arco e Flecha; () Corrida da Tora; () Jogo do Tigre.
3. Descreva tudo o que você aprendeu com o “Memória dos Jogos Tradicionais”.
4. Você se divertiu jogando o “Memória dos Jogos Tradicionais”?
5. Você se sentiu motivado ou curioso em conhecer mais sobre os jogos tradicionais? Se sim, quais jogos tradicionais?
() Sim () Não
6. Durante a utilização do “Memória dos Jogos Tradicionais”, você utilizou o *site* informativo sobre os jogos tradicionais?
() Sim () Não
7. Se sim, você conseguiu compreender como é o jogo descrito?
() Sim () Não () Não utilizei
8. Você gostaria de praticar os jogos tradicionais descritos no “Memória dos Jogos Tradicionais” nas aulas de educação física?
() Sim () Não
9. O que lhe chamou mais atenção no “Memória dos Jogos Tradicionais”?
10. O que você menos gostou do “Memória dos Jogos Tradicionais”?
11. Você mudaria algo no “Memória dos Jogos Tradicionais”? Descreva suas sugestões!
12. Você gostaria de jogar novamente o “Memória dos Jogos Tradicionais” nas aulas de educação física? Sim? Não? Descreva o porquê.
13. Você jogaria o “Memória dos Jogos Tradicionais” com os seus amigos e familiares?

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO SEMIABERTO (PROFESSORES(AS))

Nome:

Sexo:

Idade:

Turma:

1. Você conhecia algum dos jogos tradicionais presentes no Jogo da Memória? Se sim, quais?

() Bocha; () Bocha 48; () 3 Sete; () Mora; () Arremesso de Espiga de Milho; () Corrida de Carriola; () Corrida do Saco; () Corrida do ovo; () Bolão; () Bolão de Mesa; () Bolão de bola Presa; () Corona; () Sprangelspiel; () Ministock; () Traçador; () Pau de Sebo; () Corrida do Tamanco; () Argolinha (Pendel); () Pregar o prego; () Cinquilha; () Malha; () Sueca; () Jogo do Sapo; () Arremesso de Lança; () Cabo de Guerra; () Bodoque; () Peteca; () Arco e Flecha; () Corrida da Tora; () Jogo do Tigre.

2. Você já ensinou os jogos tradicionais nas aulas de educação física? Quais?

3. Você acha importante ensinar sobre jogos tradicionais nas aulas de educação física? Por quê?

4. No “Memória dos Jogos Tradicionais” você utilizou o *site* informativo sobre os jogos tradicionais?

() Sim () Não

5. Se sim, você conseguiu compreender como os jogos tradicionais eram descritos?

() Sim () Não () Não utilizei

6. O que lhe chamou mais atenção no jogo da memória digital?

7. O “Memória dos Jogos Tradicionais” proporcionou ideias para desenvolver atividades sobre os jogos tradicionais com os(as) alunos(as)? Quais?

8. Na sua visão, a utilização do “Memória dos Jogos Tradicionais” permite motivar os(as) alunos(as) a conhecer os jogos tradicionais e praticá-los?

9. Você mudaria algo no Jogo da Memória? Descreva suas sugestões!

APÊNDICE C - PERGUNTAS NORTEADORAS PARA O GRUPO FOCAL

1. A partir do jogo da memória digital, vocês gostariam de conhecer mais sobre os jogos tradicionais?
2. Vocês gostariam de aprender a jogar algum(ns) daqueles jogos nas aulas de educação física?
3. As informações presentes no *site* informativo possibilitaram a compreensão sobre o jogo descrito?
4. Vocês tiveram dificuldade para usar o jogo da memória? Se sim, quais foram as dificuldades?
5. O que mais lhe motivou ou desmotivou ao jogar?
6. Vocês acharam interessante as imagens e cores do jogo?
7. Quanto tempo você levou para finalizar o jogo?
8. Na visão de vocês, o que poderia ser excluído ou acrescentado ao jogo da memória virtual? (Exemplos: material, formato, modo de jogar, jogos etc.).

APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do estudo: Descobrimdo os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Virtual como Dinamizador de Conhecimento.

