

**Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)**



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO - UPE
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ESEF
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE
NACIONAL – PROEF



DANILO FIGUEREDO DO NASCIMENTO

**A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LUTA NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL**

Recife

2020



DANILO FIGUEREDO DO NASCIMENTO

**A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LUTA NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira

Recife

2020

N244g Nascimento, Danilo Figueredo

A gamificação como uma estratégia de ensino da luta nas aula de educação física: uma experimentação na escola integral / Danilo Figueredo Nascimento. - Recife, 2020.

107 f.; il.

Dissertação (Mestrado em Educação Física) Universidade de Pernambuco, Escola Superior de Educação Física, Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - PROEF, 2020.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira.

1. Luta. 2. Gamificação. 3. Estratégia. 4. Didático. 5. Metodológica.
I. Oliveira, Rodrigo Falcão Cabral de. (orient.). II. Título.

796.01 CDU (3. ed) / 796 CDD (23. ed.)



DANILO FIGUEREDO DO NASCIMENTO
A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LUTA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL

DANILO FIGUEREDO DO NASCIMENTO

A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO DA LUTA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Área de concentração: Cultura, Educação e Movimento Humano.

Data de aprovação: 29/04/20

Prof. Dra. Ana Rita Lorenzini
Coordenadora do Programa

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira
Universidade de Pernambuco

Prof. Dra. Kadja Michele Ramos Tenório
Universidade de Pernambuco

Prof. Dr. Henrique Gerson Kohl
Universidade Federal de Pernambuco



Dedico esta dissertação a todos os professores que buscam qualificar sua prática em prol de uma sociedade mais justa e igualitária.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus pelas realizações improváveis na minha vida.

A minha mãe Maria de Fátima pelo seu amor incondicional, sua dedicação exclusiva a minha formação e por ser o meu maior exemplo de vida.

Ao meu irmão Diego Figueredo pelos incentivos.

À minha esposa Silmara Barros por estar comigo em todos os meus projetos, compreendendo minhas ausências e me apoiando nos momentos mais difíceis.

Ao meu orientador Rodrigo Falcão, que acreditou e topou essa empreitada desde o início. Obrigado por compartilhar seus conhecimentos com paciência e dedicação, seu jeito objetivo de encarar as coisas foi determinante para a conclusão do nosso estudo.

Aos membros da banca, os professores: Kadja Tenório e Henrique Kohl pelas excelentes contribuições, que tanto qualificaram este trabalho.

Aos professores do PROEF que contribuíram enormemente para a minha formação, professores estes que sempre admirei a distância, e a convivência só fez aumentar esta admiração e respeito por tudo que fazem pela educação física.

Aos queridos colegas da turma do PROEF pelo prazeroso convívio, Jaime, Fábio, Raphael, Wildson, Túlio, Layz, Chrystiane, Leylane e Priscila, que enfrentaram tantas dificuldades neste percurso, mas que superaram tudo, fazendo história como a primeira turma de mestrado profissional em educação física do estado de Pernambuco.

Aos amigos de trabalho da EREM Barros Guimarães que me incentivaram desde o início, em especial minha diretora, Dona Teresa Monica que sempre me ajudou não apenas como diretora, mas como uma conselheira e amiga.

Aos estudantes da EREM Barros Guimarães que contribuíram com o nosso trabalho. Obrigado por tudo meu DEUS.

RESUMO

O desejo de pesquisar a Luta nasce da dificuldade que encontramos para trabalhar essa temática da cultura corporal na escola, bem como, da indisposição ou falta de engajamento dos estudantes durante as aulas do referido conteúdo. Na tentativa de superar esses desafios, nosso estudo procurou analisar e discutir a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo Luta, nas aulas de educação física em uma escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco. De forma mais específica, analisar a Luta como conteúdo das aulas de educação física evidenciando os desafios e possibilidades; explicar a Gamificação como estratégia didático-metodológica de ensino e descrever e analisar a implementação da Gamificação como estratégia didático-metodológica de ensino do conteúdo luta em uma escola de Referência de Ensino médio no estado de Pernambuco. Para dar conta das nossas indagações, realizamos uma pesquisa qualitativa caracterizada como bibliográfica e documental, com inserção no campo através da pesquisa ação, realizada com uma turma de 2º Ano do Ensino Médio de uma Escola da Rede de Ensino de Pernambuco. Para análise dos dados utilizamos a análise de conteúdo categorial por temática. Entendemos que a Gamificação nos obriga a pensar como um *Game Design*, ou seja, força o professor a desenhar todo o seu percurso didático utilizando-se da Dinâmica, Mecânica e Componente dos *Games*. Utilizamos neste trabalho a Gamificação estrutural, que utiliza dos recursos dos *Games*, mas sem transformar a aula em um jogo, desta forma os elementos do jogo então apenas ao redor de atividade. A forma de entrega foi a analógica, que não necessita de tecnologia para ocorrer. Reconhecemos que a utilização da Gamificação como estratégia didático metodológica se mostrou eficiente, não apenas no engajamento, mas também para abordar as habilidades e competências do conteúdo Luta, determinadas nos documentos orientadores do estado de Pernambuco. Quando pensamos em gamificar, devemos ter em mente que gamificamos para as pessoas, apontando para a necessidade de desenvolvermos um bom trabalho de design de Gamificação voltado para elas. Com este cuidado evitaremos a ideia da Gamificação como algo mecânico, que se resume a utilizar as técnicas de forma isolada e sem motivos por trás das escolhas de uso. Ressaltamos que o fortalecimento da Gamificação como estratégia de ensino, necessita de mais investigações.

Palavras-chave: Luta. Gamificação. Estratégia de Ensino.

ABSTRACT

The desire to research The Fight is born from the difficulty we encounter to work on this theme of body culture in school, as well as from the indisposition or lack of engagement of students during the classes of said content. In an attempt to overcome these challenges, our study sought to analyze and discuss Gamification as a didactic-methodological strategy for the teaching of Luta content, in physical education classes in a High School Reference school in the state of Pernambuco. More specifically, analyze the Fight as the content of physical education classes evidencing the challenges and possibilities; explain Gamification as a didactic-methodological teaching strategy and describe and analyze the implementation of Gamification as a didactic-methodological strategy for teaching the content fight in a high school reference school in the state of Pernambuco. To account for our inquiries, we conducted a qualitative research characterized as bibliographic and documentary, with insertion in the field through the action research, carried out with a class of 2nd year of high school of a School of the School of the School of Pernambuco. For data analysis we used category content analysis by theme. We understand that Gamification forces us to think as a Game Design, that is, it forces the teacher to design his entire didactic path using the Dynamics, Mechanics and Component of Games. We use in this work the Structural Gamification, which uses the resources of the Games, but without transforming the lesson into a game, in this way the elements of the game then just around activity. The form of delivery was analog, which does not require technology to occur. We recognize that the use of Gamification as a methodological didactic strategy proved to be efficient, not only in engagement, but also to address the skills and competencies of luta content, determined in the guiding documents of the state of Pernambuco. When we think about gamifying, we should keep in mind that we gamify people, pointing to the need to develop a good gamification design work aimed at them. With this care we will avoid the idea of Gamification as something mechanical, which boils down to using techniques in isolation and without reasons behind the choices of use. We emphasize that the strengthening of Gamification as a teaching strategy requires more research.

Keywords: Struggle. Gamification. Teaching Strategy.



LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Pirâmide dos elementos de Jogo.....	42
Figura 2 - Diagrama de fluxo	48
Figura 3 - Perfis de Jogadores, Gamification	49
Figura 4 - Nuvem de Palavras Inicial.....	57
Figura 5 - Nuvem de Palavras Final	58
Figura 6 - App IJudô.....	60
Figura 7 - Gif App IJudô	61
Figura 8 - Quadro para o planejamento da Gamificação.....	68
Figura 9 - Imagens da Carta de Leitura.....	69
Figura 10 - Ciclo de Jornada do Herói.....	70
Figura 11 - Níveis e faixas.....	73
Figura 12 - Quadro de Badges	73
Figura 13 - Frente do Pergaminho	75
Figura 14 - Versos do Pergaminho.....	75



LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Documentos Orientadores da prática pedagógica nas escolas de EM (Ensino Médio)	21
Quadro 2 - Datas e Objetivos das Aulas	25
Quadro 3 - Explicativo das categorias empíricas de análise	28
Quadro 4 - Expectativas de Aprendizagem e Ações	56
Quadro 5 - Passo a Passo da Gamificação em nosso Estudo	65
Quadro 6 - Utilização da Storytelling em nosso trabalho.....	70
Quadro 7 - Ações e suas respectivas pontuações	72
Quadro 8 - Relação dos Drives de Motivação com algumas ações do projeto	78

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Curricular Comum
CAAE	Certificado de Apresentação para Apreciação Ética
CAF	Coordenador Administrativo Financeiro
CAPES/MEC	Portal de Periódicos Capes
CEP	Comitê de Ética e Pesquisa
CP	Coordenador Pedagógico
EA	Educador de Apoio
EAP	Expectativa de Aprendizagem
EM	Ensino Médio
EREM	Escola de Referência em Ensino Médio
GA	Gestor Adjunto
GG	Gestor Geral
JDC	Jogos Desportivos Coletivos
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
OTM's	Orientações Teórico Metodológicas
PCPE	Parâmetros Curriculares de Pernambuco
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PE	Pernambuco
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 METODOLOGIA	19
2.1 Campo de Pesquisa	23
2.1.2 Procedimentos da Pesquisa.....	24
2.1.3 Instrumentos de Coleta de Dados	25
2.2 Análise de dados.....	26
3 A LUTA E A EDUCAÇÃO FÍSICA	29
3.1 Conceitos.....	29
3.2 A Luta como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar	32
3.3 Desafios e Possibilidades	34
4 A GAMIFICAÇÃO	39
4.1 Primeiros Entendimentos	39
4.1.1 Dinâmica	42
4.1.2 Mecânica	43
4.1.3 Componentes	44
4.2 A Gamificação como Estratégia Didática Metodológica.....	46
4.3 Possibilidades e Desafios	50
5 O MUNDO COMUM - O CHAMADO A AVENTURA	54
5.1 A História do processo – Travessia do primeiro limiar.....	56
5.2 A Gamificação do processo – Provação suprema	64
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS - O RETORNO COM O ELIXIR	83
REFERÊNCIAS	86
APÊNDICES	91
APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	91
APÊNDICE B - TERMO DE ASSENTIMENTO	92
APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	93



APÊNDICE D - PLANOS DE AULA	94
APÊNDICE E - MATERIAS DIDÁTICOS DA GAMIFICAÇÃO	99
APÊNDICE F - QUESTIONÁRIO ELETRÔNICO DOS ESTUDANTES SOBRE AS AULAS.....	100
APÊNDICE G - ROTEIRO DO DIÁRIO DE CAMPO	101
APÊNDICE H - INDICADORES PARA A ANÁLISE DE CONTEÚDO	102
APÊNDICE I - QUADRO PARA ANÁLISE DE CONTEÚDO DOS DIÁRIOS DE CAMPO E QUESTIONÁRIO, COM AS LEGENDAS PARA ANÁLISE DE CONTEÚDO.....	103
ANEXOS.....	105
ANEXO A - CARTA DE ANUÊNCIA	105
ANEXO B - COMPROVANTE DE ENVIO DO PROJETO	106
ANEXO C - FERRAMENTA MAPA DE EMPATIA	107

1 INTRODUÇÃO

O desejo de pesquisar a Luta nasce da dificuldade que encontramos para trabalhar essa temática da cultura corporal (COLETIVO DE AUTORES, 2012) na escola, bem como, da indisposição ou falta de engajamento dos estudantes durante as aulas do referido conteúdo.

Atuando a mais de dez anos na rede pública estadual de Pernambuco, reconhecemos os entraves históricos, metodológicos e da formação acadêmica inicial em relação ao trabalho com a luta. Por muitas vezes essa formação é voltada para o tecnicismo e o ensino de apenas modalidades, contribuindo para uma visão reducionista, que não dá conta das necessidades que o ensino do fenômeno exige. Esses problemas na formação inicial podem ter sido agravados, no caso específico da Luta, pela inserção tardia de disciplinas que contemplam este fenômeno nos currículos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física (DEL VECCHIO; FRANCHINI, 2006).

Em minha formação inicial, por exemplo, vivenciei apenas a modalidade do judô de uma forma extremamente técnica, reforçando o que afirmam Nascimento e Almeida (2007) e Corrêa e Queiroz e Pereira (2010), existem fragilidades na formação de professores, que acabam se refletindo na atuação dos mesmos, pelo fato de os cursos de formação superior em Educação Física estarem baseado no saber fazer para ensinar, o que resulta em uma formação essencialmente técnica.

“Entender o surgimento da Luta na história da humanidade não é fácil, sua aparição coincide com a própria aparição do homem sobre a terra” (PIERNAVIEJA, 1973, p. 15 apud ESPARTERO, 1999, p. 24). Apesar de ser um fenômeno de origem não datada, sabemos que o homem luta desde o momento em que habitava as cavernas. De acordo com Espartero (1999), eram importantes para a defesa da vida e da integridade física frente às situações que colocavam em risco sua sobrevivência. Archanjo (2005, p.15-16) corrobora com tal pensamento ao nos apresentar que:

[...] a princípio a Luta e suas diferentes manifestações como confrontos travados por indivíduo(s), que se utilizava(m) de um conjunto de ações de ataque, defesa e controle, na intenção de atacar ou defender por sua(s) vida(s) ou de outros seres próximos, sua(s) posse(s) como seus territórios e

seu modo de vida, contra outro(s) indivíduo(s) e espécies de animais que o(s) ameaçasse(m), os quais poderiam influenciar diretamente em sua existência.

A Luta é temática legítima da educação física por ser historicamente reconhecida como integrante da cultura corporal (COLETIVO DE AUTORES, 2012), e por estar presente em vários documentos orientadores da área. Mas questionamos por qual motivo não é vivenciada com tanta frequência no chão da escola?

Para respondermos está questão devemos entender os entraves históricos que nos reportam ao período de rompimento de paradigmas que a nossa área enfrentou, em que passou a ser questionado o seu ensino tradicional, tecnicista e esportivista, a partir de diversas proposições teórico-metodológicas (BETTI, 2011).

Por volta de 1980 surgem novas maneiras de pensar a educação física, considerando o ser de forma integral, com sentimentos, desejos e emoções que deram sentido as práticas corporais. Práticas reconhecidas como formas de linguagem que se expressam em Jogo, Esporte, Ginástica, Dança e Luta, temas centrais da Cultura Corporal (COLETIVO DE AUTORES, 2012). Desde então, os estudos sobre a educação física vêm aumentando, mas os voltados para a Luta não acompanham esse ritmo.

De acordo com Matos et al. (2013), ao analisar as produções acadêmicas que tratam sobre os conteúdos de ensino da educação física escolar entre os anos de 1981 a 2010, em 146 artigos distribuídos em 14 periódicos, constataram que dos trabalhos analisados, 42 tratam sobre Esportes (29%), 32 sobre Jogos e Brincadeiras (22%), 25 Dança (17%), 16 Ginástica (11%), 4 Capoeira (3%), 3 Lutas (2%) e 24 abordam Vários Conteúdos (16%). Enquanto as publicações sobre outros conteúdos se propagavam a partir de 2001, os estudos sobre as Luta só iniciaram em 2007. Os autores reconhecem que embora haja um movimento sobre a necessidade da ampliação do debate sobre conteúdos de ensino, o Esporte continua sendo privilegiado nas produções. Isso reforça como vem sendo construída as identidades da disciplina de educação física.

Já em relação aos que se recusam a ensinar a Luta nas aulas, é comum escutar que a prática deste componente pode levar a adoção de comportamentos violentos (AGUIAR, 2008; ALMEIDA, 2012; NASCIMENTO, 2008; NASCIMENTO; ALMEIDA,

2007). Outro posicionamento comum de recusa sobrevém da ideia – principalmente por parte dos professores – da necessidade de ser especialista em alguma modalidade de luta para poder ensiná-la (ALMEIDA, 2012; GOMES et al., 2013).

Por esses motivos, nosso estudo ganha relevância ao procurar investigar o trato pedagógico da Luta, na intenção de explorar uma estratégia que pudesse dar conta dos aspectos metodológicos do ensino do conteúdo e ao mesmo tempo interferir positivamente no engajamento nas aulas.

Nesse sentido, buscamos entender como a Gamificação – que segundo Karl Kapp (2012, p. 32) “[...] é a utilização da mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”, pode ser utilizada nos processos de ensino e aprendizagem no contexto da educação física escolar.

Autores como Jane Mc Gonial (2012), com seu livro “A realidade em Jogo”, discute a possibilidade de por meio da lógica dos *games* solucionarmos problemas reais. Dentre outros autores envolvidos nos estudos sobre as possíveis interações entre *game*, ensino e aprendizagem, destacam-se Marc Prensky e James Paul Gee. O primeiro cunhou a metáfora dos “Nativos Digitais”, termo muito utilizado pela comunidade acadêmica para designar a geração de jovens que já nasceram em meio às tecnologias digitais e que as incorporaram de modo natural em suas práticas diárias e no modo de agir no mundo. O segundo explora associações diretas entre as aprendizagens que ocorrem dentro e fora dos *games*, inclusive nas escolas, ressaltando os princípios de aprendizagem que os bons games ensinam (GEE, 2003).

Segundo Fardo (2013), na educação a ideia é aplicar os conhecimentos em *design de games* para auxiliar na resolução de problemas, mas especificamente em ambientes de aprendizagem. Seguindo estes caminhos temos como objetivo geral analisar a Gamificação como estratégia de ensino do conteúdo Luta nas aulas de educação física em uma escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco. Para dar conta da investigação definimos três objetivos específicos: analisar a Luta como conteúdo das aulas de educação física evidenciando os desafios e possibilidades; explicar a Gamificação como estratégia didático-metodológica de ensino; e descrever e analisar a implementação da Gamificação como estratégia

didático-metodológica de ensino do conteúdo luta em uma escola de Referência de Ensino médio no estado de Pernambuco.

Além disso, o momento parece ser bastante oportuno para a construção de bases acadêmicas sobre a pedagogização da Luta através de estratégias inovadoras. Sobre práticas inovadoras na educação física, Fensterseifer e Silva (2011), entendem que em uma aula inovadora deve conter: proposta pedagógica articulada com o currículo da escola; desenvolvimento de conteúdos de forma progressiva e com preocupação sistematizadora; envolvimento do conjunto dos(as) alunos(as) nas aulas; presença de conteúdos variados representativos da diversidade que compõe a cultura corporal.

Ainda segundo os autores, uma prática de caráter inovador na especificidade da tradição deste componente, também deve levar em conta os contextos em que se desenvolve o que significa afirmar que algo pode ser inovador em determinado contexto e não em outro. Por exemplo, o fato de se trabalhar o conteúdo Luta em algumas escolas, onde nunca ocorreram essas práticas antes, pode apresentar-se como inovador.

Entendemos que nossa área de atuação permite florir trabalhos inovadores, principalmente quando fugimos de uma teorização abstrata e de um pratíssimo que termine nas velhas práticas e conhecidas receitas (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p .86), o que nos parece ser tão óbvio no discurso e difícil na materialização.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa teve uma abordagem qualitativa conforme afirma Alves-Mazzotti (2002), a principal característica das pesquisas qualitativas é que seguem a tradição compreensiva ou interpretativa, quer dizer, partem do pressuposto de que as pessoas agem em função de suas crenças, percepções, sentimentos e valores, e que seu comportamento tem sempre um sentido, um significado que não se dá a conhecer de modo imediato, precisando ser desvelado. Nosso estudo objetivou analisar a Gamificação como uma estratégia de ensino da luta nas aulas de educação física em uma escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco.

Ainda segundo Alves-Mazzotti (1999), as implicações dessas características para a pesquisa são: o próprio pesquisador é o principal instrumento de investigação; há a necessidade de contato direto e prolongado com o campo (de modo permitir a adequada captação dos significados dos comportamentos observados), e a natureza predominante dos dados é qualitativa. Por dados qualitativos entende-se: descrições detalhadas de situações, eventos, pessoas, interações e comportamentos observados; citações literais do que as pessoas falam sobre suas experiências, atitudes, crenças e pensamentos; trechos ou íntegras de documentos, correspondências, atas ou relatórios de casos (PATTON, 1997 apud ALVES-MAZZOTTI, 1999, p. 132).

Desta forma, a nossa pesquisa está organizada em quatro etapas:

1) Revisão da literatura, com a qual se teve por objetivo situar as discussões presentes na comunidade acadêmica sobre sistematização da luta, nas aulas de Educação Física e as possibilidades do uso da Gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem;

2) Pesquisa bibliográfica, onde tivemos como objetivo reconhecer e analisar as produções teóricas que tratam sobre a luta nas aulas de Educação Física no Ensino Médio, bem como as produções teóricas que tratam da Gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem através de buscas nos periódicos nacionais.

3) Pesquisa documental, na qual tivemos como objetivo analisar as orientações sobre o ensino da Luta nas escolas de Pernambuco, o PCPE e a Proposta Curricular das Escolas de Ensino Médio Integral de PE.

4) Pesquisa de campo, onde realizamos uma pesquisa-ação com uma turma do Ensino Médio de uma Escola da Rede de Ensino de Pernambuco.

No tocante a Revisão de Literatura trata-se de apontar autores relevantes ao tema estudado e “[...] deve esclarecer, portanto, os pressupostos teóricos que dão fundamentação à pesquisa e as contribuições proporcionadas por investigações anteriores” (GIL, 2002, p. 162).

Nessa revisão, tomamos como referência os estudos sobre a luta na Educação física, tendo como autores principais: Gomes (2008, 2013), Almeida (2012, 2017), Aguiar (2008) e Nascimento (2007). Nestes destacamos o percurso histórico da educação física e o trato pedagógico da luta.

Já sobre a Gamificação, aprofundamos os estudos em: Prensky (2001), Kapp (2012), Gonial (2012), Fardo (2013), Alves (2015), Chou (2016) e Pinheiro e Zaggia (2017). Procuramos entender a Gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem.

A Pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2002, p. 44), “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”, que condensam uma infinidade de informações, proporcionando um aprofundamento e uma maior familiaridade sobre o tema que se deseja ser investigado.

Realizamos nossas buscas no Portal de Periódicos Capes (CAPES/MEC), mapeando as produções em um dos maiores acervos de produção brasileira. Para tal recorreremos aos seguintes descritores: luta, Educação Física, Gamificação e Ensino, usando operadores booleanos “e” – “and”. Como critérios de inclusão: ter acesso online, disponível em língua portuguesa, ter sua versão completa disponível, e apresentem uma relação entre as três temáticas. Já como critérios de exclusão: arquivos corrompidos. Em seguida, selecionamos os trabalhos entre os anos de 2010 até 2019, por reconhecer que o termo Gamificação surgiu neste período. Foram lidos e analisados 38 artigos, a revisão foi realizada de maio a junho de 2019.

A Pesquisa Documental é aquela em que os documentos da pesquisa “[...] constituem fonte rica e estável de dados. Como os documentos subsistem ao longo do tempo, tornam-se a mais importante fonte de dados em qualquer pesquisa de natureza histórica” (GIL, 2002, p.45).

Nessa etapa, analisamos os documentos orientadores das escolas Integrals Estaduais de Pernambuco, a Proposta Curricular para o Ensino Médio Integral (2010), e os Parâmetros Curriculares de Pernambuco (PCPE), no que diz respeito a temática Luta.

Para tal, delimitamos como documentos para análise os presentes no Quadro1.

Quadro 1 - Documentos orientadores da prática pedagógica nas escolas de EM (Ensino Médio).

Documento	Jurisdição	Ano de vigência	Estabelece
Secretaria de Educação de Pernambuco: Secretaria Executiva de Educação Profissional: Proposta Curricular	Estadual	2010	Apresenta-se como um referencial para o trabalho pedagógico dos educadores das escolas de Referência e Técnicas de Ensino Médio da Secretaria Executiva de Educação Profissional da Secretaria de Educação de Pernambuco.
PCPE (Parâmetros Curriculares de Pernambuco).	Estadual	2013	Apresenta-se como um referencial para o trabalho pedagógico dos educadores das escolas do estado de Pernambuco.

Fonte: O autor.

Os documentos orientadores nos ajudaram no planejamento das aulas, em relação aos conteúdos, habilidades e expectativas de aprendizagem previstas para o componente curricular em questão.

Para a Pesquisa de Campo, utilizamos como tipo de procedimento, nesta etapa, a pesquisa-ação, que segundo Grundy e Kemmis (1982 *apud* TRIPP, 2005, p.447) “[...] é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática”. Thiollent (2011, p. 20), entende que a pesquisa-ação:

[...] é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes

representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Visto que ela coincide com o que se busca nesta pesquisa que é a resolução de um problema coletivo que culmina com a melhoria da prática pedagógica em Educação Física. Tendo por base estas definições, optamos pela pesquisa-ação, (uma vez que por meio dela: “Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação” (TRIPP, 2005, p. 116).

O campo empírico, tratado na pesquisa-ação, apresenta dois polos: o de investigação e o de ação, encaixando-se nas características do ciclo: planejar – agir – monitorar e descrever – avaliar, denominado “ciclo da investigação-ação” (TRIPP, 2005, p. 446). No caso do presente estudo o polo de investigação, onde se encontra o problema social e suas possíveis soluções, foram as aulas de educação física e o polo de ação onde ocorrerá o processo de investigação é uma escola estadual na cidade de Glória do Goitá.

Segundo Sandín Esteban (2010) a pesquisa-ação é uma metodologia de pesquisa que tem como o objetivo fundamental a busca pela melhoria da prática educacional e não a produção do conhecimento científico em si. De acordo com a autora,

Nessa perspectiva, a finalidade essencial da pesquisa não é o acúmulo de conhecimentos sobre o ensino ou a compreensão da realidade, mas, fundamentalmente, contribuir com informações que orientem a tomada de decisões e os processos de mudança para a sua melhoria [da prática docente] (SANDÍN ESTEBAN, 2010, p.167).

Logo requer a participação das pessoas envolvidas no problema investigado. A pesquisa-ação envolve, de forma geral e dinâmica, um plano de ação, com acompanhamento e controle, baseado em objetivos e o relato concomitante do processo (SENA, 2014).

Além disso, a metodologia da pesquisa-ação está associada a diversas formas de ação coletiva que visa à resolução de problemas ou objetivas transformações. Investiga situações concretas, priorizando a interação social, mas seus partidários

precisam garantir o papel da teoria na pesquisa estando sempre atentos às exigências teóricas e práticas necessárias ao problema investigado (THIOLENT, 2011).

2.1 Campo de Pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Referência em Ensino Médio, localizada na cidade de Glória do Goitá – PE, Zona da Mata Pernambucana, a 65 km da capital, Recife, com área territorial de 23,185 Km². Sua população é de aproximadamente 30.000 habitantes. Quase que metade dessa população se encontra na zona rural. As principais atividades econômicas do município são a agricultura e o comércio. Porém, a articulação entre estado e município possibilitou a recente criação do polo industrial, que tem movimentado a economia da cidade, diversificando a fonte de renda da população, que era extremamente dependente da prefeitura.

Toda a pesquisa foi realizada na EREM, espaço da minha atuação, atendendo às exigências do Mestrado Profissional.

A EREM Professor Barros Guimarães funciona em turno integral, e os estudantes ficam na escola das 7:30h às 16:40h, concluindo 9h/aula por dia. A escola segue a orientação do sistema educacional das escolas integrais, uma perspectiva neoliberal de educação por competências.

A escola possui 9 (nove) turmas, compreendendo três turmas do 1º ano, três turmas de 2º ano e três do 3º ano do Ensino Médio, totalizando 370 estudantes. O núcleo de professores é formado por 16 licenciados, sendo apenas um de Educação Física, que leciona na referida escola a mais de 10 anos, atuando em todas as turmas. Já na parte diversificada¹ do currículo atua nas disciplinas de Eletiva e Projeto de Vida e Empreendedorismo.

A gestão escolar é formada pelo Gestor Geral (GG), Gestor Adjunto (GA) e Educador de Apoio (EA).

No tocante a delimitação dos participantes, selecionamos uma turma do Ensino Médio, tendo como critérios: ser estudante do 2º ano “A” do Ensino Médio da Escola Estadual EREM Professor Barros Guimarães. A turma selecionada possui 43

¹ As disciplinas Eletivas, Estudo Dirigido, e Projeto de Vida e Empreendedorismo são ofertadas apenas nas Escola Integrais do Estado de Pernambuco.

estudantes, compreendendo as idades entre 16 e 18 anos. A referida turma foi selecionada para o estudo por: se tratar de uma turma do ensino médio em que boa parte foram meus alunos em anos anteriores, possuindo uma visão mais apurada sobre uma educação física que respeita e faz valer as temáticas da cultura corporal-Ginástica, Esporte, Luta, Dança e Jogo (COLETIVO DE AUTORES, 2012).

2.1.2 Procedimentos da Pesquisa

Como o pesquisador atua como professor da referida escola há mais de dez anos, surge à necessidade e o desejo de refletir à prática, particularmente nas aulas da temática Luta, pois havia certa resistência e falta de engajamento por parte dos alunos.

Inicialmente foi contactada a EREM, com a solicitação da carta de anuência para que pudéssemos receber a autorização para a realização da pesquisa. Posteriormente, foi assinada a carta de concessão para a liberação da coleta de dados. Junto à gestão escolar, selecionamos os participantes da pesquisa, conforme apresentando anteriormente.

Enfatizamos que o presente trabalho contou com a anuência da Escola (ANEXO A), sendo aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade de Pernambuco (UPE), em julho de 2019 com Registro no Comitê de Ética em Pesquisa da UPE parecer 1.401.790 (ANEXO B); registro do CAAE (Certificado de Apresentação para Apreciação Ética): 15814719.0.0000.5192. Após aprovação do CEP da Universidade de Pernambuco, iniciamos o contato junto aos estudantes para solicitar autorização dos pais e responsáveis (para os menores de 18 anos) através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (APÊNDICE A) e o Termo de Assentimento (APÊNDICE B). Já para os maiores de 18 anos foi solicitado a assinatura pessoal do TCLE (APÊNDICE C).

Desenvolvemos nossa pesquisa durante o terceiro bimestre, nos meses de agosto, setembro e outubro do ano letivo do ano de 2019. Para dar conta do conteúdo programado planejamos 12 aulas (APÊNDICE D), utilizando como estratégia de ensino a Gamificação. Foram produzidos materiais didáticos para dar suporte à

referida metodologia (APÊNDICE E) e durante as aulas os estudantes usaram o aplicativo iJudo² para aprofundar os conhecimentos e tirar as dúvidas na ausência do professor. Para facilitar a visualização dos objetivos das aulas elaboramos o quadro a seguir:

Quadro 2 - Datas e Objetivos das Aulas.

Data	Objetivo
Aula 01 e 02: 27/08/2019	Identificar as técnicas básicas do Judô: (Yoko-Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai e Ogoshi), enquanto Luta, Compreendendo a sua história e os contextos sociais.
Aula 03 e 04: 10/09/2019	Identificar as técnicas básicas do Judô: (ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame), compreendendo a sua origem com Jigoro Kano.
Aula 05 e 06: 17/09/2019	Evidenciar os Princípios Filosóficos do Judô por meio das técnicas: (Yoko-Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai, Ogoshi, ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame).
Aplicação de questionário eletrônico aos estudantes: 17/09/2019	Analisar se as estratégias utilizadas estão sendo efetivas para o ensino e aprendizagem (APÊNDICE F).
Aula 07 e 08: 24/09/2019	Contextualizar o Judô enquanto modalidade esportiva e suas regras, por meio da organização e participação de um torneio;
Aula 09 e 10: 01/10/2019	Contextualizar o Judô enquanto modalidade esportiva e suas regras, por meio da organização e participação de um torneio;
Aula 11 e 12: 08/10/2019	Evidenciar através de produção (Vídeos, Encenações, produção de cordel etc), a relação de atualidade dos princípios filosóficos do Judô, realizando através de um Game sobre o Judô a avaliação final do bloco de aulas;
Aplicação de questionário eletrônico aos estudantes: 09/10/2019	Analisar se as mudanças metodológicas ocorridas após a primeira aplicação do questionário contribuíram para um ensino e aprendizagem significativo (APÊNDICE F).

Fonte: O autor.

Os benefícios esperados com o resultado desta pesquisa foram, contribuir com a superação dos desafios encontrados na literatura para o trabalho do conteúdo Luta nas aulas de educação física, explicando a Gamificação como possível estratégia didático-metodológica de ensino.

2.1.3 Instrumentos de Coleta de Dados

Aplicamos entre as aulas 5 e 6 um questionário eletrônico (APÊNDICE F), com o objetivo de analisar a partir da perspectiva dos estudantes, se as estratégias

² O iJudo é um aplicativo que os estudantes de Judô podem usar para estudar. Possui gifs animados e visualizar as técnicas em vídeos do Youtube. Link: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.pl.iJudo&hl=pt_BR > acessado em 01/08/2019.

utilizadas estavam sendo eficazes e/ou se precisava mudar algo no planejamento. E reaplicamos o referido questionário após as aulas 11 e 12, encerrando a trajetória didática, levantamos as impressões finais dos estudantes. Já o diário de campo (APÊNDICE G), consiste no registro completo e preciso das observações dos fatos concretos, acontecimentos, relações verificadas, experiências pessoais do profissional/investigador, suas reflexões e comentários.

Nesse sentido, o diário de campo, segundo Falkembach (1987, p. 19-24):

[...] facilita criar o hábito de observar, descrever e refletir com atenção os acontecimentos do dia de trabalho, por essa condição ele é considerado um dos principais instrumentos científicos de observação e registro e, ainda, uma importante fonte de informação para uma equipe de trabalho. Os fatos devem ser registrados no diário o quanto antes após o observado para garantir a fidedignidade do que se observa [...]

Salientamos que realizamos a produção dos diários sempre ao término das aulas e utilizamos aparelho celular para ajudar na posterior transcrição das ações executadas; Esses instrumentos nos ajudaram a entender a Gamificação como estratégia didático-metodológica de ensino do conteúdo luta.

2.2 Análise de dados

A análise dos dados tem como objetivo “[...] compreender o que foi coletado, confirmar ou não os pressupostos da pesquisa e ampliar a compreensão de contextos para além do que se pode verificar nas aparências do fenômeno” (SOUZA JUNIOR *et al.*, 2010, p. 34).

Para analisar os dados coletados utilizamos a análise de conteúdo categorial por temática, que segundo Souza Junior *et al.* (2010, p. 34), “[...] consiste num recurso técnico para análise de dados, provenientes de mensagens escritas ou transcritas”. Este tipo de análise divide-se em etapas: pré-análise, exploração e análise do material e o tratamento dos dados interpretados, fragmentando o texto analisado em categorias.

Estas categorias se dividem em analíticas e empíricas como nos explica Minayo (1998, p. 94):

As primeiras são aquelas que retêm historicamente as relações sociais fundamentais e podem ser consideradas balizas para o conhecimento do objeto nos seus aspectos gerais. Elas mesmas comportam vários graus de abstração, generalização e de aproximação. As segundas são aquelas construídas com finalidade operacional, visando ao trabalho de campo (a fase empírica) ou a partir do trabalho de campo. Elas têm a propriedade de conseguir apreender as determinações e as especificidades que se expressam na realidade empírica.

Desta forma, segundo Bardin (2011), construímos os indicadores para a análise de conteúdo (APÊNDICE H) e, em seguida, o quadro de análise dos dados (APÊNDICE I), composto pelas categorias empíricas e suas respectivas unidades de contexto e registro. De acordo com a autora, a primeira:

Serve de unidade de compreensão para codificar as unidades de registro e corresponde ao segmento da mensagem, cuja dimensões (superiores à unidade de registro) são ótimas para que se possa compreender a significação exata da unidade de registro (BARDIN, 2011, p. 137).

Já a segunda:

A unidade de significação codificada e corresponde ao segmento do conteúdo considerado unidade de base visando à categorização e à contagem frequencial. A unidade de registro pode ser de natureza ou de dimensões muito variáveis (BARDIN, 2011, p. 134).

Conforme avançamos nessa etapa, reconhecemos como elemento central do nosso estudo: analisar e discutir a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo luta nas aulas de educação física em uma escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco. Definimos como categorias analíticas: a Gamificação na educação; a Luta como conteúdo nas aulas de educação física. Por último, identificamos as categorias empíricas: materialização (Implementação da Gamificação) e o ensino do Judô. Desta forma, elaboramos o quadro 03 com as categorias empíricas e suas respectivas unidades de contexto e registro.

Quadro 3 - Explicativo das categorias empíricas de análise.

Categorias	
Implementação	
Unidades de Contexto	Unidades de Registro
Implementação da Gamificação	Elaboração dos materiais
	Conceito de gamificação
	Dificuldades/limitações com a gamificação
	Avaliação na gamificação
	Engajamento dos estudantes
	Revisitando a gamificação
	Impactos na comunidade
O ensino do Judô	Estratégia didático-metodológica
	Dificuldades
	Procedimentos avaliativos
	Conteúdos ensinados geral
	Gamificação dos conteúdos

Fonte: O autor.

A partir das categorias acima conseguimos investigar a gamificação como estratégia didática nas aulas, num entrelaçamento entre as unidades de contexto e registro.

Nos diários de campo e questionário realizamos uma leitura flutuante e posteriormente, uma refinada, fazendo marcações correspondentes às unidades de contexto, a partir de uma legenda (APÊNDICE I). Após a identificação de todas as unidades, preenchemos o quadro analítico (APÊNDICE H). Por fim, seguindo o acompanhamento da tabulação dos dados, desenvolvemos um quadro (APÊNDICE I).

3 A LUTA E A EDUCAÇÃO FÍSICA

3.1 Conceitos

Em nosso trabalho sobre a Luta levamos em consideração o seu percurso histórico e conseqüentemente as mudanças sofridas ao longo do tempo, pois, ela encontra-se submetida à forma como a sociedade se desenvolve. Neste contexto a Luta figura entre as mais antigas atividades humanas, aquilo que objetiva o beligerante, agonístico, a sobrepujança, a subjugação.

O processo de determinação de quando a prática das lutas se iniciou é extremamente difícil já que não ocorreu a partir da prática de um único indivíduo ou grupo de pessoas, mas foi resultado de processos construtivos socioculturais que foram sendo modificados e passando por ressignificações durante o tempo (GREEN, 2001; BREDÁ et al, 2010; MAZZONI; OLIVEIRA JUNIOR, 2011; FERREIRA, 2012; SANTOS, 2012; RUFINO, 2012; CAMPOS, 2014).