Pesquisador responsável: Elizara Carolina Marin

Instituição/Departamento: Programa de Pós-Graduação em Educação Física

Telefone e endereço postal completo: (83) 99342-8469. Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências da Saúde - Campus I. Universidade Federal da Paraíba - Campus I - Castelo Branco, CEP 58051900 - João Pessoa, PB – Brasil.

Local da coleta de dados: Escola Básica Estadual Érico Veríssimo – Santa Maria – RS.

Nós, Elizara Carolina Marin e Eduardo Barasuol, responsáveis pela pesquisa “Descobrimdo os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Virtual como Dinamizador de Conhecimento”, o convidamos a participar como voluntário deste nosso estudo.

Por meio desta pesquisa pretende-se identificar as possibilidades de despertar o interesse e facultar o conhecimento de alunos(as) da educação básica de Santa Maria sobre os jogos tradicionais praticados no RS a partir da experiencição de Jogo Digital como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física. Acreditamos que ela seja importante porque viabiliza a utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física, vista como alternativa de construção, dinamização e democratização de conhecimento, além de instigar os(as) alunos(as) na vivência e propagação dos jogos tradicionais. Assim, vincular as tecnologias aos dos jogos tradicionais contribui para o fortalecimento da memória lúdica e cultural presente na sociedade. Para o desenvolvimento deste estudo, a pesquisa será desenvolvida, vinculando eixos teóricos e práticos sobre os JTs e Jogos Digitais, inter-relacionados pela produção de um jogo da memória digital piloto e aperfeiçoamento do mesmo pela interação entre alunos(as), professores(as) e pesquisador, cujo conteúdo e temática são os jogos tradicionais no Rio Grande do Sul. Sua participação constará em experenciar o jogo digital e posteriormente responder um questionário alusivo às concepções oriundas da utilização do jogo digital. Além disso, você participará de um grupo focal a fim de possibilitar um momento de diálogo entre os usuários do jogo digital e o pesquisador. Haverá gravação de voz e vídeo, para posterior utilização no estudo.

Sendo sua participação voluntária, você não receberá benefício financeiro. Os gastos necessários para a sua participação na pesquisa serão assumidos pelos pesquisadores.

É possível que aconteçam os seguintes desconfortos ou riscos: cansaço ou aborrecimento

ao responder questionários; desconforto, constrangimento ou alterações de comportamento durante gravações de áudio. Dessa forma, caso ocorra algum problema decorrente de sua participação na pesquisa, você terá acompanhamento e assistência psicológica de forma gratuita. Fica também garantido o seu direito de requerer indenização em caso de danos comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa.

Os benefícios que esperamos como estudo configuram-se na possibilidade de despertar o interesse dos(as) alunos(as) sobre o conhecimento dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, a partir da utilização de um jogo digital que contribua como ferramenta pedagógica para descobrir e vivenciar os jogos tradicionais nas aulas de educação física escolar. A utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física se apresenta como alternativa de construção, dinamização e democratização de conhecimento, além de instigar os(as) alunos(as) na vivência e propagação dos jogos tradicionais. Assim, vincular as tecnologias aos dos jogos tradicionais contribui para o fortalecimento da memória lúdica e cultural presente na sociedade. É importante frisar que o trabalho será desenvolvido de forma colaborativa, dando ênfase à visão dos usuários (participantes), os quais serão coprodutores da plataforma. Dessa maneira, os próprios usuários do jogo podem vivenciar e opinar sobre a sua construção, contribuindo com a formação educacional dos envolvidos e com a produção de um material que atenda à demanda escolar. Assim, a elaboração de propostas metodológicas que incentivem a utilização do jogo tradicional é algo imprescindível nas aulas de educação física, pois a oportunidade de se utilizar de um conteúdo singular e abundante, como os jogos tradicionais, potencializa a formação dos(as) alunos(as) e a preservação da consciência lúdica presente em cada ser.

Você tem garantida a possibilidade de não aceitar participar ou de retirar sua permissão a qualquer momento, sem nenhum tipo de prejuízo pela sua decisão.

Durante todo o período da pesquisa você terá a possibilidade de tirar qualquer dúvida ou pedir qualquer outro esclarecimento. Para isso, entre em contato com algum dos pesquisadores ou com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos.

As informações desta pesquisa serão confidenciais e poderão divulgadas em eventos ou publicações, sem a identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação.