As primeiras formas de lutas eram importantes para a preservação da vida e de territórios (BREDÁ et al., 2010), basta ver a necessidade de conseguir alimentos, proteger o grupo ao qual fazia parte e partir em busca de novas terras (AGUIAR, 2008). Com o tempo, as Lutas foram adquirindo outros significados e sentidos, como a sua utilização em rituais (indígenas, por exemplo); na preparação para a guerra; nas artes marciais (Oriente), bem como sua intrínseca relação com a escrita, culinária, jardinagem e tradições guerreiras, compondo um determinado estilo de vida; e, atualmente, um caráter esportivo (AGUIAR, 2008; BREDÁ et al., 2010).

Entendendo as limitações de precisão do seu surgimento, cabe-nos perguntar o que entendemos por Luta? A partir da representatividade corporal, temos a situação em que a Luta circunscreve no contexto dos embates físico-corporais por intenções de subjugações entre os sujeitos a partir de conflitos interpessoais e, invariavelmente, por conteúdos humanos contraditórios e ambivalentes (CORREIA; FRANCHINI, 2010).

Podemos entender ainda que as lutas são disputas em que o (s) oponente (s) deve (m) ser subjugado (s), mediante técnicas e estratégias de desequilíbrio,

contusão, imobilização, ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa (BRASIL, 1997).

Podem ser citados como exemplo de lutas desde as brincadeiras de cabo-de-guerra e braço-de-ferro até as práticas mais complexas da capoeira, do judô e do caratê. Porém a literatura especializada costuma diferenciar as lutas, as artes maciais e os esportes de combate, costumeiramente confundidas no senso comum (PERNAMBUCO, 2013).

Já Gomes (2008), contribui para a compreensão das lutas/ artes marciais ao propor que a luta é uma:

Prática corporal imprevisível, caracterizada por determinado estado de contato, que possibilita a duas ou mais pessoas se enfrentarem numa constante troca de ações ofensivas e/ou defensivas, regida por regras, com o objetivo mútuo sobre um alvo móvel personificado no oponente (GOMES, 2008, p. 49).

As Lutas, segundo Rufino (2012), são práticas inerentes ao ser humano que buscavam sobreviver, mas passaram por processos de sistematização, validação e regulamentação na visão da sociedade nas quais estavam inseridas. Ferreira (2012) coloca que Luta é toda e qualquer manifestação corporal de oposição e enfrentamento, entre duas ou mais pessoas, com técnicas de ataque, defesa e contra-ataque, envolvendo táticas e estratégias, com o objetivo de golpear, tocar, marcar pontos, desequilibrar, projetar, imobilizar, realizar torções e excluir de um território ou de um determinado espaço.

Já as Artes Marciais não devem ser vistas apenas como práticas de lutas com o intuito de guerrear, pois possuem origem do seu nome em alusão ao deus ocidental greco-romano da guerra (deus Marte), mas também possuem um lado filosófico, de autoconhecimento e autocontrole (FERREIRA, 2012; SANTOS, 2012; RUFINO, 2012; PAIVA, 2015). Yonezawa (2010) coloca que as Artes Marciais eram importantes para o desenvolvimento de comunidades de povos nômades à medida que estes povos transmitiam sua cultura para os povoados por onde passavam.

Desta maneira, podemos considerar toda Arte Marcial que apresenta características de combate uma Luta, porém a recíproca não é verdadeira. “A arte

marcial envolve além dos movimentos que a caracteriza como uma Luta, outras atividades do cotidiano das pessoas, como a escrita, a culinária, a jardinagem, as quais compõem o modo de vida dos povos há milênios” (BREDA *et al.*, 2010, p. 29), uma vez que “[...] nas artes marciais temos a inclusão contínua de elementos que ultrapassam as demandas pragmáticas e utilitaristas das formas militares e bélicas de combates humanos” (CORREIA; FRANCHINI, 2010, p. 2).

Para fins de entendimento do termo Luta neste trabalho, utilizaremos o sentido da mesma como fenômeno social que segundo Archanjo (2005) e Pio (2011), se caracteriza como uma prática corporal construída historicamente pelo homem e pela mulher ao longo da história da humanidade através de hábitos culturais de diferentes povos e etnias.

Neste contexto, a Luta possibilita múltiplos significados, pois, está presente em vários espaços: na sociedade, nos desenhos, nos filmes, nos jogos eletrônicos, nas Olimpíadas e nas academias, possibilitando o contato e a familiarização deste componente entre as pessoas.

Entretanto, esse contato se faz geralmente na perspectiva do senso comum, reduzindo a Luta aos códigos do esporte de rendimento, em que se pesem, por exemplo, a oficialização das regras, comparação de resultados, institucionalização, racionalização das práticas/treinamentos em busca da maximização do desempenho; elementos próprios do processo de esportivização a que outras, manifestações, como o jogo e a dança, vêm sofrendo também (GONZÁLEZ, 2005).

Essa apresentação de forma massificada e descaracterizada dos seus objetivos originais, como os filosóficos e os de desenvolvimento humano, acaba por deturpar os significados autênticos da Luta, fazendo com que esse importante elemento cultural se perca diante das demandas do capitalismo internacionalizado.

Diante do exposto, entendemos que cabe aos professores de educação física ao materializarem a temática Luta nas suas aulas, a desnaturalização deste fenômeno cultural, que por hora se apresenta esportivizado, porém traz muito mais significados que devem ser resgatados e apresentados à sociedade.

Essa compreensão se faz necessária para que os estudantes realizem uma leitura crítica do fenômeno Luta. Desta forma, todos os fatos históricos anteriores

merecem ser vistos e discutidos para que haja relação com os fatos atuais. Reafirmamos que o fenômeno Luta carece de mais estudos e aprofundamento, até para dar conta de uma prática pedagogizada.

Assim, a Luta e suas manifestações são compreendidas como produções humanas carregadas de significados construídos historicamente e que estabelecem relações constantes com e nas sociedades onde estão inseridas, são praticadas e desenvolvidas e, portanto, um significativo conteúdo a ser estudado na escola (NASCIMENTO, 2008, p. 37).

Logo, alinhamos nosso trabalho as orientações trazidas pelo Currículo do EM Integral (2010) e o Parâmetros Curriculares de Pernambuco – PCPE (PERNAMBUCO, 2013), na especificidade do caderno de Educação Física, que indicam que as temáticas da cultura corporal precisam ser abordadas, levando-se em consideração os aspectos de organização, da identificação e da categorização dos movimentos de combate corpo a corpo. Após abordarmos estes aspectos gerais, podemos desenvolver as modalidades da Luta, a partir da compreensão do sentido/significado histórico-social de cada uma, levando o estudante à formação de um pensamento mais crítico do que técnico, por meio do conhecimento estudado, tarefa primordial da escola.

3.2 A Luta como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar

A educação física passou, ao longo da sua história, por um processo de mudanças em busca da sua legitimação. Cada matéria ou disciplina deve ser considerada na escola como um componente curricular que só tem sentido pedagógico à medida que seu objeto se articula aos diferentes objetos dos outros componentes do currículo (Línguas, Geografia, Matemática, História, Educação Física etc.).

Pode-se afirmar que uma disciplina é legítima ou relevante para essa perspectiva de currículo, quando a presença do seu objeto de estudo é fundamental para a reflexão pedagógica do aluno, e a sua ausência compromete a perspectiva de totalidade dessa reflexão (COLETIVO DE AUTORES, 2012).

Por muito tempo, as práticas esportivas mantiveram sua hegemonia enquanto conteúdo da educação física escolar, ao ponto de não se saber ao certo quem era quem. Se a educação física se resumia ao esporte ou se de alguma forma o esporte representava toda a educação física. Porém a década de 80 aponta os primeiros elementos de uma crítica a esse reducionismo. Representando um forte e inédito esforço de reordenação dos pressupostos orientadores da Educação Física, como, por exemplo, “[...] colocar em xeque”, de maneira mais intensa e sistemática, os paradigmas da aptidão física e esportiva que sustentavam a prática pedagógica nos pátios das escolas (BRACHT; MACHADO, 2016). Nessa nova perspectiva a Luta aparece como conteúdo da educação física escolar que necessita ser sistematizado e pedagogizado.

Segundo Nascimento (2008), essa legitimação ocorre por esse processo de mudanças pragmáticas que perpassou nossa área, e a principal mudança segundo o autor foi à nova visão da educação física que trata o ser humano nas suas manifestações culturais relacionadas ao corpo, e não mais como área que trata apenas o movimento pelo movimento. Neste contexto a Luta na educação física é reconhecida e legitimada como temática da cultura corporal (COLETIVO DE AUTORES, 2012), essa nova maneira de encarar a educação física como cultura, justifica por si só a pedagogização do fenômeno Luta e por consequência a sua presença sistematizada nas aulas de educação física.

Em decorrência desta quebra de paradigma surgem documentos orientadores como, por exemplo, os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (BRASIL, 1998), que serviram, na década de 1990, como referência curricular a nível nacional e definiam a Luta como um dos conhecimentos constituintes da educação física.

Outros documentos estaduais de Pernambuco legitimaram a Luta nas aulas de educação física, como, por exemplo, as Orientações Teórico-Metodológicas - OTM's (PERNAMBUCO, 2010). Baseadas na cultura corporal (COLETIVO DE AUTORES, 2012) têm o objetivo de qualificar a educação física, reafirmando o papel histórico de debate democrático sobre esta área no estado de Pernambuco. No documento, a Luta aparece como uma das temáticas específicas da Educação Física, pois não aborda esta a partir de suas modalidades específicas como o Karatê, a capoeira, o judô etc.,

mas, a partir de suas características como um fenômeno social e cultural. A proposta ainda apresenta uma possibilidade de seleção, organização e sistematização para este conteúdo desde o primeiro ano do ensino fundamental até o último ano do EM.

Ainda sobre a legitimação da Luta, chegamos ao documento que norteia a educação do nosso estado, os Parâmetros Curriculares de Pernambuco PCPE (PERNAMBUCO, 2013). Ele afirma que: “[...] a luta pode ser entendida desde a busca pela sobrevivência histórica, perpassando pelas esferas sociais, afetivas, religiosas, políticas, econômicas até uma forma de linguagem transmitida ao longo dos anos” (PERNAMBUCO, 2013, p. 45), reforça assim o pensamento já apontado nas OTMs.

O PCPE também orienta como a Luta deve ser abordada:

A Luta deve ser abordada levando em conta os aspectos de organização, identificação, categorização dos movimentos de combate e posteriormente a sistematização dos movimentos, partindo da compreensão do significado histórico-cultural, levando o estudante à formação de um pensamento mais crítico do que apenas técnico (PERNAMBUCO, 2013, p. 25).

Como vimos nos documentos, há legitimação da temática Luta e a indicação de como deve ser explorada, o papel do professor, e como aplicar esses conteúdos nas aulas, de modo a contemplar as propostas. Assim, encontramos nos estudos os desafios e possibilidades.

3.3 Desafios e Possibilidades

Encontramos na literatura alguns motivos, razões ou fatores restritivos apontados pelos professores que os levam a não trabalhar a luta na escola, Del Vecchio e Franchini (2006), atentam para possíveis problemas na formação do professor de Educação Física, que em sua grande maioria, gradua-se no ensino superior em cursos que apresentam fragilidades teóricas e metodológicas para abordar este conteúdo no âmbito da Educação Física escolar. Normalmente a Luta não é tratada como fenômeno, sendo oferecidas disciplinas que visam o aprofundamento em modalidades de lutas específicas, como o caratê, o judô ou a capoeira. Quando deveria ser voltada para a aprendizagem de conceitos e metodologias que auxiliassem a analisar criticamente esta prática corporal. Enfim,

uma formação que ensinasse a ensinar a Luta (fenômeno) e não as lutas (modalidades).

Nascimento e Almeida (2007) identificaram dentre os diversos fatores, dois que se destacaram por serem mais recorrentes para a pouca incidência da Luta nas aulas de Educação Física escolar, que foram a falta de vivência pessoal em Luta por parte dos professores e a possível relação da Luta com o fator violência, que os professores julgam inerentes às práticas de Luta, o que não seria recomendado para o trabalho na escola.

Entendemos que o argumento da falta de vivências pessoais em Luta só se justifique se pensarmos em trabalhar as lutas enquanto modalidades e não enquanto fenômeno, pois, a ideia de se trabalhar o fenômeno Luta não exige obrigatoriamente um conhecimento técnico apurado por parte do professor, e sim que ele identifique os princípios gerais da Luta e elabore estratégias criativas para abordar a temática. Ocorrendo assim a transferência de aprendizagem dentre as modalidades de luta e a compreensão da dinâmica interna das mesmas, por consequência, não existindo a necessidade de ensinar o judô, o karatê ou a capoeira isoladamente. Claro que como qualquer conteúdo pedagogizado, a Luta exige do professor um processo de pesquisa e planejamento, que perpassa pelo aprendizado das técnicas básicas, mas sem a cobrança da execução perfeita por parte do professor e dos alunos, expediente, por exemplo, exigido nas academias especializadas em lutas.

O outro fator apontado na literatura investigada, como impeditivo do trabalho com a Luta na escola, seria a possível relação dela com a violência (NASCIMENTO; ALMEIDA, 2007). Sobre tal argumento fazemos as seguintes reflexões, a violência é uma característica presente nas sociedades atuais, e na escola não seria diferente. Comportamentos violentos afloram em vários momentos no ambiente escolar, inclusive no trato com os outros conteúdos, principalmente o esporte, no qual as disputas são acirradas e repletas de emoções, gerando confrontos corpo a corpo que por vezes descambam para atos violentos, principalmente quando há dificuldade no entendimento das regras e a falta de maturidade para aceitar uma derrota.

O que nos parece sensato é que os professores devam se preocupar mais com a forma que irão abordar a temática Luta, garantido uma visão mais completa do

fenômeno, com seus princípios filosóficos e suas regras esportivas, por exemplo, do que com o possível incentivo a violência, que deve ser combatida em toda a sociedade.

Brousse et al. (1999), já citavam outros empecilhos para o trato da Luta: a falta de instalações específicas para a prática e a escassez de trabalhos que orientem a elaboração de propostas curriculares para um modelo educativo.

A falta de estrutura adequada das escolas públicas do nosso país não é novidade, adaptamos e usamos a criatividade desde sempre. Mas não deixamos de cumprir com o nosso dever de trabalhar os nossos conteúdos diante disto. Concordamos que não devemos nos acostumar com essa situação, pois, ao tornarmos o imprevisto (materiais e estrutura) rotineiro, baixamos a guarda diante da luta por melhores condições de trabalho.

Diante destes percalços, que estratégias são utilizadas pelos professores para materializar nas suas aulas a temática em questão? Identificamos que em algumas situações este conteúdo é abordado restringindo-o as práticas por meio de repetições exaustivas e analíticas (PAES, 2006; RUFINO; DARIDO, 2012).

Alguns professores acreditam que, nas aulas de educação física, tal conteúdo deve ser ministrado de forma idêntica à das academias de lutas, cujo intuito é puramente competitivo (BREDA et al., 2010; GALATTI; CIRINO; SCAGLIA, 2015).

Franchini (2010) vai nos apontar que o judô, juntamente com o caratê em decorrência da forte presença japonesa no país, influencia as produções científicas produzidas no meio acadêmico da Educação Física. Consequentemente devem influenciar o trabalho dos professores nas escolas. Da mesma forma à capoeira por pertencer à cultura do Brasil.

Alguns autores vêm apontando possibilidades para o surgimento e a materialização de bons trabalhos com a Luta na escola.

Contribuindo para essa pedagogização podemos identificar e compreender os princípios condicionais que são as características gerais e ou comuns presentes nas Lutas, capazes de defini-las como tal. Gomes (2008, p. 42) baseou-se nas ideias de (Bayer, 1994) sobre as características em comum dos Jogos Desportivos Coletivos (JDC) para criar os Princípios Condicionais das Lutas, elencados pela autora como:

Oponente/alvo – personificado no adversário, que implica reconhecer o mesmo como alvo móvel e que pode executar ações ofensivas; Contato proposital – as pessoas se ‘tocam’ podendo para isso utilizar diferentes formas (socos, chutes, toques com implementos, etc.) a fim de chegar aos objetivos predefinidos no embate; Fusão ataque/defesa – assim como em outros jogos, existem nos combates momentos de ataque e defesa, com a possibilidade dessas ações serem simultâneas, sendo até difícil distinguir cada uma dessas ações; Imprevisibilidade – devido à relação de interdependência entre os lutadores e as possibilidades de ação que se colocam no combate, não é possível definir modelos sequenciais previsíveis, ou seja, haverá diversas situações diferenciadas às quais os lutadores devem se adaptar para resolver os problemas encontrados; e As Regras – regulam as condutas necessárias à realização do jogo, ou seja, definem o que é permitido ou não, quais técnicas e táticas podem ser usadas pelos oponentes.

A autora ainda aponta que, mesmo com os princípios condicionais, existem elementos que distinguem cada modalidade de luta das demais, contudo, algumas dinâmicas de funcionamento da modalidade, bem como algumas de suas técnicas são semelhantes a outras modalidades. Assim, as Lutas podem ser classificadas em grupos, sejam por tipo de contato ou distância empregada pelos oponentes. Em relação ao tipo de contato, Gomes (2008, p. 47) apresenta:

Luta com agarre – envolve ações de derrubar, desequilibrar, projetar, etc.;
Luta com golpe – envolve golpes impactantes com diferentes partes do corpo de forma isolada ou combinada, por exemplo, socar, cotovelar, chutar, etc.;
Luta com implemento – envolve o toque no corpo do adversário por meio de implemento, por exemplo, a esgrima.

Com relação à distância entre os adversários, Gomes (2008, p. 47) classifica:

Curta – “[...] possui um espaço praticamente nulo entre os oponentes [...] para a realização das técnicas [...]”; Média – “[...] seria um espaço moderado que permite a aproximação em situações de ataque entre os oponentes [...]”; Longa distância – “[...] definida pela presença de um implemento, deve haver uma distância maior entre os oponentes para que os mesmos possam manipular de forma adequada esse implemento [...]”.

Já Rufino e Darido (2015), apresentam mais uma possibilidade de classificar as Lutas, a partir de suas principais especificidades: ações de forma e demonstração de caráter mais previsível, como os katas e katis e ações de enfrentamento físico direto, mais imprevisível, como as modalidades de luta esportivizadas. Os autores

ainda avançam ao apontar os conteúdos fundamentais para serem tratados na sala de aula: história das lutas: contextos e transformações, lutas versus brigas, práticas previsíveis e imprevisíveis, aspectos gerais sobre as lutas, noção das distâncias nas lutas e o entendimento de algumas modalidades.

Partindo destes conhecimentos construídos, podemos pensar em estratégias didáticas metodológicas para o ensino da Luta. Favorecendo um universo amplo e possível de ser ensinado. “Assim, inicialmente se deve pensar no ensino global da Luta, considerando sua dinâmica interna, a leitura e sua resposta, em detrimento das técnicas específicas” (GOMES, 2008, p. 77).

Nesta perspectiva nos aparece como possibilidade à utilização dos Jogos de Luta ou de oposição, que têm como identidade as mesmas características dos esportes de combate praticados desde o início das civilizações (OLIVEIRA; DOS SANTOS, 2006). E após o entendimento geral da essência deste fenômeno, poderíamos passar para a introdução de elementos específicos das modalidades.

Por fim, acreditamos que a utilização de metodologias inovadoras que dialoguem com a pedagogização da Luta, possa facilitar o engajamento dos alunos nas aulas. Essas propostas podem enriquecer as possibilidades de se trabalhar a Luta na escola, quebrando com os aspectos tecnicista e militar que historicamente acompanham o ensinar deste conteúdo.

4 A GAMIFICAÇÃO

4.1 Primeiros Entendimentos

A Gamificação é um termo relativamente novo, e pode gerar confusão em relação ao seu significado, de uma forma bem resumida podemos dizer que se refere à aplicação de elementos dos *games* fora do contexto de *games* (DETERDING et al., 2011). A palavra foi utilizada pela indústria de mídias digitais e seus primeiros usos datam de 2008, porém somente na segunda metade de 2010 é que o termo ganhou popularização devido a sua introdução em conferências de mídias digitais (FARDO, 2013). Para Borges (2013, p. 235) “[...] este conceito está presente também na educação há décadas, mas cresceu nos últimos anos”.

Para Vianna et al. (2013), a Gamificação abrange a utilização de mecanismo de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público.

Para o nosso trabalho, que busca relacionar a Gamificação e a Educação, utilizaremos a definição que mais se aproxima das práticas educativas. Segundo Kapp (2012, p. 32), a Gamificação é “O uso de Mecânicas, Estética e Pensamento dos *Games* para envolver, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”. O autor faz uma pequena análise sobre alguns termos contidos nesta definição, que nos ajudará na compreensão:

Mecânicas: como mecânicas de um game estão inclusos seus elementos mais básicos, como as regras, a saída quantificável, o feedback, os níveis, recompensas, o sistema de pontuação, entre outros. Entretanto, as mecânicas, sozinhas, são apenas uma parte da gamificação, e não o seu todo.

Estética: uma experiência estética agradável é uma característica recomendada, pelo menos se o projeto de gamificação tiver interfaces gráficas apoiadas nas tecnologias digitais, através de sites ou aplicativos, por exemplo. Ela precisa ser aproveitada em interfaces eletrônicas e na aparência visual e sensorial das experiências, pois como elas são esteticamente percebidas pelos usuários influenciará positivamente na aceitação de processos de Gamificação.

Pensamentos dos Games: é a mais importante das características. É a ideia de transformar um determinado contexto ou situação em uma espécie de jogo, incorporando a ela elementos que tornam os games experiências

agradáveis e prazerosas. Resumindo, é pensar em resolver um problema a partir do ponto de vista de um game designer (KAPP, 2012 p.32).

Após estas definições cabe-nos desfazer a confusão comum que há entre, os Jogos, os *games* e a Gamificação, mesmo reconhecendo que as definições não conseguem abranger todos os aspectos destas atividades, mas nos darão um ponto de partida.

Neste percurso vamos recorrer inicialmente à definição de Huizinga (1999, p.13), acerca do jogo, uma vez que esse autor é considerado um dos precursores do estudo teórico dessa temática:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não-séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Para entendermos melhor esta definição temos que nos reportar para a época, 1930, praticamente não tínhamos jogadores profissionais. Também nem se imaginava os jogos eletrônicos. Porém, alguns aspectos importantes são levantados como a voluntariedade (o jogo não é imposto ao jogador), a delimitação de um espaço próprio para que ele aconteça (tanto o espaço físico como espaço temporal), a não seriedade (as regras da vida ficam temporariamente suspensas), o estado mental que o ato de jogar muitas vezes leva o jogador a alcançar (absorve a atenção total do jogador) e a formação de grupos sociais (comunidades de jogadores). O autor traz ainda a ideia de círculo mágico, que seria a fuga da realidade (imersão) para um espaço, físico ou conceitual, onde os elementos do jogo se manifestam.

O Jogo é uma temática da Cultura Corporal (COLETIVO DE AUTORES, 2012), sendo reconhecido como fenômeno histórico cultural da humanidade e deve ser abordado em todos as etapas de escolarização. Porém, ele também aparece como estratégia didática metodológicas em experiências das múltiplas disciplinas escolares.

A utilização de jogos em sala de aula deve associar as dimensões lúdica e educativa que os jogos apresentam, pois mesmo que o professor se utilize de jogos

pedagógicos especialmente preparados para demonstrar os conceitos das múltiplas disciplinas, sem a ação de cada um dos alunos sobre esse material, não pode haver aprendizagem efetiva.

Assim, “O comportamento é o elo entre a realidade, que informa, e a ação, que a modifica. A ação gera conhecimento, que é a capacidade de explicar, de lidar, de manejar, de entender a realidade” (D’AMBROSIO, 2005, p. 56).

Observamos, então, que a contribuição dos jogos como estratégia didática metodológica é reconhecida na literatura, podendo ser utilizado em vários componentes curriculares.

Já os *games* ou Jogos Digitais são considerados todos os artefatos lúdicos que precisam de uma interface digital, um aparelho ou tela que funciona com eletricidade. Esses jogos eletrônicos ou *vídeo games*, como comumente são conhecidos pela atual geração, são segundo Juul (2005), baseados nesse modelo clássico e na ruptura deste para se tornarem o que são atualmente. São divididos em diversos tipos de plataformas, dentre as mais comuns e responsáveis pela popularização em massa, os consoles, porém os *games* jogados no formato *mobile* já se apresentam como o maior canal de utilização.

Como vimos, os termos em questão e seus significados encontram-se imbricados, porém resguardam sutis diferenças. Com o que foi explanado nos parágrafos anteriores podemos concluir que o fato de um professor utilizar na sala de aula jogos ou *games*, não quer dizer, necessariamente, que o mesmo utilizou a estratégia metodologia da Gamificação. Pois, a Gamificação lhe obriga a pensar como um *Game Design*, ou seja, força o professor a desenhar todo o seu percurso instrucional utilizando-se da Dinâmica, Mecânica e Componente dos *Games*. Para clarearmos nossas ideias sobre a Gamificação vamos adentrar nestes três aspectos citados.

Figura 1- Pirâmide dos elementos de Jogo.



Fonte: adaptada por Werback e Hunter (2012).

Por tanto cabe ao professor combinar de forma intencional e assertiva estes elementos do Jogo, construindo uma experiência de ensino e aprendizagem engajadora, que é a principal característica comportamental presente nestes modelos.

4.1.1 Dinâmica

Segundo Alves (2015), a dinâmica é constituída por elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares a experiência. Eles não são as regras, são as estruturas implícitas e as regras podem estar em sua superfície. Veremos a seguir o nosso entendimento sobre os mesmos:

- **Restrições/Constrições:** É o elemento responsável por limitar o jogador a resolver o problema/chegar ao objetivo pelo caminho mais fácil dentro do game. Isso oportuniza ao jogador desenvolver a criatividade e estratégia para a resolução do problema.
- **Emoções:** Alegria, sensação de vitória ou derrota dentre inúmeros outros, são sentimentos que aparecem sempre nos jogos. Tais itens são necessários para manter a pessoa jogando e quando alimentados com *feedback* e recompensa pelo alcance de resultados, aflora mais ainda.

- **Storytelling:** Para melhor compreender o jogo, é necessário um contexto, ou uma narrativa, que não necessariamente precisa ser explícita no game. É o item que permite o jogador ver conexão em todos os elementos do jogo.
- **Progressão:** Característica que permite o jogador sentir que está avançando dentro do jogo, podendo avaliar se vale a pena continuar.
- **Relacionamentos:** Permite a interação com outros jogadores, como companheiros ou adversários.

4.1.2 Mecânica

De acordo com Alves (2015), a mecânica dos *Games* pode ser considerada os verbos, pois, são eles que promovem a ação, que movimentam as coisas adiante, são eles:

- **Aquisição de Recursos:** Itens que o jogador pode conseguir para ajudá-lo a chegar ao objetivo do *game*.
- **Feedback:** É o elemento que avisa ao jogador como está sua evolução no game. Assim, ele pode visualizar que é possível chegar no objetivo proposto e até mudar sua estratégia, se for o caso. Os *feedbacks* constantes se encaixam perfeitamente com a ânsia por saber do progresso atual, comportamento comumente visto no jovem atualmente.
- **Sorte:** É o item responsável por promover a sensação de incerteza ou surpresa no decorrer do *game*. Consideramos um dos itens mais importantes na promoção da diversão nas atividades gamificadas, porém na educação deve ser utilizado com moderação para não associar os objetivos educacionais ao acaso.
- **Cooperação e Competição:** Colaborar com outras pessoas para chegar a um objetivo em comum ou competir para se destacar como o(s) melhor(es), também são elementos que estão presentes e influenciam para o engajamento em uma atividade gamificada. Podemos neste aspecto ressignificar a

competição através da valorização do esforço em detrimento da supervalorização do resultado.

- **Desafios:** São os objetivos propostos aos jogadores. É o que faz as pessoas se mobilizarem para alcançar a vitória. Desafios já estão presentes nas atividades educacionais, o que propomos é dar mais interação e sentido aos mesmos.
- **Recompensas:** Ao cumprir uma etapa/objetivo do *game*, o jogador pode ganhar um benefício: uma vida, uma medalha, mais tempo etc. Na educação devemos ter cuidado, pois uma das críticas que a Gamificação sofre é sobre seu aspecto behaviorista, que pode levar o aluno a participar da atividade já com o interesse em ser recompensado, mas à medida que o estudante cumpri o desafio proposto, a recompensa ganha se torna o combustível para que ele continue motivado para cumprir os próximos desafios. Ou seja, a cada selo recebido, um motivo a mais para continuar estudando e acertar mais questões.
- **Transações:** É a possibilidade de compras, vendas ou trocas dentro da atividade gamificada. Podemos visualizar esse recurso, quando o participante utiliza essas transações para passar de nível ou fase mais complexa.
- **Turnos:** Pode ser entendido como o momento de jogar de cada jogador.
- **Estado de Vitória:** Esse é o termo que representa o vencedor ou vencedores da atividade. Quem cumpriu os desafios e chegou ao objetivo da proposta. Deve-se reconhecer a conquista e premiá-la, servindo como motivação extrínseca para a continuidade e o envolvimento nas atividades.

4.1.3 Componentes

Seguindo a analogia de Alves (2015), com os idiomas, os componentes seriam os substantivos, responsáveis por fazer o que a dinâmica e a mecânica representam, garantindo a fluência dos mesmos. São eles:

- **Realizações:** Elementos que trabalham junto com o desafio. É a maneira de recompensar o indivíduo pelo cumprimento do desafio.

- **Avatar:** É a identificação visual do jogador na atividade gamificada: uma carinha, um personagem, uma foto do jogador etc.
- **Badges:** São realizações visuais das realizações ou resultados alcançados pelo participante.
- **Boss Fights:** Representa um grande desafio para passar de nível ou fase na atividade proposta.
- **Coleções:** Coletar significa juntar, acumular. No decorrer da atividade, os participantes vão guardando itens que no final do jogo comprovam as realizações alcançadas.
- **Desbloqueio de conteúdo:** Elemento que representa quando o jogador precisa fazer algo para destravar um conteúdo. Para avançar na atividade.
- **Doação:** Quando existe o mecanismo de o jogador fazer alguma doação, e praticar o altruísmo. Liberar pontos para outros colegas por exemplo.
- **Placar:** É o *ranking* de pontos dos jogadores. Assim, os participantes comparam sua posição com a dos outros jogadores. Deve ser observado como aplicar na educação, pois, pode gerar desmotivação dentre alguns alunos.
- **Níveis:** São os graus de dificuldade de uma atividade gamificada. Um jogador pode estar em um nível mais básico, e outro, no mais avançado.
- **Pontuação:** Diz respeito ao *score*. Pode ser determinante para definir o ganhador da atividade ou o resultado final da experiência gamificada.
- **Investigação:** É o ato do jogador de buscar, investigar, explorar para se chegar no resultado esperado.
- **Gráfico Social:** Quando a atividade gamificada permite uma extensão da atividade gamificada com o círculo social da pessoa. Quando conseguimos extrapolar os resultados para que os colegas consigam comparar seus selos, resultados e medalhas no âmbito de toda a escola, não só entre os colegas daquela matéria específica, mas sim com todas as turmas.
- **Bens Virtuais:** É um dos elementos existentes nos jogos, que os jogadores estão dispostos a pagar (em pontos, dinheiro) para ter algum benefício dentro do jogo.

Como vimos os Jogos, os *games* e a Gamificação são temáticas ligadas entre si, porém o aspecto que mais difere a Gamificação dos outros dois termos é a necessidade de se desenhar a experiência, no nosso caso a atividade educacional, levando em consideração o uso intencional da Dinâmica, Mecânica e Componente dos *games*. O que leva o professor a uma jornada de transformação, com o objetivo de aproximar a forma de organização e planejamento das aulas com o trabalho de um *Game Design*, pois, um bom *Game Design* tem como atividade principal o ensino do *game* para o possível jogador. Aproximando assim naturalmente as duas profissões.

Ainda, segundo Alves (2015), podemos Gamificar de duas maneiras, a estrutural ou a de conteúdo. A Gamificação estrutural ocorre quando se utiliza elementos dos *games* para conduzir o estudante durante as aulas sem que haja alterações significativas no conteúdo. O conteúdo, assim, não se torna parecido com um jogo, e sim a estrutura ao redor dele. Já a Gamificação de conteúdo aplica elementos e o pensamento dos *games* para alterar o conteúdo de modo a fazer com que o se pareça com um game.

Após estes entendimentos iniciais, vamos compreender como a gamificação vem sendo utilizada na educação e suas reais possibilidades.

4.2 A Gamificação como Estratégia Didática Metodológica

Se fizermos um exercício de observação sobre as metodologias de ensino da maioria das escolas brasileiras, vamos perceber que a inovação e conseqüentemente a superação dos métodos tradicionais, ocorre muito mais no âmbito do discurso do que na realidade.

Neste contexto, encontramos nas escolas os nativos digitais, termo cunhado por Marc Prensky em 2001. Naquela época, pertencia a essa geração os nascidos a partir de 1980, para quem interagir com computadores era parte natural da vida.

Tori (2010), ao descrever o posicionamento de Prensky (2001) sobre nativos e imigrantes digitais, relata que os estudantes, nativos digitais, são ensinados por professores imigrantes, os quais advêm de uma cultura pré-internet e muitas vezes não valorizam ou trabalham as características dos nativos.

O cérebro dos 'nativos' se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear (TORI, 2010, p. 218).

Mas como vem acontecendo essa convivência no espaço educacional? Entendemos que esse movimento poderia ser rico para ambas as partes, porém muitas vezes, cria mais conflitos do que oportunidades de crescimento pessoal e intelectual. Os docentes ainda são, em sua maioria, imigrantes digitais, preferem aulas expositivas, enquanto os alunos, da geração digital, não se contentam mais com quadro e piloto, apenas.

É fundamental que os professores proponham situações educativas para desafiar os alunos com a intenção de provocar neles o pensar e planejar para as suas próprias tomadas de decisão e conseqüentemente aquisição de autonomia.

O momento de aprendizagem deve ser encarado como um momento de partilha, no qual professor e aluno constroem o conhecimento, sem censuras ou medo de errar, afinal, a ideia é aprender junto. Não existe receita para o professor se transformar em imigrado digital, mas ele precisa estar atualizado e utilizar as novas tecnologias em sua prática pedagógica. Deve estudar para descobrir novos conhecimentos, novas metodologias e estratégias didáticas e a Gamificação se apresenta como uma destas opções.

Ainda para justificar o uso da Gamificação como estratégia didática metodológica, temos o componente motivacional que está por trás de toda experiência gamificada e associa-se com um aspecto desejado por grande parte dos professores, o engajamento dos estudantes na aula.

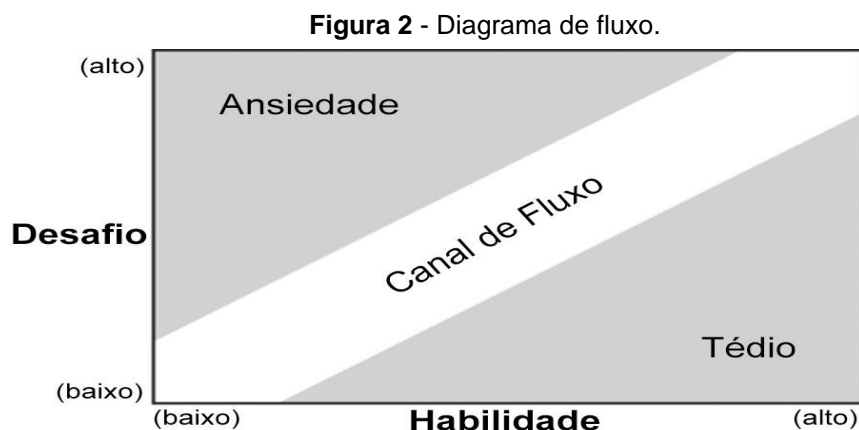
Dentre os motivos que corroboram para o nosso entendimento sobre as possibilidades da Gamificação se apresentar como uma estratégia extremamente engajadora é o alinhamento com o conceito de fluxo (*flow*) proposto por Csikszentmihalyi (1990).

Segundo Csikszentmihalyi (1990, *Apud* FARDO, 2013, p. 57):

[...] para que o estado de fluxo aconteça, a tarefa em questão deve estar sempre à altura das condições do indivíduo, nem fácil demais (o que leva ao tédio), nem difícil demais (o que leva à frustração e à ansiedade), o objetivo da tarefa se apresenta de forma clara, o *feedback* deve ser imediato e constante e a sensação de controle é total.

Segundo Fardo (2013), este conceito aparece por várias vezes na literatura que versa sobre os *Games*, com a intenção de explicar tal nível de envolvimento dos jogadores, que imergem nos jogos de uma forma tão profunda. Como se estivessem num estado de fluxo perfeito com a atividade em questão.

Dessa forma, o indivíduo sente-se completamente integrado com a tarefa que interage. Sujeito e objeto fundem-se temporariamente para, após sair do estado de fluxo, o sujeito já não ser mais o mesmo, e a consciência reaparece mais forte (MATTAR, 2009).



Fonte - Csikszentmihalyi (1990, *Apud* FARDO, 2013, p.57).

Parece-nos obvio entender por que este conceito de fluxo se associa ao que ocorre no processo de imersão dos jogadores, pois, os bons *games* têm a capacidade de manter o nível de desafio em sintonia com o nível de habilidade do jogador, o que o mantém no canal de fluxo (Figura 2), em um estado de concentração total. Pense nos Jogos digitais que você mais se envolve, possivelmente este equilíbrio entre desafio e habilidade foi cuidadosamente desenhado. Cabe ao professor com bastante

sensibilidade, e mesmo sem os recursos digitais, tentar alcançar esse estado de envolvimento por parte dos alunos.

Porém, reconhecemos os desafios, pois, os professores interagem com muitos alunos de diferentes perfis de aprendizagem e ou perfis de Jogadores em uma mesma turma. Mas, parece-nos que o segredo está em equilibrar as atividades na tentativa de atender todos os perfis. Mesmo sabendo que um dos perfis se sobressai dentre os demais, como veremos a seguir.

Após trabalho de Bartle (1996 apud VIANNA, 2014, p. 33) sobre os perfis dos jogadores passou-se a considerar quatro grupos abrangentes de Jogadores:

Figura 3 - Perfis de Jogadores, Gamification.



Fonte: Vianna, Ysmar et al., (2014, p. 34-35).