Autorização

Eu, _____, após a leitura ou a escuta da leitura deste documento e ter tido a oportunidade de conversar com o pesquisador responsável, para esclarecer todas as minhas dúvidas, estou suficientemente informado, ficando claro para que minha participação é voluntária e que posso retirar este consentimento a qualquer momento sem penalidades ou perda de qualquer benefício. Estou ciente também dos objetivos da pesquisa, dos procedimentos aos quais serei submetido, dos possíveis danos ou riscos deles provenientes e da garantia de confidencialidade. Diante do exposto e de espontânea vontade, expresso minha concordância em participar deste estudo e assino este termo em duas vias, uma das quais foi-me entregue.

Local,

Assinatura do voluntário.

Assinatura do responsável pela obtenção do TCLE.

APÊNDICE E – TERMO DE ASSENTIMENTO PARA PARTICIPANTE MENOR DE IDADE

Assentimento informado para participar da pesquisa: Descobrir os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Virtual como Dinamizador de Conhecimento

Prezado(a) participante, esta pesquisa, à qual está sendo convidado a participar tem por título “Descobrir os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Virtual como Dinamizador de Conhecimento” e está sendo desenvolvida por Elizara Carolina Marin e Eduardo Barasuol, os quais participam do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria. Saiba que seus Pais/Responsáveis já concordaram com a sua participação, mas que se não quiser, não precisa participar e se preferir pode conversar com eles antes de participar dessa pesquisa. Os objetivos do estudo são de identificar as possibilidades de despertar o interesse e facultar o conhecimento de alunos(as) da educação básica de Santa Maria sobre os jogos tradicionais praticados no RS a partir da experiência de jogo digital como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física. A finalidade deste trabalho é contribuir para viabilização e utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física, vistos como alternativa de construção, dinamização e democratização de conhecimento, além de instigar os(as) alunos(as) na vivência e propagação dos jogos tradicionais. Solicitamos a sua colaboração para vivenciar o jogo digital e responder um questionário, além de participar de uma roda de conversa para compreendermos as suas concepções pela vivência do jogo digital, como também sua autorização para gravarmos a roda de conversa e posterior divulgação dos resultados em eventos ou publicações, sem a identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação. Informamos que essa pesquisa pode gerar cansaço ou aborrecimento ao responder questionários e também desconforto, constrangimento ou alterações de comportamento durante gravações de áudio. Dessa forma, caso ocorra algum problema decorrente de sua participação na pesquisa, você terá acompanhamento e assistência psicológica de forma gratuita. Fica também, garantido o seu direito de requerer indenização em caso de danos comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa. Os benefícios que esperamos do estudo configuram-se na possibilidade de despertar o interesse dos(as) alunos(as) sobre o conhecimento dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, a partir da utilização de um jogo digital que contribua como ferramenta pedagógica para descobrir e vivenciar os jogos tradicionais nas aulas de educação física escolar, potencializando a formação dos(as) alunos(as) e a preservação da consciência lúdica presente em cada ser. Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, você não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo(a) Pesquisador(a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa. Você poderá também entrar em contato com o CEP¹⁶ - Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos, o qual é

¹⁶ Comitê de Ética em Pesquisa da UFSM: Avenida Roraima, n. 1000 - Prédio da Reitoria, 7º andar, sala 763 - CEP 97105-900 - Santa Maria - RS. Telefone: (55) 3220-9362 - E-mail: cep.ufsm@gmail.com

integrado por um grupo de pessoas que trabalham para garantir que seus direitos como participante de pesquisa sejam respeitados. Ele tem a obrigação de avaliar se a pesquisa foi planejada e se está sendo executada de forma ética. Se você entender que a pesquisa não está sendo realizada da forma como imaginou ou que está sendo prejudicado de alguma forma, você pode entrar em contato com o CEP da UFSM: Av. Roraima, 1000 - 97105-900 - Santa Maria - RS - 2º andar do prédio da Reitoria. Telefone: (55) 3220-9362 - E-mail: cep.ufsm@gmail.com. Caso prefira, você pode entrar em contato sem se identificar.

Assinatura do(a) pesquisador(a)

Eu _____ aceito participar da pesquisa, que tem o objetivo identificar as possibilidades de despertar o interesse e facultar o conhecimento de alunos(as) da educação básica de Santa Maria sobre os jogos tradicionais praticados no RS a partir da experiencição de jogo digital como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física. Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem que nada me aconteça. Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus pais e/ou responsáveis. Li e concordo em participar como voluntário da pesquisa descrita acima. Estou ciente que meu pai e/ou responsável receberá uma via deste documento.

Santa Maria, ____ de _____ de _____

Assinatura do participante (menor de idade)

Assinatura dos pais/responsáveis

Contato com os Pesquisadores(a) Responsáveis:

Elizara Carolina Marin – (83) 99342-8469 – E-mail: elizaracarol@yahoo.com.br

Eduardo Barasuol - (55)999078953 – E-mail: eduardobarasuol@hotmail.com

**APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA
PAIS/RESPONSÁVEL - TCLE PAIS/RESPONSÁVEL**

Título da Pesquisa: Descobrimo os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Virtual como Dinamizador de Conhecimento.

Pesquisador Responsável: Elizara Carolina Marin

Instituição/Departamento: Programa de Pós-Graduação em Educação Física

Telefone e endereço postal completo: (83) 99342-8469. Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências da Saúde - Campus I. Universidade Federal da Paraíba - Campus I - Castelo Branco, CEP 58051900 - João Pessoa, PB – Brasil

E-mail: elizaracarol@yahoo.com.br

Local onde será realizada a pesquisa: Escola Básica Estadual Érico Veríssimo – Santa Maria – RS.

O menor, sob sua responsabilidade, está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), da pesquisa “Descobrimo os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Virtual como Dinamizador de Conhecimento”. O convite está sendo feito porque esta pesquisa pretende identificar as possibilidades de despertar o interesse e facultar o conhecimento de alunos(as) da educação básica de Santa Maria sobre os jogos tradicionais praticados no RS a partir da experientiação de jogo digital como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física.

Antes de decidir se você permitirá a participação do(a) menor nesta pesquisa, é importante que você entenda porque esta pesquisa está sendo realizada, todos os procedimentos envolvidos, os possíveis benefícios, riscos e desconfortos que serão descritos e explicados abaixo.

A qualquer momento, antes, durante e depois da pesquisa, você poderá solicitar esclarecimentos, recusar a participação ou desistir da autorização concedida para participar. Em todos esses casos, nem você ou o(a) menor sob sua responsabilidade serão prejudicados, penalizados ou responsabilizados de nenhuma forma.

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável Elizara Carolina Marin, no telefone (83) 99342-8469 e e-mail: elizaracarol@yahoo.com.br, e com o pesquisador assistente Eduardo Barasuol, no telefone (55) 999078953 e e-mail: eduardobarasuol@hotmail.com.

Para a realização deste trabalho, foi necessário solicitar a avaliação do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) que é um órgão que protege o bem-estar dos participantes de pesquisas. O CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos, visando garantir a dignidade, os direitos, a segurança e o bem-estar dos participantes de pesquisas. Caso você tenha dúvidas e/ou perguntas sobre seus direitos como participante deste estudo ou se estiver insatisfeito com a maneira como o estudo está sendo realizado, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UFSM – CEP/UFSM localizado na Av. Roraima, n. 1000 - Prédio da Reitoria, 7º andar, sala 763 - bairro Camobi - Santa Maria/RS - CEP 97.105-900 Telefone: (55) 3220-9362 - E-mail: cep.ufsm@gmail.com - Web: www.ufsm.br/pro-reitorias/prpgp/cep/

Todas as informações coletadas neste estudo serão confidenciais (seu nome jamais será divulgado). Somente o pesquisador e/ou equipe de pesquisa terão conhecimento de sua identidade e nos comprometemos a mantê-la em sigilo. Os dados coletados serão utilizados apenas para esta pesquisa.

Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos e após esse tempo serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE A PESQUISA

A pesquisa tem como objetivo principal identificar as possibilidades de despertar o interesse e facultar o conhecimento de alunos(as) da educação básica de Santa Maria sobre os jogos tradicionais praticados no RS a partir da experimentação de jogo digital como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física. Para alcançar esse objetivo, o trabalho envolverá a participação de alunos(as) do ensino médio, menores de idade.