- **Predadores:** Entra na competição muito motivado a ganhar, derrotar algum adversário, provar que é o melhor. Foca em assumir a posição de liderança. São extremamente competitivos, sobrepõem o desejo de imposição à cooperação. Representam menos de 1% dos jogadores.
- **Conquistadores:** Aprecia a sensação permanente de vitória. Foca na realização de todas as atividades, imergindo dentro do jogo com extrema facilidade. Este perfil é identificado pelo fato de que quando se destacam dos oponentes, esse destaque tende a ser conquistado de forma leal. Representam cerca de 10% dos jogadores.
- **Exploradores:** Se interessam em desenvolver todas as possibilidades dos jogos. São curiosos, preocupados em solucionar todos os enigmas e ou

desafios. Para este perfil, o mais importante é a trajetória, e não a conquista ou o resultado final. Representam cerca de 10% dos jogadores.

- **Socializadores:** É o mais representativo dos perfis, chegando a representar cerca de 80% dos jogadores. Veem os jogos como uma possibilidade de interação social. Mais importante do que o resultado é a possibilidade de estimular vínculos sociais. Apresentam tendências cooperativas.

Como podemos ver a utilização da Gamificação está associada aos aspectos motivacionais e por consequência ao conhecimento e adequação das atividades propostas aos anseios dos alunos, respeitando seus perfis de aprendizagem e ou de jogadores, com a intenção de provocar o engajamento tão desejado em sala de aula.

Uma importante obra que trata de uma forma mais profunda os aspectos motivacionais da Gamificação é o livro *Gamification Actionable de Chou* (2016), no qual o autor desenvolve o *Octalysis* da Gamificação, e identifica 8 *Drives* da motivação humana, que devem ser levados em consideração durante o planejamento dos projetos Gamificados. O foco são as pessoas e não o uso desassociado das técnicas dos jogos, como se fosse um processo simplesmente mecânico. Entendemos que o trabalho de Chou é um ponto de inflexão sobre a utilização das técnicas da Gamificação de forma mais humanizada.

4.3 Possibilidades e Desafios

Mas será possível colocarmos a Gamificação em prática diante da realidade das nossas escolas? Temos estrutura para isso? É comum associarmos a Gamificação ao mundo digital, mas segundo Alves (2015, p. 3), a Gamificação “[...] não é aplicável apenas com o uso de tecnologia, muito pelo contrário. Ela existe nas formas mais primitivas e onde menos imaginamos que ela possa entrar”. O que é determinante é como você desenhou sua experiência gamificada e não qual será o meio de entrega, que pode ou não depender da tecnologia (ALVES, 2015).

Pinheiro e Zaggia (2017), nos apresentam uma possibilidade de trabalho sem a obrigatoriedade do uso de recursos tecnológicos. Conhecido como Gamificação Analógica ou Gamificação Humanizada.

É com esse pensamento que desenvolvemos nosso trabalho, que se compromete dentre outros objetivos com a criação de uma estratégia inovadora para o ensino da Luta através da ótica da Gamificação Analógica.

Para dar subsídios a essa empreitada tomamos como indicação os ensinamentos de Martins (FRANÇA, 2019). Adaptamos a sua metodologia para a nossa experiência prática, cabendo neste momento descrevê-la apenas como mais uma das tantas possibilidades de desenvolvimento e implantação da Gamificação na sala de aula.

Vários autores apresentam metodologias para o desenho e implantação de soluções gamificadas. Todas perpassam por etapas parecidas, que vão desde o reconhecimento dos objetivos, entendimento do público, definição de dinâmica, mecânica, componentes, execução e avaliação. Vamos entender uma destas possibilidades: O Método Gamifica na Prática:

- **Primeiro Passo: Definição do Problema:** Antes de tudo, deve-se tentar identificar e entender qual o problema que se pretende resolver ou amenizar com o uso da Gamificação. Neste momento, o professor deve investigar sua prática e definir o problema central que deseja atacar. Compreendendo o indivíduo e o contexto. Deve definir também os comportamentos, habilidades e conhecimentos que se pretende abordar.
- **Segundo Passo: Conhecendo os Usuários/ Alunos:** Neste momento, é de extrema importância conhecer os alunos, para ser mais assertivo na criação e execução da atividade gamificada. Para esse passo podemos utilizar um mapa de empatia, que visa analisar e desenhar o perfil dos alunos com base nos seus sentimentos. Desenvolvendo assim uma solução mais personalizada e humanizada.
- **Terceiro Passo: Definição de Objetivos:** Após a definição do problema e o conhecimento de quem são os nossos alunos, chegou a hora de definirmos

os objetivos educacionais. Os objetivos educacionais têm a ver com as habilidades e competências que o professor deseja desenvolver junto aos alunos.

- **Quarto Passo: Definição dos Pontos:** Devemos definir quais as ações, desafios e como os alunos irão pontuar. Temos que deixar claro como se conquista os pontos. Devemos ter o cuidado de balancear a pontuação para não incorrer no risco de destinar pontuações maiores para atividades mais fáceis e vise e versa.
- **Quinto Passo: Definição dos Níveis:** Devemos definir quais serão os níveis que os alunos percorreram durante a Gamificação. Esses níveis devem ser planejados minuciosamente e com a preocupação de fazer sentido para os alunos, o que deixará a atividade interessante. Que temática poderá ser utilizada para incentivar a motivação. Pelos níveis os alunos podem checar seus desempenhos e conseqüentemente seu envolvimento.
- **Sexto Passo: Recompensas:** O termo pode causar estranheza no ambiente educacional, mas é totalmente compreensivo quando estamos nos referindo à Gamificação. Devem ser relacionadas às motivações extrínsecas dos alunos. E devem ter o papel motivacional e não o simples de comportamento condicional operante. Temos basicamente quatro tipos de recompensa: Status, Acesso, Poder e Coisas.
- **Sétimo Passo: Criar um Instrumento de Registro:** Para que a Gamificação funcione coerentemente no tocante aos resultados obtidos, há necessidade da criação de um instrumento de registro de pontos.
- **Oitavo Passo: Colocar em Prática:** Chegou a hora de colocar em prática tudo o que você planejou. Deve-se ficar atento para o acompanhamento das atividades dando os *feedbacks* constantemente.
- **Nono Passo: Premiar e Reconhecer:** Ocorre durante e ao final da Gamificação. Devemos agir com bastante entusiasmo para premiar e reconhecer as conquistas dos alunos.

Acreditamos que a metodologia citada se apresenta como uma das boas iniciativas de desenvolver uma metodologia para a Gamificação. Adicionaríamos a possibilidade do uso de mais recursos da Dinâmica dos Games, como a *Storytelling*, por exemplo. Entendemos, também, que toda experiência gamificada deve ser avaliada para adaptações para a próxima aplicação.

Discorreremos até então sobre o uso da Gamificação e suas possibilidades, mas quais seriam os possíveis desafios e ou problemas? Na educação são escassos os trabalhos que apontam estes aspectos. Fardo (2013), nos relata inquietações que ainda não foram respondidas pelos estudos:

[...] não se deve aplicar a gamificação para disfarçar um plano pedagógico inadequado ou para encobrir outros tipos de problemas além daqueles cuja solução o conceito de gamificação aqui trazido pretende auxiliar. Ou seja, a aplicação da gamificação também deve estar calcada na ética, o profissional e moral, para que possa cumprir com seus objetivos de forma positiva. Esse é um ponto que não foi abordado aqui e que mereceria atenção em pesquisas futuras: quais os limites da gamificação? Quais os aspectos negativos que uma aplicação da gamificação pode trazer? Introduzir esses elementos em uma situação da vida real pode acabar restringindo a liberdade dos indivíduos? Os aspectos que são tidos como diretamente ligados ao behaviorismo (recompensas, *feedback*) podem ser utilizados de modo a potencializar o aspecto interacionista da gamificação? De fato, aplicar a gamificação em um ambiente de aprendizagem, atentando para todos esses apontamentos, pode contribuir para o entendimento mais aprofundado de quais as transformações que podem resultar dessa aplicação (FARDO, 2013, p. 94).

Assim, corroborando com o pensamento do autor entendemos que boa parte dos possíveis desafios e ou problemas com a implantação de experiências gamificadas estão de certa forma ligada a má elaboração da mesma, podendo ser assim corrigida. Não nos parece plausível dispensar a utilização de tal metodologia que se apresenta como uma boa opção para melhorar o engajamento e motivação de alunos. Reconhecemos, no entanto, que mais estudos como o nosso, devam ser feitos para apontar mais incisivamente as potencialidades e limitações da Gamificação.

5 O MUNDO COMUM - O CHAMADO A AVENTURA

Procuraremos aqui, analisar os diários: de construção dos materiais, de avaliação final e das doze (12) aulas desenvolvidas em nossa pesquisa. Também analisaremos o questionário aplicado junto aos estudantes sobre as percepções das aulas. Desta forma, separamos as ponderações de acordo com as categorias empíricas, que surgiram durante o contato com o campo, sendo as duas categorias empíricas: Materialização (Implementação da Gamificação) e O ensino do Judô.

Para elaboração do nosso trabalho tomamos como referência os documentos orientadores das escolas de Pernambuco. O PCPE (PERNAMBUCO, 2013), que se apresenta como documento orientador da prática pedagógica, não se configura como norma obrigatória a ser seguida, apresenta-se como um caminho em direção da qualificação do ensino-aprendizagem nas escolas de Pernambuco.

A elaboração dos Parâmetros foi uma construção coletiva de professores da rede estadual, das redes municipais, de universidades públicas do estado de Pernambuco e do Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação da Universidade Federal de Juiz Fora/Caed. Na formulação destes documentos, participaram professores de todas as regiões do Estado, debatendo conceitos, propostas, metas e objetivos de ensino de cada um dos componentes curriculares. É válido evidenciar o papel articulador e o empenho substancial dos Educadores, Gerentes Regionais de Educação e da UNDIME no processo de construção desses Parâmetros. Assim, ressaltamos a importância da construção plural deste documento. (PERNAMBUCO, 2013, p.15).

Reconhecemos o esforço da secretaria de educação em discutir de forma democrática a educação física em nosso estado, nós reconhecemos nas propostas, pois participamos da elaboração.

O PCPE apresenta os pressupostos da abordagem crítico-superadora (COLETIVO DE AUTORES, 2012), colaborando assim com o nosso trabalho que adota essa mesma referência.

[...] a proposta de ensino que aqui se apresenta fundamenta-se na cultura corporal como objeto de estudo e ensino da Educação Física, cuja ação pedagógica deve estimular a ação-reflexão-nova ação sobre o acervo de formas e representações do mundo que o ser humano tem produzido, exteriorizadas pela expressão corporal em jogo, dança, luta, ginástica e esporte (COLETIVO DE AUTORES, 1992) (PERNAMBUCO, 2013, p. 16).

Outra característica marcante no documento é a contextualização dos seus conteúdos a vida dos estudantes. Coerentemente em nosso trabalho procuramos dar sentido aos conteúdos realizando estas aproximações.

Em paralelo a este documento, temos a proposta curricular das escolas de Referência (PERNAMBUCO, 2010), que tem como objetivo dar conta de uma carga horária ampliada. Foi construído em 2008, antes do PCPE, pelos professores das EREMs e por membros da Secretaria Executiva de Educação Profissional de Pernambuco, sendo aprimorada em 2010. Esta proposta trouxe as competências e habilidades, e forma de tratar os conteúdos. Valoriza Educação Interdimensional (COSTA, 2008), reconhecendo o sujeito como um ser de múltiplas dimensões: cognitiva, afetiva, espiritual e da corporeidade. Com forte valorização para o exercício da autonomia, da cidadania e do protagonismo juvenil.

Portanto, convivemos com duas orientações no estado de Pernambuco, uma para as escolas regulares e outra para as escolas de tempo integral. Fato que gera duas formas distintas de se trabalhar o ensino médio em Pernambuco. Todavia ainda vivemos nossas próprias contradições dentro das escolas integrais, pois desenvolvemos nossos projetos numa perspectiva interdimensional, mas somos cobrados em apresentar resultados objetivos quantitativos como aponta Gomes (2017, p.139):

No entanto, do ponto de vista da implementação do currículo, no recente cenário de Reformas Curriculares para essa etapa de ensino, percebe-se uma maior ênfase nos aspectos quantitativos associados, também, ao estabelecimento de metas e de indicadores de desempenho que revela uma lógica gerencial aplicada à educação, o que de certo modo, pode trazer implicações diretas à execução da proposta curricular.

Com base nos documentos citados, sistematizamos nossas aulas (APÊNDICE D) e como forma de justificativa para a escolha das nossas ações durante a unidade

didática, desenvolvemos a partir da nossa prática um quadro relacionando cada conteúdo e expectativas de aprendizagem do PCPE (PERNAMBUCO, 2013), em especial para o segundo ano do ensino, com sua respectiva ação durante as aulas:

Quadro 4 - Expectativas de Aprendizagem e Ações.

ACÕES	RELAÇÃO COM EA
IDENTIFICAR AS TÉCNICAS BÁSICAS DO JUDÔ: (YOKO-UKEMI – QUEDA LATERAL; USHIRO-UKEMI – QUEDA PARA TRÁS; OSOTO GARI; DE ASHI BARAI E OGOSHI), ENQUANTO LUTA, COMPREENDENDO A SUA HISTÓRIA E OS CONTEXTOS SOCIAIS.	EA-4; EA-18; EA-28; EA-33; EA-36
RELATÓRIO DO FILME.	EA-4; EA-18; EA-22; EA-30; EA-39;
IDENTIFICAR AS TÉCNICAS BÁSICAS DO JUDÔ: (IPON SEOI NAGE; HARAI GOSHI, TAI OTOSHI, KO UCHI GARI E HON KESA GATAME), COMPREENDENDO A SUA ORIGEM COM JIGORO KANO	EA-18; EA-28; EA-33; EA-36
FAVORECER A APRENDIZAGEM HOMOGÊNEA DAS TÉCNICAS POR PARTE DE TODOS DO CLÃ.	EA-18; EA-28; EA-33; EA-36
ORGANIZAÇÃO DO TORNEIO E ENTENDIMENTO SOBRE AS REGRAS DO JUDÔ ESPORTIVO: (PONTUAÇÃO; PRO IBIÇÕES; ESPAÇO DE COMPETIÇÃO)	EA- 23; EA-28; EA-30; EA-33; EA-36
GAME SOBRE O JUDÔ (70% DE ACERTOS).	EA-4; EA-18; EA-30; EA-23
PRODUÇÃO DE UM MATERIAL CRIATIVO APRESENTANDO UM OS PRINCÍPIOS FILOSÓFICOS DO JUDÔ EXEMPLIFICANDO COMO PODEMOS MATERIALIZÁ-LO EM NOSSA VIDAS.	EA-4; EA-18; EA-22; EA-23; EA-30; EA-36; EA-39
EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM: EA4: Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é Luta; EA18: Aprofundar o conhecimento acerca de diferentes expressões de lutas advindas de distintas influências étnicas, especialmente as da cultura do povo brasileiro; EA22: Aprofundar a história de diferentes modalidades de lutas, percebendo as semelhanças e diferenças entre elas. EA23: Aprofundar os conhecimentos das modalidades das lutas, produzindo conceitos e participando da organização de festivais; EA30: Refletir sobre o sentido e a prática das lutas e suas relações com as violências. EA33: Ampliar técnicas e táticas fundamentais de diferentes modalidades de lutas. EA36: Ampliar regras fundamentais de diferentes modalidades de lutas; EA39: Conhecer e refletir sobre as artes marciais e as lutas por liberdade.	

Fonte: O autor.

Portanto, nossas atividades foram sistematizadas respeitando as EA determinadas pelos documentos para a unidade didática do 2º ano. Aqui nos deparamos com a intencionalidade do processo educativo. Onde queremos chegar com as atividades escolhidas e as estratégias utilizadas. E é sobre como escrevemos essa história que vamos abordar na sequência.

5.1 A História do processo – Travessia do primeiro limiar

Figura 5 - Nuvem de Palavras Final



Fonte: O autor.

Percebemos que na nuvem de palavras inicial (FIGURA 4), há uma repetição constante da palavra Luta, demonstrando um escasso vocabulário dos estudantes relacionado ao Judô. As palavras muay thai, murro, esporte, costas e 'Gigoro', aparecem isoladamente, representando tentativas individuais de aproximação com o Judô. No caso específico da palavra muay thai, identificamos posteriormente que um dos estudantes é praticante de muay thai e fez a associação ao judô, por entender que as duas modalidades são artes marciais.

Já na nuvem de palavras final, há uma ampliação visível de palavras que fazem parte do contexto do Judô, como: Caminho Suave, Defesa Pessoal, Filosofia entre outras. Com esta técnica conseguimos demonstrar aos estudantes seus avanços durante o percurso. Esta ampliação dos conhecimentos sobre o Judô se relaciona com as expectativas de aprendizagem: Ea4: aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é Luta; Ea18: aprofundar o conhecimento acerca de diferentes expressões de lutas advindas de distintas influências étnicas,

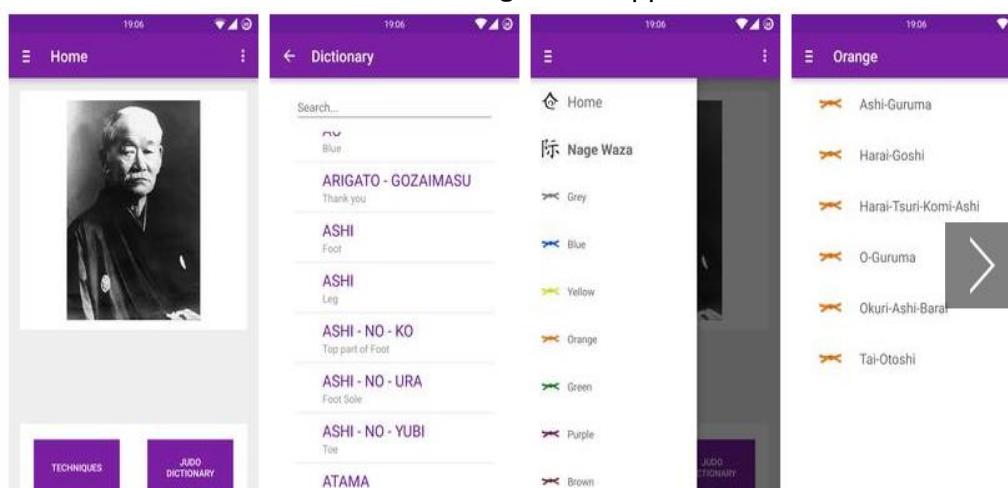
especialmente as da cultura do povo brasileiro e Ea22: aprofundar a história de diferentes modalidades de lutas, percebendo as semelhanças e diferenças entre elas.

Após este momento iniciamos as primeiras narrativas do processo de Gamificação explicando toda a metodologia. Salientamos que os estudantes são peça fundamental nesta nossa história e que irão “ajudar ao mestre Jigoro Kano a criar e propagar o Judô pelo mundo” (DIÁRIO DE CAMPO 1 E 2). Com esta estratégia o professor insere os estudantes dentro da história, o que torna a parte introdutória da aula mais envolvente. Seguindo a narrativa o professor recomenda que os alunos assistam ao filme os 47 ronins, que conta uma famosa lenda do Japão antigo, que ajudará os estudantes a entender este período importante do Japão. A utilização do filme foi uma alternativa interessante para ajudar a aumentar o tempo dedicado as atividades escolares. Após assistirem ao filme, os estudantes instigados pelo professor debateram as questões importantes sobre o Japão feudal, suas contradições e sua contribuição para o desenvolvimento das artes marciais.