Acreditamos que o estudo seja importante porque viabiliza a utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física, vistos como alternativa de construção, dinamização e democratização de conhecimento, além de instigar os(as) alunos(as) na vivência e propagação dos Jogos Tradicionais. Assim, vincular as tecnologias aos jogos tradicionais contribui para o fortalecimento da memória lúdica e cultural presente na sociedade.

Para o desenvolvimento deste estudo, a pesquisa acontecerá, vinculando eixos teóricos e práticos sobre os JTs e Jogos Digitais, inter-relacionados pela produção de um jogo da memória digital piloto e aperfeiçoamento do mesmo pela interação entre alunos(as), professores(as) e pesquisador, cujo conteúdo e temática são os jogos tradicionais no Rio Grande do Sul.

Caso o(a) senhor(a) autorize a participação do menor nesta pesquisa, a participação desse(a) constará em experienciar o jogo digital e posteriormente responder um questionário alusivo às concepções oriundas da utilização do jogo digital. Além disso, ele(a) participará de uma roda de conversa a fim de possibilitar um momento de diálogo entre os usuários do jogo digital e o pesquisador. Haverá gravação de voz e vídeo para posterior utilização no estudo. A pesquisa ocorrerá entre os meses de junho e agosto, e acontecerá durante o horário escolar, de forma virtual.

Embora a pesquisa envolva apenas vivência do jogo digital, aplicação de questionários e roda de conversa é possível que aconteçam os seguintes desconfortos ou riscos: cansaço ou aborrecimento ao responder questionários; desconforto, constrangimento ou alterações de comportamento durante gravações de áudio. Dessa forma, caso ocorra algum problema decorrente de sua participação na pesquisa, você terá acompanhamento e assistência psicológica de forma gratuita. Fica, também, garantido o seu direito de requerer indenização em caso de danos comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa.

Os benefícios que esperamos como estudo configuram-se na possibilidade de despertar o interesse dos(as) alunos(as) sobre o conhecimento dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, a partir da utilização de um jogo digital que contribua como ferramenta pedagógica para

descobrir e vivenciar os jogos tradicionais nas aulas de educação física escolar. A utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física se apresenta como alternativa de construção, dinamização e democratização de conhecimento, além de instigar os(as) aluno(as) na vivência e propagação dos jogos tradicionais. Assim, vincular as tecnologias aos jogos tradicionais contribui para o fortalecimento da memória lúdica e cultural presente na sociedade. É importante frisar que o trabalho será desenvolvido de forma colaborativa, dando ênfase à visão dos usuários (participantes), os quais serão coprodutores da plataforma. Desta maneira, os próprios usuários do jogo podem vivenciar e opinar sobre sua construção, contribuindo com a formação educacional dos envolvidos e com a produção de um material que atenda à demanda escolar. Assim, a elaboração de propostas metodológicas que incentivem a utilização do jogo tradicional é algo imprescindível nas aulas de educação física, pois a oportunidade de se utilizar de um conteúdo singular e abundante, como os jogos tradicionais, potencializa a formação dos(as) alunos(as) e a preservação da consciência lúdica presente em cada ser.

A participação do menor neste estudo é voluntária, portanto, é possível desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado e, caso o trabalho não tenha sido publicado ou apresentado para a banca, os dados serão excluídos e inutilizados.

Eu, pesquisador, comprometo-me a tratar todos os dados de forma anonimizada, com privacidade e confidencialidade.

É importante que você saiba, como foi dito acima, que os resultados serão apresentados para uma banca de defesa e, posteriormente, poderão ser encaminhados para a publicação em revistas acadêmicas especializadas. No texto do trabalho final não será possível lhe identificar.

Após a consolidação e análise dos dados, você poderá solicitar uma cópia do trabalho final, da forma que melhor entender, no qual estarão descritos os resultados da pesquisa. Esses resultados também serão enviados para publicação em revistas acadêmicas especializadas.

As despesas necessárias para a realização da pesquisa não são de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela participação do menor. Sendo assim, vocês serão ressarcidos caso venham a ter alguma despesa para participar da pesquisa (deslocamento, alimentação etc.).