[...] perguntou (professor) sobre o que perceberam no filme? Questões sobre o Japão feudal foram apontados pelos alunos: Que a cultura japonesa é muito diferente, casamentos arranjados; sociedade patriarcal; não havia mobilidade social; o papel do samurai (que eram guerreiros que seguiam um código de honra) e protegiam o seu senhor feudal, Apontaram que os Samurais dominavam a arte das espadas e do jiu-jitsu. E o professor explicou que o jiu-jitsu era uma importante arte de luta agarrada que inspiraria posteriormente a criação do Judô (DIÁRIO DE CAMPO 3 E 4).

Mais adiante, seguindo a narrativa, o professor informa que o mestre Jigoro Kano (Pai do Judô) teria deixado um guia de técnicas para ajudá-los nas suas trajetórias. Para representar este guia de técnicas o professor utilizou o App IJudô, que reúne várias técnicas do Judô e *Gifs* animadas que mostram a execução das técnicas. O App ainda conta com um dicionário com várias palavras relacionadas ao judô.

Figura 6 - App IJudô.



Fonte: App IJudô.

O uso do App IJudô surgiu como um recurso importante para ampliar o conhecimento dos estudantes, auxiliando o professor na demonstração das técnicas. Sendo bem recebido pelos estudantes, “em nossa opinião, se torna uma aula que todos se interessam por poder usar o celular” (ESTUDANTE n:37 - QUESTIONÁRIO ELETRÔNICO). Tal comportamento reafirma o que Tori (2010), nos apresenta sobre as características dos estudantes atualmente no tocante ao uso dos celulares e o gosto por jogos.

Uma vantagem das GIFs (FIGURA 7) é que a maioria deles não apresenta legendas e nem textos autoexplicativos, permitindo uma maior flexibilidade para que o professor construa o conhecimento com os estudantes através de problematizações feitas a partir deles. Essa proposta vai de encontro ao pensamento de Silva et al. (2006), pois há a necessidade de que professores preparados para procedimentos didáticos privilegiem a elaboração coletiva de conhecimentos mediados pelo uso da imagem, com a orientação dessa construção mediada pelo professor.

Desta maneira, os Gifs animados podem ajudar ao professor que não possua vivência na temática, a demonstrar os movimentos, facilitando a visualização das técnicas pelos estudantes.

Figura 7 - Gif App IJudô.



Fonte: App IJudô.

Procuramos utilizar para a aprendizagem das técnicas a demonstração dos movimentos e o uso do aplicativo. Em nossa opinião, devemos tomar muito cuidado com o uso do ensino por demonstração/repetição, sendo um recurso válido apenas quando o professor tem experiências prévias que lhe assegurem uma boa execução das técnicas como era o nosso caso. Somamos a esta estratégia o uso do aplicativo que também demonstrava os movimentos.

Durante as aulas outras estratégias foram utilizadas com o intuito de facilitar o entendimento dos estudantes para com a Luta e seus múltiplos aspectos de conhecimento, como por exemplo, a apresentação de trabalhos criativos sobre os princípios filosóficos do Judô, momento em que os estudantes puderam relacionar esses princípios a suas vidas (DIÁRIO DE CAMPO 11 e 12). Os estudantes demonstraram muita criatividade, criando peças teatrais, poesia e cordel. Essas atividades foram construídas nas casas dos estudantes.

Judô
Vou dizer agora os princípios do judô
Quem quer ser um judoca é bom saber ser perdedor
Porque enquanto só na vitória tu pensar
Chega outro e te derruba não adianta chorar
Judoca que é judoca é cabra macho arretado
Também pode ser mulher diferente do passado
O bom lutador não teme a derrota nem a vitória
E de cabeça erguida é humilde toda hora
Reconhecer os limites é um gesto invocado
Diante dos praticantes é muito respeitado

Ter uma boa luta e no fim cumprimentar
É o que Jigoro Kano queria nos passar
Porque de rancor e ódio o mundo está cheio
E o judô é calma o mal não se enquadra nesse meio
Aqui na nossa escola o judô chegou
Quem trouxe foi o sensei o famoso professor
Se tu não conheces é pra Danilo essa moral
Daqui do clã Sasaki e de quem gosta igual
Esperamos de verdade que todos tenham aprendido
E carregue consigo
E não deixe esquecido
Esses princípios tão lindos
(TRABALHO DOS ESTUDANTES – PRINCÍPIOS FILOSÓFICOS).

Todavia, mesmo com um bom planejamento, as dificuldades foram aparecendo e agimos com o intuito de superá-las. Inicialmente, o número elevado de estudantes (43) dificultava o trabalho de orientação e utilização do tatame. Para amenizar este problema, dividimos os alunos em Clãs (parte da Gamificação), espalhamos estes grupos pela quadra e pedimos que executassem as entradas dos golpes sem a queda e só depois em cima do tatame as quedas eram executadas (DIÁRIO DE CAMPO 5 e 6). Ressaltamos que em cada Clã existiam dois ou três estudantes com o aplicativo e revisitavam as técnicas quando necessário.

Um segundo problema constatado foi o pouco tempo didático reservado a temática Luta, sendo algo existente desde os documentos orientadores que recomendam que esta temática seja trabalhada dividindo as aulas de um bimestre com a temática Dança. Para aumentar este tempo didático criamos um grupo de WhatsApp que proporcionou o envio de materiais sobre o Judô, e assim, os estudantes dedicaram um tempo extra para o conteúdo em questão (DIÁRIO DE CAMPO 1 e 2).

O terceiro percalço foi a quadra sem cobertura que tornava o ambiente da aula desconfortável pela alta temperatura, apenas quatro aulas foram realizadas neste local, percebendo o desconforto dos estudantes o professor adaptou o espaço do refeitório para realizar as aulas em um espaço coberto, protegido do sol e da chuva. Esse contexto também foi identificado no questionário aplicado aos estudantes sobre a questão: Qual a sua opinião sobre as aulas gamificadas?

Em relação as aulas está tudo ótimo o ruim é o espaço que a escola oferece (ESTUDANTE N:15);

Meio ruim a questão do sol (ESTUDANTE N:27);
Único ponto negativo pra mim não tem nada a ver com a gamificação, mas sim com o espaço, por causa do calor, sol, essas coisas. O pessoal fica bem suado (ESTUDANTE N:8) (QUESTIONÁRIO ELETRÔNICO).

Por fim, um quarto fator limitante para o acontecimento das aulas de forma plena, foi o tatame inadequado (Espessura Fina) e em quantidade insuficiente. Diante disto o professor pediu para os estudantes sustentarem o colega no momento da queda, reforçando também as técnicas de amortecimento.

Em relação ao processo avaliativo da unidade didática, este se deu por meio de diversas formas: Execução e o reconhecimento das técnicas; Questionamentos orais com perguntas norteadoras; Apresentações em grupo; Construção de um torneio de judô; *Game* de perguntas e respostas; e auto avaliação. Constatamos por meio do questionário eletrônico, que todos os estudantes aprovaram o sistema de avaliação e as suas múltiplas possibilidades. Sobre a questão: Qual sua opinião do processo avaliativo?

Interessante e incentiva a participarmos por ser algo mais descontraído e mesmo assim aprendemos (ESTUDANTE N:12);
Basta se esforçar que consegue alcançar boas notas;
Um processo justo (ESTUDANTE N:35). (QUESTIONÁRIO ELETRÔNICO – RESPOSTA DOS ESTUDANTES).

Por exemplo, o *Game* sobre o Judô reuniu 10 perguntas e respostas sobre todo o conhecimento trabalhado nas aulas, os clãs deveriam acertar pelo menos 70% das questões para pontuarem. Esse processo se assemelha a uma prova, mas sem as formalidades e peso na avaliação, que os processos tradicionais apresentam. O resultado foi satisfatório, pois boa parte dos estudantes demonstraram conhecimentos para a obtenção da pontuação que estava em jogo.

Durante o game a emoção tomou conta da aula, os integrantes dos clãs interagiram muito bem entre si. Todos participaram efetivamente. O sucesso no Game representou a conquista de mais uma faixa. Apenas um clã não obteve a nota mínima (7) para conquista da faixa. (DIÁRIO DE CAMPO 11 E 12).

Durante o torneio que realizamos na sétima e oitava aula, os estudantes foram avaliados em relação a sua capacidade de organização e realização do evento, bem como, os conhecimentos sobre o judô esportivo. Se faz necessário o reconhecimento

que durante o torneio os estudantes demonstraram um alto nível de envolvimento emocional, fato estimulado pela própria essência da Luta, o embate/ a oposição/ a competição. Como podemos observar em um relato dos diários de campo.

Ao final da aula o professor perguntou quais as sensações que sentiram durante as lutas? Os alunos relataram que foi extremamente cansativo, agitação total, adrenalina de desafiar um adversário. O barulho dos estudantes torcendo chamou a atenção de toda a escola. O professor pediu que fizessem menos barulho. (DIÁRIO DE CAMPO 7 E 8).

A última atividade avaliativa foi a auto avaliação, momento de reflexão proporcionado pelo professor aos estudantes, em que questionamos: Explique seu empenho durante as aulas, O que você acha que poderia ter feito melhor? Você mereceu a nota que conquistou? Por quê?

Como vimos o nosso processo avaliativo se alinha aos pressupostos da abordagem Crítico- Superadora:

Não se pode cair no reducionismo de um universo meramente técnico de entendimento, sendo necessária à consolidação de outras dimensões desse processo como, por exemplo, as suas significações, implicações e consequências pedagógicas, políticas e sociais (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 105).

Portanto, ao final da experiência constatamos pontos positivos (participação, produções diversas, engajamento, bom desempenho acadêmico e avaliação positiva dos estudantes) e negativos (calor, número elevado de estudantes, número elevado de técnicas, Tatame Inadequado, Poucos Quimonos, Poucos momentos de embate corporal). Além de diferentes contribuições do processo de Gamificação que vamos aprofundar no item a seguir.

5.2 A Gamificação do processo – Provação suprema

A Gamificação é uma temática que vem sendo discutidas nas últimas décadas e sua utilização está presente em vários campos da nossa sociedade, prometendo auxiliar no engajamento das pessoas em várias ações do dia a dia. Na educação não seria diferente, sendo crescente o uso desta metodologia como uma estratégia

didática metodológica com o intuito de proporcionar práticas educativas mais motivantes e significativas. Como qualquer estratégia didática metodológica, precede de um planejamento sistemático e cuidadoso, que no caso da Gamificação carece de mais atenção por se tratar de um recurso relativamente novo na área. Tal cuidado é necessário não apenas para garantir a qualidade da atividade, mas também para desfazer um possível mal entendido em achar que Gamificar uma atividade educativa se resume a inserir troféus, desafios, placares etc.

Neste sentido, encontramos várias alternativas para nos ajudar a desenvolvermos projetos Gamificados de qualidade, podemos citar: Sharon e Karl Kapp (2018), em seu livro, Jogar para Aprender, onde apresentam etapas para a criação de jogos de aprendizagem: Jogar e avaliar, Explorar os Jogos de Aprendizagem, Estabelecer Bases para a Aprendizagem, Conectar a Aprendizagem ao Design de Jogos, Considerar o Score e as Recompensas, Construa o Protótipo inicial, Realize o Play Teste Rápido, Desenvolva e Repita e Aplique.

Outra metodologia possível é a Gamification Humanizado de Andressa Pinheiro e João Luiz Zaggia, que nos sugere uma Gamificação com foco no ser humano, onde aprendemos a Gamificar através de 12 passos: Focalizador, Negócio, Expectativa, Missão, Tipos, Design, Mecânica, Regras, Conteúdo, Metodologia, Monitoramento e Teste.

Werback e Hunter (2012), nos apresentam os elementos da gamificação: Dinâmicas, Mecânicas e Componentes, que devem ser combinados para a construção de projetos.

Em nosso estudo utilizamos a metodologia desenvolvida pelo professor Rômulo Martins, a Gamifica na Prática (FRANÇA, 2019) e que já apresentamos em nosso trabalho. A metodologia sistematizada, apresenta nove passos para que iniciantes na Gamificação consigam desenvolver seus primeiros projetos. No quadro a seguir descreveremos os passos e como colocamos ela em prática em nosso trabalho:

Quadro 5 - Passo a Passo da Gamificação em nosso Estudo.

Passo 1: Definindo o problema - Nesta etapa questionamos, qual é o atual comportamento indesejável dos estudantes? R- O principal problema era a falta de engajamento nas aulas de luta; Por que eles apresentam este comportamento? R-

Acreditamos que o formato das aulas, expositivas, valorizando mais o saber fazer, o processo avaliativo engessado com a obrigatoriedade de prova e a falta de feedback constantes, atrapalham o engajamento; Para que comportamento deve ser modificado? R- A ideia é que 100% da turma participe demonstrando o engajamento nas aulas; Por que é preciso modificar esse comportamento nos aprendizes? R- Para garantir um aprendizado mais sólido e significativo; Quem mais se beneficia com essa mudança? R- Os estudantes;

Passo 2: Conhecendo os Estudantes - Definimos quem são os estudantes, tentamos entender quais são seus interesses? O que fazem? O que escutam, Bem como as melhores estratégias a serem usadas. Dessa forma, a Gamificação fica mais assertiva. Esta etapa serve como uma leitura de realidade que enriquece por demais a prática educativa. Em nosso mapa de Empatia o persona apresentou estas características: são estudantes da rede pública de ensino, são do segundo ensino médio com faixa etária média de 16 anos, classe social baixa, necessitam muito do apoio familiar e dos professores, acham o modelo de ensino desmotivante, sofrem uma pressão grande para “vencerem na vida”, apreciam series, filmes e jogos eletrônicos, frequentam igrejas, enxergam os problemas do mundo (violência e injustiça social), tem medo do fracasso etc.

Passo 3: Definindo os objetivos Educacionais - Selecionamos uma mescla de objetivos comportamentais e os objetivos ou expectativas de aprendizagem para a temática trabalhada em sala de aula, que no caso foi a Luta (O Judô). Observa-se que esta etapa são escolhidos os objetivos e conteúdos que serão desenvolvidos. Em nosso trabalho desenvolvemos as expectativas de aprendizagem previstas na orientação para as escolas de Referência em ensino médio do estado de Pernambuco. Em relação aos objetivos comportamentais: Aumentar o engajamento, a pontualidade, diminuir as faltas e evitar o uso desnecessário dos celulares.

Passo 4: Definição dos Pontos - Definimos quais atividades, ações e desafios os estudantes deverão realizar para pontuar? Definimos bem as regras de pontuação e equilibramos a quantidade de pontos (pesos) de acordo com a dificuldade da atividade, como também, relacionamos as maneiras de pontuar com os objetivos planejados. Neste momento definimos as múltiplas formas de avaliação que iríamos utilizar.

Passo 5: Definição dos níveis da experiência Gamificada - Definimos quais os estágios que os alunos iriam percorrer. Levamos em consideração as motivações dos estudantes, o contexto e a temática experiência Gamificada (Judô), calibramos para que os níveis aumentem gradualmente, indicando ao estudante se ele está avançando no aprendizado. Tanto a pontuação quanto os níveis servem de feedback rápido tão necessários para os jovens se sentirem motivados. Podemos ver nosso sistema de níveis, pontos e Bedges em nosso pergaminho mostrado mais adiante.

Passo 6: Recompensas - Criamos as recompensas da Gamificação considerando o que está relacionado às motivações intrínsecas dos estudantes. Levamos em consideração os gostos, valores e hobbies, assim como definirmos quais serão as recompensas e as regras para obtê-las. O termo recompensa pode soar mal no âmbito educacional, mas nos referimos apenas a conquistas que devem ser reconhecidas pelo professor. Tornando aquele instante em um momento de vitória.

As regras de conquistas devem estar ligadas diretamente ao alcance dos objetivos educacionais. As recompensas podem ser: Recompensa de Status - Dão visibilidade e ou reconhecimento ao Estudante (ex: Aplausos, Destaque, rede social, cartaz etc.); Os Badges (distintivo ou selo) também podem estar relacionados a uma recompensa: Recompensa de Acesso - Dão acesso a um local, pessoa ou ambiente (ex: ter acesso a quadra nos intervalos, sair da sala mais cedo para o intervalo, ter acesso a passeios etc.); Recompensa de Poder - Oferecem a possibilidade de uma ação diferenciada dos estudantes durante a Gamificação (ex: anular questões em uma prova; um tempo extra para fazer a atividade; dispensar alguma atividade, pedir para o professor responder uma questão); e Recompensa Coisas - Oferecem algo ou um presente ao estudante. Este tipo de recompensa deve ser utilizado com cuidado, pois pode facilmente desalinhar a motivação dos jogadores. E gera custos para o professor. O sistema de recompensa que criamos será explicado posteriormente.

Passo 7: Criar um Instrumento de Registro - Criação de uma planilha para registrar a pontuação, o Ganho de Bedges, Níveis etc. Este instrumento é de grande importância para as atividades educacionais Gamificadas, pois se perdemos o controle da pontuação destruímos todo o sentido e coerência dela. Em nosso trabalho criamos uma planilha simples para acompanharmos todo o sistema de pontuação.

Passo 8: Colocar em Prática - Antes de colocarmos em prática devemos ter uma conversa com os estudantes para adequarmos o planejamento. Esse momento é chamado de dia zero da Gamificação. Neste dia conversamos sobre práticas educativas, criamos as recompensas e o processo avaliativo junto com os estudantes.

Passo 9: Premiar e Reconhecer - Ocorre durante as atividades, quando premiações as ações dos estudantes. Quando premiamos os estudantes, criamos uma sensação de vitória com palmas e chamando a atenção para o reconhecimento da turma em relação a conquista do colega.

Fonte: O autor.

Como podemos ver, a referida metodologia nos permitiu desde o primeiro passo a pensar o que queríamos alcançar com nossa prática educativa e quais as mudanças comportamentais desejadas, bem como, os demais procedimentos avaliativos do processo.

No tocante ao passo 2 e a construção do mapa de empatia, usamos a disponibilizada por França (2019), em que, esta ferramenta é utilizada no *design thinking* para criar um persona e desenvolver produtos e serviços mais personalizados (ANEXO C).

Em nosso estudo calibramos as atividades respeitando estes perfis, com o cuidado para os perfis predadores, pois não tínhamos o intuito de acirrar uma

competição entre os estudantes, mas que os estudantes procurassem melhorar os próprios resultados. Para os conquistadores, nosso processo Gamificado estava cheio de *Badges* e Níveis para serem alcançados. Para os exploradores a *storytelling* reservou surpresas e desafios. E por fim, para a grande maioria dos estudantes que possuem o perfil socializadores, garantimos as atividades cooperativas entre os integrantes de cada Clã. Realizaram várias atividades em grupo: Organização e execução de um torneio, realização de trabalhos criativos etc.

Para nos ajudar no planejamento do processo de Gamificação utilizamos o quadro de planejamento da Gamificação, disponibilizado no curso Gamifica na Prática (FRANÇA, 2019):

Figura 8 - Quadro para o planejamento da Gamificação.

Regras de Pontos	Objetivo	Problema e Contexto	Níveis	Público-alvo
<ul style="list-style-type: none"> 1- SE TROCAREM AS TÉCNICAS DE JUDÔ, GANHAR 1000 PONTOS 2- SE ENTREGAR O DOCUMENTO DO TÍTULO, GANHAR 500 PONTOS 3- SE ORGANIZAREM AS TÉCNICAS DE JUDÔ, GANHAR 1000 PONTOS 4- SE ENTREGAR O DOCUMENTO DO TÍTULO, GANHAR 500 PONTOS 5- SE ORGANIZAREM AS TÉCNICAS DE JUDÔ, GANHAR 1000 PONTOS 6- SE ENTREGAR O DOCUMENTO DO TÍTULO, GANHAR 500 PONTOS 7- SE ENTREGAR O DOCUMENTO DO TÍTULO, GANHAR 500 PONTOS 8- SE ENTREGAR O DOCUMENTO DO TÍTULO, GANHAR 500 PONTOS 	<ul style="list-style-type: none"> 1- AUMENTAR O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS NAS ATIVIDADES PROPOSTAS 	<ul style="list-style-type: none"> 1- FALTA DE ENGAJAMENTO 	<ul style="list-style-type: none"> 1- SHITO → 100 A 200 2- KORA → 300 A 400 3- SHI-HAN → 500 A 600 4- SENSA → 800 5- SHI-HAN → 1.000 	<ul style="list-style-type: none"> 1- ALUNOS DA BARRA PÚBLICA 2- 2º ANO DO ENSINO MÉDIO, COM MÉDIA DE 16 ANOS 3- CLASSE SOCIAL BAIXA 4- NECESSIDADE DE APOIO FINANCEIRO 5- ACIMA A ESCOLA BUDISTANTE 6- DIFICULDADES FINANCEIRAS
	Recompensas (Status)		Recompensas ? (Acesso)	
	<ul style="list-style-type: none"> 1- SE TODOS DO CLÃ ALCANÇAREM O NÍVEL SHI-HAN, GANHAM A PLACA DA TURMA E O BADGE CLã 2- SE DEMOSTRAREM ATIVIDADE INDIVIDUALMENTE OU EM GRUPO, GANHA O BADGE ORIGINE 3- SE N TIVER NENHUMA ALUNO GANHA O BADGE JUDOKA 		<ul style="list-style-type: none"> 1- ALCANÇOU O NÍVEL SHI-HAN, GANHA O BADGE YATA KATAGAMI E ACCO A QUADRA NOS INTERVALOS DA MANHã E TARDE POR UMA SEMANA 	<ul style="list-style-type: none"> 1- SOBRE UMA PÉDRA (PARA VEMER NA VIDA) 2- ASSISTE SEMES O JOGO JUDÔ BUDISTANTE 3- ELE VAI A IGREJA 4- FALTA MUITOS PALAVRES 5- NÉ ALGUNS PROBLEMAS NO MUNDO (VIOLENCIA E DOR) 6- ELE TEM MEDO DO FRACASSO 7- NECESSITAM DE PASSAR NO EXAM, TER UMA PROFESSOR E TER UMA VIDA MELHOR
	Recompensas (Poder)		Recompensas (Coisas)	
	<ul style="list-style-type: none"> 1- SE CHEGAR TODAS AS ALGAS ANTES DO PROFESSOR, GANHA O BADGE SAMURAI E A POSSIBILIDADE DE ANULAR 2 QUESTÃO NO GAMB SOBRE O JUDÔ 		<ul style="list-style-type: none"> 1- ALCANÇOU TODOS OS NÍVEIS E OS EMOBEMAS (TA PA NO KAWA MI, SAMURAI, ORIGAMI, CLã, JUDOKA), GANHA O BADGE JUDOKA KANO E UMA LEMBORANÇA (PRESENTE) SOBRE O JUDÔ 	

Fonte: França (2019).

Com base na metodologia adotada (FRANÇA, 2019), e nas nossas pesquisas em livros, sites e plataformas de vídeo, construímos um material didático original que deu suporte a toda a atividade que foi nomeada como Pergaminho em Busca do Caminho Suave (APENDICE H), no qual estão disponíveis os conteúdos, as atividades propostas e todas as regras da Gamificação. Esse material foi apresentado aos estudantes no nosso primeiro encontro (DIÁRIO DE CAMPO 1 E 2).

Um outro processo fundamental para a Gamificação é o *storytelling*, em que, criamos cartas de leitura (Figura 9) que foram lidas durante as aulas.

Figura 9 - Imagens da Carta de Leitura.



Fonte: O autor.

Para nossa unidade didática elaboramos cerca de 17 cartas, que foram utilizadas em diferentes momentos das aulas. Nas primeiras narrativas, o professor explica que os estudantes são peça fundamental nesta nossa história e que vão ajudar ao mestre Jigoro Kano a criar e propagar o Judô pelo mundo. São descritas as características do judô e a história desta arte, desde os antigos samurais do Japão feudal até o nascimento do mestre Jigoro Kano:

Olá admiradores das artes marciais, lhes convido a vir comigo em busca do caminho suave. Nessa Jornada vamos ajudar o mestre Jigoro Kano a criar e propagar a belíssima arte marcial do “Judô”. O sucesso desta nossa história depende de vocês, do empenho e dedicação perante nossos desafios. Mas, para compreendemos nossa história, temos que visitar um passado distante... O Japão antigo... O Japão Feudal. Tempos difíceis, onde a luta pelo poder e pela terra era sangrenta, nessa época os guerreiros samurais se reuniam-se em Clãs e protegiam as terras dos seus senhores. Estes Clãs criavam alianças e guerreavam entre si. (Neste momento o professor deve formar os Clãs na sala e criar grupo de WhatsApp). (CARTA 1 STORYTELLING).

As nossas cartas foram lidas em todas as aulas, em momentos distintos, guiando nossa história em paralelo ao desenvolvimento do conteúdo.

A *storytelling* é um ato de contar histórias, tendo como finalidade a aquisição, estruturação e transmissão de conhecimento (ALLEN; ACHESON, 2000; LELIC, 2001).

Nos *Games* a *storytelling* desempenha a função de melhor compreensão do jogo, desenvolvendo um contexto, ou uma narrativa, que não necessariamente

precisa ser explícita no game. É o item que permite o jogador ver conexão em todos os elementos do jogo (ALVES, 2015).

Para nossas aulas, elaboramos a história introduzindo sutilmente as atividades educativas. Tomamos como base o círculo da jornada do herói de Campbell (1989), para contarmos nossa história de forma envolvente. A ilustração abaixo (Figura 10) nos apresenta a estrutura da Jornada do Herói definida e estudada por Campbell (1989).

Figura 10 - Ciclo de Jornada do Herói.



Fonte: Paz (2012).

A partir da ilustração, podemos ver todas as etapas em sequência e como elas contribuíram para a estruturação de uma boa narrativa. Sendo uma opção ao escritor/professor, porém, a história não precisa necessariamente seguir todas estas etapas, mas elas servem como um guia para montar boas histórias. O quadro a seguir mostra quais etapas utilizamos em nosso trabalho, bem como materializamos nas cartas de leitura.

Quadro 6 - Utilização da *Storytelling* em nosso trabalho.

Etapas	Como se materializou em nossa história
Mundo comum	Iniciamos no Japão Feudal e avançamos para a história de Jigoro Kano, sua infância e juventude e alguns acontecimentos...
Chamada à aventura	Relatamos o bullying que o adolescente Jigoro sofria na escola e o seu inicial interesse em se defender das agressões pesquisando sobre várias artes marciais, nasce o desejo de apreender uma antiga arte marcial Japonesa o Ju Jitsu...

Recusa do chamado	Jigoro encontra a possibilidade de aprender a antiga arte dos samurais, mas seu pai lhe proíbe...
Encontro com o mentor	Jigoro encontra-se com o seu primeiro mestre, HACHINOSUKE FUKUDA e inicia seu treinamento...
Aproximação da caverna oculta	Jigoro inicia a criação do Judô, os princípios filosóficos e o início do seu instituto Kodokan...Jigoro sentia que algo desafiador estava para acontecer...
Provação suprema	Contamos a participação de Jigoro Kano e seus discípulos no famoso torneio da polícia metropolitana de Tóquio, fato histórico de extrema importância para a expansão do Judô no Japão... (Recriamos o torneio na prática).
Recompensa	Após a estrondosa vitória no torneio, o judô é inserido como a arte marcial de treinamento da polícia de Tóquio e depois é inserido como prática obrigatória nas escolas...
Retorno com o elixir	Jigoro Kano leva o Judô para o mundo!

Fonte: O autor.

Como podemos ver, não utilizamos todos os passos de Campbell, pois avaliamos que diante do pouco tempo pedagógico que tínhamos seria inviável, mesmo assim, entendemos que garantimos a qualidade da história. Com a utilização das cartas de leitura conseguimos abordar várias temáticas relacionadas com as EA, abordamos as questões da origem do Judô e os pressupostos sociais e culturais, relacionando assim com as expectativas: EA4: Aprofundar as suas experiências e seu entendimento sobre o que é Luta; EA18: Aprofundar o conhecimento acerca de diferentes expressões de lutas advindas de distintas influências étnicas, especialmente as da cultura do povo brasileiro; EA22: Aprofundar a história de diferentes modalidades de lutas, percebendo as semelhanças e diferenças entre elas, EA39: Conhecer e refletir sobre as artes marciais e as lutas por liberdade.

Já em relação aos processos avaliativos na Gamificação, entendemos que esses, devem ser trabalhados numa perspectiva crítica, que leve em consideração aspectos amplos como conhecimentos, habilidades e atitudes, evitando assim o reducionismo das avaliações “tradicionais” do passado. Diferentemente do que aponta um estudo sobre a avaliação em projetos educacionais Gamificados:

Portanto, não há um padrão para a execução da avaliação da gamificação, mas os exercícios ou tarefas são bastante utilizados e a partir deles podem ser observadas diferentes métricas, tais como acerto, conclusão, tempo de resposta, prazo de entrega e nota/pontuação. Também podem ser aplicados questionários para identificar a motivação, engajamento e satisfação dos estudantes. (OGAWA, KLOCK; GASPARINI, 2016, p. 448).

Em nosso trabalho a avaliação foi utilizada como um processo de síntese qualitativa que se inicia da primeira até a última aula. Entre os procedimentos avaliativos adotados em nossa intervenção Gamificada, temos os *Badges* ou troféus, estes são conquistados pelos estudantes mediante ações e ou comportamentos desejados previamente selecionados pelo professor, estando em consonância com os assuntos trabalhados e as expectativas de aprendizagens previstas.

As atividades selecionadas como avaliativas, quando cumpridas satisfatoriamente, garantiam a conquista de faixas (referência ao Judô) que posteriormente se transformariam na pontuação final que servindo de referência para a nota final do estudante.

Quadro 7 - Ações e suas respectivas pontuações.

Pontos	Atividades
100	Identificar as técnicas básicas do judô: (yoko-ukemi – queda lateral; ushiro-ukemi – queda para trás; osoto gari; de ashi barai e ogoshi), enquanto luta, compreendendo a sua história e os contextos sociais.
100	Relatório do filme.
100	Identificar as técnicas básicas do judô: (ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame), compreendendo a sua origem com jigoro kano
100	Favorecer a aprendizagem homogenia das técnicas por parte de todos do clã.
200	Organização do torneio e entendimento sobre as regras do judô esportivo: (pontuação; proibições; espaço de competição)
100	Game sobre o judô (70% de acertos).
200	Produção de um material criativo apresentando um os princípios filosóficos do judô exemplificando como podemos materializá-lo em nossas vidas.

Fonte: O autor.

Seguindo as estratégias avaliativas, o pergaminho apresenta os níveis, pontuação e faixas para serem conquistadas, tanto os nomes dos níveis quanto as faixas fazem referência ao Judô, assim que os estudantes conquistavam suas faixas, eles colavam nos pergaminhos.

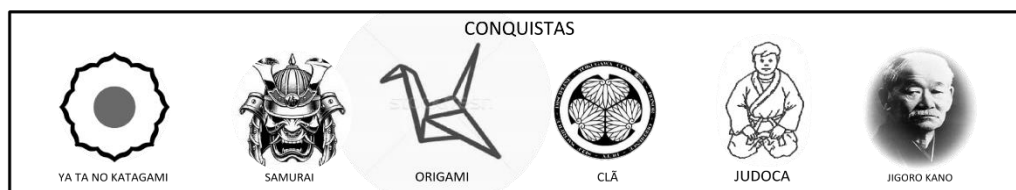
Figura 11 - Níveis e faixas.

	PONTUAÇÃO	FAIXAS	VISTO PROFESSOR
SEITO	100	White	
KOHAI	200	Yellow	
	300	Orange	
	400	Red	
SEMPAI	500	Blue	
	600	Green	
	700	Purple	
SENSEI	800	Brown	
	900	Black	
SHI-HAN	1000	Red	

Fonte: O autor

Finalizando o sistema de pontuação temos os Badges (FIGURA 12) que representam conquistas mediante comportamentos. Os comportamentos e ou ações desejadas e seus referidos troféus e recompensas foram:

Figura 12 - Quadro de Badges.



Fonte: O autor.

O primeiro foi o *Badge Ya Ta Kata Game* em que os alunos conseguiriam este *Badge* se alcançassem o último nível, ou seja, a última faixa. Se trata de um *Badge* que garante uma recompensa de “acesso”, que dará acesso aos estudantes a um local desejado, que neste caso foi o acesso por uma semana à quadra, durante os intervalos, 22 estudantes conquistaram esse direito. Esta recompensa foi alinhada com alguns estudantes no seminário de entrada da pesquisa ação, que também serviu como o dia zero da Gamificação:

É importante ressaltar que a metodologia em questão nos apresenta um dia zero da Gamificação, que consiste em conversar sobre a estratégia, colher informações dos estudantes que irão nos ajudar em nosso planejamento e construção de toda estratégia Gamificada. Realizamos este encontro duas

semanas antes do início do projeto Gamificado (DIÁRIO DE CAMPO - CONSTRUÇÃO DO IMPLEMENTO).

O segundo *Badge* é o Samurai: Os alunos conquistaram este *Badge* ao chegar com pontualidade nas aulas, a recompensa deste *Badge* foi a possibilidade de anular 2 questões do *game* sobre o judô realizado na última aula, se caracterizando assim por uma recompensa de “poder”. Tal situação foi registrada em nosso diário de campo: “[...] iria dar início ao *game* sobre o judô. Foram 10 perguntas sobre todos os conhecimentos que foram trabalhados durante as aulas. Três clãs utilizaram o poder de anular duas questões” (DIÁRIO DE CAMPO 11 E 12).

O terceiro *Badge* se trata do *Badge* Origami, ganharia este quem demonstrasse criatividade durante algum momento do bloco de aulas, recebendo as palmas dos outros estudantes da sala. Se trata de uma recompensa de “status”.

O quarto *Badge* se trata do *Badge* Clã: Os alunos conquistariam este *Badge* se todos integrantes do clã chegassem ao terceiro nível. A recompensa deste *Badge* é de “status”, pois, os alunos receberão aplausos dos outros estudantes.

Em seguida foi a vez do *Badge* Clã, todos os clãs em que os integrantes chegaram juntos ao terceiro nível, ganharam este *Badge*, apenas um clã não foi contemplado. Se tratando de uma recompensa de status, o professor pediu que os estudantes aplaudissem a conquista. A ideia aqui é criar um ambiente de vitória. (DIÁRIO DE CAMPO 11 E 12).

O quinto *Badge* é o Judoca: Os alunos conquistaram este *Badge* por não faltarem a nenhuma aula. Trata-se de uma recompensa de “status”.

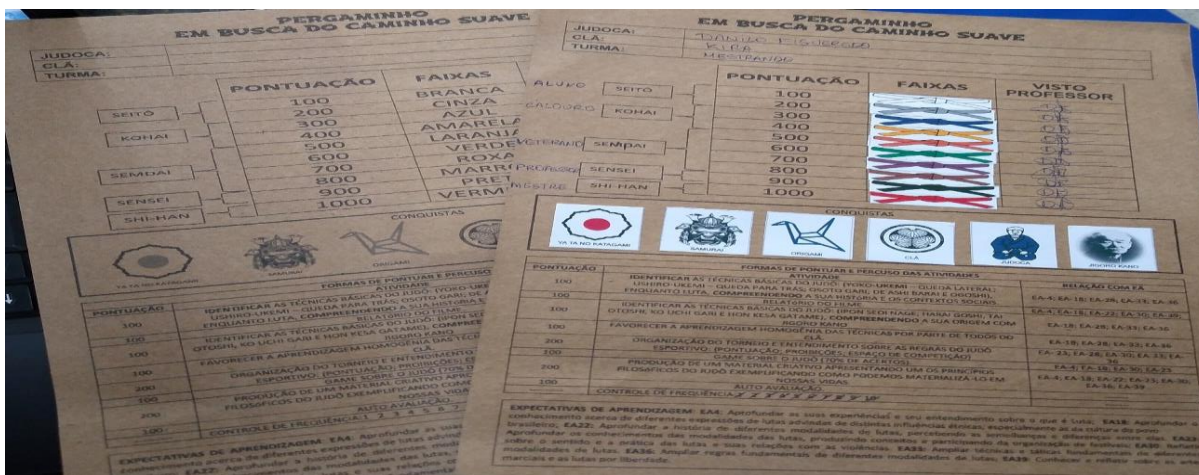
[...] por último foi distribuído o *Badge* Judoca para os alunos que não faltaram a nenhum encontro. Seis (6) estudantes ficaram sem receber este *Badge*. Trinta e sete (37) estudantes que não faltaram a nenhuma das aulas e ganharam o respectivo *Badge*. (DIÁRIO DE CAMPO 11 E 12).

O último *Badge* é o Jigoro Kano e foi conquistado pelos estudantes que conseguiram a última faixa e os cinco *Badges* anteriores, finalizando com excelência a jornada. A recompensa para este *Badge* é uma recompensa de “coisa”, ou seja, um objeto.

Por fim o professor finalizou o bloco de aulas premiando os sete (7) estudantes que conquistaram toda a pontuação e os troféus. O prêmio foi um chaveiro em forma de quimono, os estudantes adoraram. (DIÁRIO DE CAMPO 11 E 12).

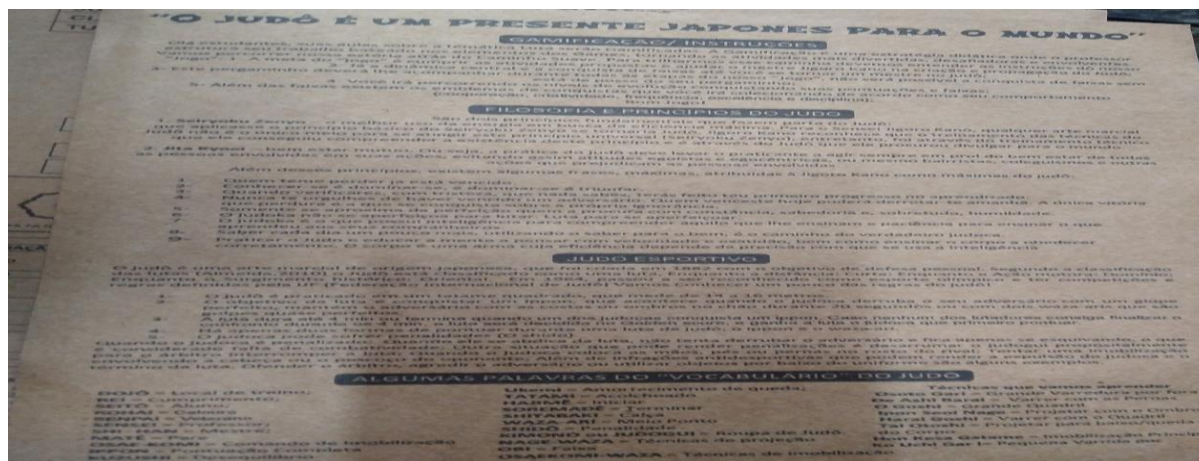
Todas essas informações estavam presentes no nosso Pergaminho em Busca do Caminho Suave como podemos ver nas figuras 13 e 14:

Figura 13 - Frente do Pergaminho.