Ao assinar o TCLE, você está concordando com a participação do menor ao qual é responsável, mas não renunciará ao seu direito de acionar o sistema Judiciário e buscar indenização, caso venha a sofrer algum dano comprovadamente relacionado com a participação dele nesta pesquisa.

Após ser apresentado(a) e esclarecido(a) sobre as informações da pesquisa, no caso de aceitar de que o menor sob sua responsabilidade faça parte como voluntário(a), você deverá rubricar todas as páginas e assinar ao final deste documento elaborado em duas vias. Cada via também será rubricada em todas as páginas e assinada pelo pesquisador responsável, devendo uma via ficar com você, para que possa consultá-la sempre que necessário.

CONSENTIMENTO DO RESPONSÁVEL

Eu, responsável pelo(a) participante, declaro que fui devidamente informado(a) e esclarecido sobre o objetivo desta pesquisa, que li ou foram lidos para mim sobre os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de forma que autorizo a participação do menor sob minha responsabilidade. Entendo que somos livres para interromper a participação a qualquer momento sem justificar nossa decisão e sem qualquer prejuízo para mim e para o menor. Autorizo a divulgação dos dados obtidos neste estudo mantendo em sigilo nossa identidade. Informo que recebi uma via deste documento com todas as páginas rubricadas e assinadas por mim e pelo Pesquisador Responsável.

Nome do(a) responsável:

Endereço:

RG:

CPF:

Assinatura:

Local e data:

DECLARAÇÃO DO PESQUISADOR

Declaro que obtive de forma apropriada e voluntária o Consentimentos Livre e Esclarecido deste representante legal para a participação neste estudo. Declaro ainda que me comprometo a cumprir todos os termos aqui descritos.

Nome do(a) Pesquisador(a):

Assinatura:

Local e data:

ANEXO A – AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL


AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Eu Mariane da Silva Brandão, abaixo assinado, responsável pela Escola Básica Estadual Érico Veríssimo – Santa Maria/RS, autorizo a realização do estudo *Descobrimo os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Digital como Dinamizador de Conhecimento*, a ser conduzido pelos pesquisadores Elizara Carolina Marin e Eduardo Barasuol.

Fui informado, pelo responsável do estudo, sobre as características e objetivos da pesquisa, bem como das atividades que serão realizadas na instituição a qual represento.

Esta instituição está ciente de suas responsabilidades como instituição co-participante do presente projeto de pesquisa e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos sujeitos de pesquisa nela recrutados, dispondo de infra-estrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar.

Santa Maria, 07/01/2021.



Diretora da Escola

Mariane da Silva Brandão
Diretora | Id 3751139/01
D. O. 27/12/2018 | Pág. 1551

Assinatura e carimbo do responsável institucional

ANEXO B – TERMO DE CONFIDENCIALIDADE

TERMO DE CONFIDENCIALIDADE

Título do projeto: Descobrimdo os Jogos Tradicionais: Jogo da Memória Digital como dinamizador de conhecimento.

Pesquisador responsável: Elizara Carolina Marin

Instituição: Universidade Federal de Santa Maria – Programa de Pós-Graduação em Educação Física

Telefone para contato: (83) 99342-8469

Local da coleta de dados: Escola Básica Estadual Érico Veríssimo – Santa Maria/RS

Os responsáveis pelo presente projeto se comprometem a preservar a confidencialidade dos dados dos participantes envolvidos no trabalho, que serão coletados por meio de questionário e Grupo Focal com gravação de voz e vídeo, na Escola Básica Estadual Érico Veríssimo, entre os meses de junho e agosto de 2021.

Informam, ainda, que estas informações serão utilizadas, única e exclusivamente, no decorrer da execução do presente projeto e que as mesmas somente serão divulgadas de forma anônima, bem como serão mantidas no seguinte local: Rua Padre João Bosco Penido Burnier, 711, Apt 303, Camobi, CEP-97105-190 - Santa Maria – RS, por um período de cinco anos, sob a responsabilidade de Eduardo Barasuol. Após este período os dados serão destruídos.

Este projeto de pesquisa foi revisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UFSM em 17/05/2021, com o número de registro Caae 46501721.2.0000.5346

Santa Maria, 05 de maio de 2021.



Assinatura do pesquisador responsável