Fonte: O autor.

Figura 14 - Verso do Pergaminho.



Fonte: O autor.

Constatamos nos diários de campo que os Badges influenciaram diretamente no engajamento e na mudança de comportamento dos alunos, por exemplo, a conquista do Badge Samurai estava diretamente associada a conduta de pontualidade dos estudantes. Conseguimos ao final do nosso trabalho transformar uma turma na

qual a maioria dos estudantes chegavam vinte minutos atrasados em uma turma extremamente pontual, ao ponto dos estudantes começarem a chegar com pontualidade em aulas de outras disciplinas.

Um fato chamou a atenção do professor antes de entrar na sala, os estudantes passavam apressado pelos corredores para chegarem na sala antes do horário, fato improvável em aulas passadas. O resultado está sendo um sucesso, os próprios estudantes falam “Só chego as 7:25 na sua aula” (DIÁRIO DE CAMPO 3 E 4).

Outro exemplo constatado em nossa prática foi a mudança de atitude com a ajuda do *Badge Judoca*, que estava associado a conduta de não possuir faltas, em doze aulas, tivemos apenas dois alunos que faltaram ao primeiro encontro. Por fim o *Badge Clã*, que estava associado ao avanço em conjunto dos integrantes de cada Clã, ficou perceptível um clima de cooperação durante as atividades.

Os integrantes dos clãs realizaram as técnicas ajudando mutuamente na correção. É perceptível a cooperação, pois um dos Bedges em questão (Clã) dependia de um avanço de todos. (DIÁRIO DE CAMPO 3 E 4).

Como vimos, dividimos a turma em grupos e demos o nome de “Clãs”, fazendo uma alusão ao Japão feudal e como parte do processo da gamificação que contribuiu para o *storytelling* presente no processo.

Todo este planejamento representa também, um processo sistematizado de avaliação, que leva em consideração as múltiplas dimensões do conhecimento, bem como, os feedbacks rápidos sobre o desempenho dos estudantes, favorecendo a motivação e o engajamento durante as aulas. Estes feedbacks constantes se encaixam perfeitamente com a ânsia por saber do progresso atual, comportamento comumente visto no jovem atualmente (ALVES, 2015).

Todos os alunos participaram da atividade conquistando as duas primeiras faixas e colaram nos seus pergaminhos, marcando assim, 200 pontos. Esse feedback rápido e constante, deixou a aula mais motivante para os estudantes. Eles mostravam com orgulho as faixas conquistadas. (DIÁRIO DE CAMPO 3 E 4).

O aumento do engajamento dos estudantes nas aulas foi o aspecto que impulsionou nossa busca por metodologias inovadoras, pois, nos nossos trabalhos anteriores com a temática Luta, sentíamos uma resistência por parte de um pequeno número de alunos, e o nosso desejo era que todos os estudantes participassem efetivamente.

Quando perguntamos aos estudantes se eles se sentiam motivados durante as aulas, a resposta foi extremamente positiva, porém com justificativas diferentes, alguns alunos afirmaram que os pontos decisivos foram a participação coletiva, a competição envolvida no processo e a dinâmica de jogo (sistemas de níveis, pontos, badges, recompensas etc.) que motivaram as aulas (QUESTIONÁRIO ELETRÔNICO – RESPOSTA DOS ESTUDANTES).

Esses achados corroboram com o que identificamos em nosso trabalho sobre a Gamificação, especificamente nos processos da motivação humana, tentando mobilizar aspectos da motivação intrínseca e extrínseca durante a experiência vivenciada pelos estudantes. Como motivação extrínseca temos:

Motivação extrínseca é uma motivação derivada de uma meta, propósito ou recompensa. Uma tarefa em que não é interessante ou atraente, mas devido à objetivo ou recompensa, pois as pessoas ficam motivadas para concluir uma tarefa. Muitas vezes, como as pessoas vão trabalhar todos os dias, não porque realmente adoram fazer o trabalho, mas porque querem ganhar a vida, progredir em suas carreiras e serem reconhecidas por conquistas mais altas (CHOU, 2016, p. 334).

Já a motivação intrínseca:

[..] motivação intrínseca, por outro lado, é simplesmente uma motivação que você obtém por apreciar inerentemente uma tarefa em si. Essas são as coisas pelas quais você faz porque gosta muito de exibi-las. Por exemplo, você não precisa atingir nenhum objetivo para aproveitar sua criatividade; você não precisa de uma recompensa física para se divertir com seus amigos; e você não precisa de nenhuma compensação para ser absorvido pelo suspense de imprevisibilidade (CHOU, 2016, p. 334).

Escolhemos cada atividade levando em consideração o pensamento de Chou (2016), com seus estudos da Octalysis da Gamificação, que apresenta oito drives da motivação: Significado “épico”; Desenvolvimento e realização; Empoderamento da criatividade e feedback; Propriedade e Posse; Influência social; Recursos limitados e

situações de impaciência; Imprevisibilidade e curiosidade; e Perdas, erros, danos e elementos a serem evitados. Cada ação do nosso projeto se relacionou com um destes drives.

Quadro 8 - Relação dos Drives de Motivação com algumas ações do projeto

Drives da Motivação (Octalisys)	Algumas das Técnicas Utilizadas
Sentido Épico	<i>Storytelling</i>
Desenvolvimento e Realização	<i>Badges</i> e Níveis
Empoderamento da Criatividade	Construção dos Emblemas dos Clãs e dos Trabalhos sobre os Princípios Filosóficos do Judô
Propriedade e Posse	Desejo provocado por tentar completar o SEU pergaminho com os selos referentes as faixas e os <i>Badges</i>
Influência Social	Integração com seu clã e a Cooperação entre os Clãs
Recursos Limitados e Situações de Impaciência	Conquista do <i>Badge</i> Jigoro Kano, que foi condicionado a várias ações que poucos iriam conquistar e a premiação só seria dada no último instante do bloco de aulas
Imprevisibilidade e Curiosidade	A imprevisibilidade causada pela Narrativa que conduziu as aulas.
Perdas, Erros, Danos e Elementos a Serem Evitados	Evitar chegar atrasado e faltar, possível perda de dois <i>Badges</i> .

Fonte: O autor.

Aumentar a motivação dos estudantes na aula foi o foco desde o planejamento até a execução. A criação de um implemento, no qual os estudantes pudessem visualizar os conteúdos, entender as atividades avaliativas e entender as mecânicas da Gamificação, foi um ponto importantíssimo para o sucesso das atividades:

[...] o professor mostra um pergaminho totalmente preenchido com as faixas e os troféus, informando que o objetivo é chegar ao final das aulas com o pergaminho todo preenchido. Reparamos neste momento o espanto entre os alunos, o que nos pareceu um “ar” de desejo em ter seus pergaminhos completados. Os estudantes demonstraram bastante interesse pelo pergaminho e pela sensação de “competição” que a Gamificação propunha. (DIÁRIO DE CAMPO 1 E 2).

Sendo esse momento de apresentação do pergaminho, fundamental para o entendimento dos estudantes do processo da Gamificação e acompanhamento das atividades. Além desse instrumento, constatamos que a estratégia da *Storytelling* foi muito bem recebida pelos estudantes, contar a história de Jigoro Kano e

consequentemente do Judô, foi muito mais atrativa do que a utilização da aula expositiva tradicional, pois eles estavam “dentro” da história, se sentiam importantes para o desfecho positivo. Desta forma os questionamentos sobre os aspectos históricos fluíram naturalmente.

Diante da história contada pelo professor a estudante N: 15, questionou se o intuito de Jigoro Kano fosse retornar com os samurais? Momento em que o professor explicou que o verdadeiro intuito de Jigoro quando da criação do Judô era desenvolver uma arte que pudesse ser desenvolvida por todos de uma forma educacional. (DIÁRIO DE CAMPO 3 E 4).

Ainda sobre o envolvimento dos estudantes, observamos que eles desejaram cada um dos *Badges*, cada avanço de nível, cada faixa de pontuação e comemoravam no momento da conquista, nestes momentos o professor criava um clima de vitória, celebrando estes avanços. Os estudantes entenderam que havia uma competição pessoal, na tentativa de realizar as atividades da melhor maneira possível e completar os seus pergaminhos. Atitude que gerou uma surpreendente marca de cem por cento de estudantes acima da média. Conseguimos motivar todos, através da Gamificação, gerando o tão esperado engajamento. Como podemos ver em algumas respostas dadas no questionário eletrônico realizado pelos estudantes sobre os pontos positivos das aulas Gamificadas:

Acho diferente pois tem o propósito de grupos, de aprender golpes e técnicas com os colegas, além de ter o pergaminho que fica bem mais interativo e divertido de completá-lo (Aluno n: 8);
São mais divertidas, devido as conquistas e os prêmios ganhos no decorrer das aulas gera uma competição entre os alunos e isso nos incentiva a participar, de certa forma por ser um tipo de jogo isso nos prende e nos motiva a se esforçar mais para conseguir chegar ao topo (Aluno n: 7).

Ressaltamos que a fala do estudante 7 demonstra a presença da dimensão competição durante o processo como um aspecto positivo. Aqui, ponderamos que o excesso ou a significação errônea da competição é apontada como um dos grandes problemas dos projetos educacionais Gamificados. Podendo atrapalhar quando a atividade é guiada exclusivamente pela competição:

É necessário ter cuidado com comportamentos não intencionais, por exemplo, ao se atribuir pontos por quantidade de contribuições, sem a

preocupação com a qualidade, pode provocar no aluno o desejo apenas pela competição e não pela aprendizagem (KAPP, 2012, p. 4).

O uso de Ranking também pode gerar um efeito desmotivam-te para aqueles alunos que estão na parte inferior. Em nosso trabalho não utilizamos rankings e promovemos uma competição individual, onde há o desejo de evolução por parte dos estudantes e a cooperação entre os integrantes dos Clãs.

Por fim, entendemos que a competição que paira sobre as atividades gamificadas, deve ser conduzida pelo professor em um processo de ressignificação, onde não se nega a mesma, e sim lhe atribui o significado de progressão, conquista e satisfação por suas realizações.

Em relação as dificuldades para utilizar a estratégia Gamificada, constatamos que o tempo necessário para elaboração dos materiais pode ser elevado. Em nosso estudo toda a pesquisa e o desenvolvimentos dos materiais levaram 10 dias. Boa parte do tempo foi reservado para o estudo da temática Luta, e não ao processo Gamificado em si, pois já estudávamos há algum tempo está metodologia. Porém algumas metodologias que citamos anteriormente podem encurtar este tempo investido no planejamento e construção.

Um outro percalço foi a dificuldade de entendimento sobre o que é Gamificação por parte dos estudantes. De uma forma geral, os estudantes (nativos digitais) já se relacionam com as técnicas da Gamificação, pois experimentam algumas delas nos games dos seus consoles ou smartphones, mesmo que de forma inconsciente (JULL, 2005). Todavia, a temática é pouco abordada no ambiente escolar o que ocasiona limitações, como podemos ver em algumas respostas dadas no questionário eletrônico realizado pelos estudantes, questão: O que é a Gamificação?

É como se as aulas fossem um Jogo (Estudante n: 26),
É o ensino através dos Games (Estudante n: 20),
É quando você transforma alguma atividade em Jogo (Estudante n:21),
É o uso de jogos para incentivar os alunos (Estudante n: 23).
(QUESTIONÁRIO ELETRÔNICO – RESPOSTA DOS ESTUDANTES).

Mesmo após o esforço do professor em colocar a definição escrita no pergaminho e realizar a leitura em aula, sentimos dificuldade de entendimento dos

estudantes, pois a maioria continuou achando que Gamificação se resume em transformar a aula em um *Game*. Fato que nos faz refletir sobre a importância de uma melhor introdução da estratégia Gamificada nas aulas. Até porque em nossa experiência implantamos a Gamificação estrutural, que segundo, Kapp (2012) é uma Gamificação que utiliza os elementos dos Games para conduzir o aprendiz pelo processo da aprendizagem sem que haja alterações significativas no conteúdo. O conteúdo não se torna assim, parecido com um jogo, e sim a estrutura ao redor dele, não transformamos por exemplo, a nossa aula em um jogo de tabuleiro. Então temos regras, desafios, conquistas, níveis e pontuações, porém sem obrigatoriamente a aula se transformar em um jogo, que aproximaria o nosso trabalho a educação por meio dos jogos, o que não é o caso.

Por fim, ao analisarmos o nosso processo de Gamificação, apontamos possíveis equívocos e caminhos para avançar. A primeira questão que devemos refletir e sobre a utilização de uma Gamificação mais humanizada, o que Chou (2016), chama de Gamificação acionável, tema que dá nome ao seu livro, o autor explica que quando pensamos em Gamificar, devemos ter em mente que Gamificamos para as pessoas, apontando para a necessidade de desenvolvermos um bom trabalho de design de Gamificação voltado para elas. Com este cuidado evitaremos olhar para a Gamificação como algo mecânico, que se resume a utilizar as mais de 90 (noventa) técnicas de forma isolada e sem motivos por trás das escolhas de uso.

Um aspecto mais específico que refletimos em nosso trabalho foi a forma da distribuição dos *Badges* e faixas, pois, estas ações demandaram um tempo didático precioso, se substituíssemos por um carimbo ou visto do professor, otimizaríamos o tempo. Outro fato que ocasionou um desperdício de tempo didático foi a ausência no pergaminho das regras sobre a forma de conquista dos *Badges*, fato que exigiu a explicação do professor por mais de uma vez nas aulas.

Antes de ir para a prática o professor relembra como os alunos podem ganhar os troféus ou *Badges* relendo toda as regras de pontuação do sistema Gamificado. Os alunos tiraram as dúvidas sobre a conquista dos *Badges*. (DIÁRIO DE CAMPO 3 E 4).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Outro ponto que deve ser repensando, diz respeito a dinâmica das atividades, na tentativa de deixá-las mais funcionais, pois, o número excessivo de estudantes atrapalhou o controle e acompanhamento das pontuações e das conquistas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS - O RETORNO COM O ELIXIR

Ao fim deste “jogo”, não temos todas as respostas sobre a Gamificação como estratégia de ensino para a Luta, mas conforme avançávamos na literatura, nas análises dos diários e no questionário dos estudantes, conseguíamos evidenciar as possíveis contribuições e dificuldades desta temática no processo educativo.

Desenvolver a Luta enquanto temática da cultura corporal (COLETIVO DE AUTORES, 2012), em nossas aulas, sempre foi um desafio, pelas dificuldades metodológicas do professor e pela falta de estrutura da escola. Esta dificuldade nos impulsionou a buscar por uma metodologia que auxiliasse a aprendizagem e o engajamento dos estudantes. Diante deste desejo encontramos a Gamificação como uma metodologia inovadora com possibilidades reais quando o professor planeja suas atividades com o pensamento parecido a de um game design.

A partir de então, traçamos nossa missão de analisar a Luta como conteúdo das aulas de educação física, explicar a Gamificação como estratégia didático metodológica para o ensino e por último descrever e analisar a implementação da Gamificação como estratégia de ensino do conteúdo Luta no EREM onde leciono.

Em relação ao trato da Luta, encontramos alguns fatores que podem facilitar o entendimento sobre as dificuldades encontradas pelos professores na materialização da mesma nas aulas. Uma formação voltada para o tecnicismo e o ensino de apenas uma modalidade, contribuindo para uma visão reducionista, que não dá conta das necessidades que o ensino do fenômeno exige. Esses problemas na formação podem ter sido agravados, no caso específico da Luta, pela recente inserção de disciplinas que contemplam as Lutas nos currículos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física (DEL VECCHIO; FRANCHINI, 2006). Colaborando com estes achados, Nascimento e Almeida (2007) e Corrêa, Queiroz e Pereira (2010), reforçam que existem fragilidades na formação de professores, que acabam se refletindo na atuação dos mesmos, pelo fato de os cursos de formação superior em Educação Física estar baseado no “saber fazer para ensinar”, o que resulta em uma formação essencialmente técnica.

Porém outros achados contribuem para uma pedagogização da Luta, como os princípios condicionais que são as características gerais e ou comuns presentes nas Lutas, capazes de defini-las como tal (GOMES, 2008).

Partindo destes conhecimentos construídos, podemos pensar em estratégias didáticas metodológicas para o ensino da luta. Favorecendo um universo amplo e possível de ser ensinado.

Outra possibilidade é a utilização dos Jogos de Luta ou de oposição, que têm como identidade as mesmas características dos esportes de combate praticados desde o início das civilizações (OLIVEIRA; DOS SANTOS, 2006).

Como vimos, a Luta está presente nos documentos orientadores da educação física, apresenta dificuldades históricas para o seu trato, mas, reconhecemos múltiplas possibilidades para a sua materialização na escola.

Sobre a Gamificação, percebemos que por se tratar de um tema relativamente novo, causa uma certa confusão sobre o seu significado. Para o nosso estudo acreditamos que a melhor definição seja a de Kapp (2012, p. 32), a Gamificação é “O uso de Mecânicas, Estética e Pensamento dos Games para envolver, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”.

Entendemos que a Gamificação lhe obriga a pensar como um *Game Design*, ou seja, força o professor a desenhar todo o seu percurso instrucional utilizando-se da Dinâmica, Mecânica e Componente dos *Games*.

Outra característica percebida foi que a Gamificação está diretamente relacionada aos processos da motivação humana, tentamos mobilizar aspectos da motivação intrínseca e extrínseca durante a experiência vivenciada pelos estudantes.

Analisando os dados obtidos do campo constatamos a Gamificação como uma estratégia didática metodológica válida para uso em sala de aula. Pois o principal aspecto esperado foi alcançado, o engajamento e a aprendizagem dos estudantes.

A metodologia que utilizamos, Gamifica na Prática (FRANÇA, 2019) se mostrou sistematizada e possível de ser repassada para outros professores. Adaptamos a metodologia a uma forte presença da *storytelling* (CAMPBELL, 1989) e ao Octalysis da Gamificação (CHOU, 2016).

Salientamos que o nosso projeto de Gamificação, por mais que tenhamos feito o uso do celular como um dos recursos, se caracterizou basicamente como uma Gamificação analógica ou Gamificação Humanizada, facilitando assim a materialização em todas as escolas públicas.

Outro fator importantíssimo foi em relação ao custo e a viabilidade de realizar esta experiência em outras escolas, pois todos os materiais podem ser adaptados, gerando custos irrisórios que podem ser absorvidos pela escola.

Em relação ao ensino da Luta e especificamente o Judô, reconhecemos que poderíamos ter proporcionado mais momentos de embates, que é a essência do conteúdo em questão. O excesso de técnicas utilizadas, deve ser repensado, pois reconhecemos que o tempo didático não permite uma maior quantidade. Porém a utilização da Gamificação como estratégia de ensino se mostrou eficiente, não apenas no engajamento, como já citamos, mas de que conseguimos abordar as habilidade e competência sobre a Luta.

Os estudos sobre a metodologia e a implementação da estratégia Gamificada refletiram consequência inesperada, pois, possibilitaram ao professor, convites para realizar oficinas e apresentações nas universidades públicas do estado de Pernambuco, gerou o interesse de professores da sua unidade de ensino, convites para o professor expor seu trabalho em eventos externos representando a escola. Também representou a realização de um projeto gamificado que foi aplicado com ótimos resultados na academia em que o mesmo é proprietário.

Por fim reconhecemos que a Gamificação utilizada como estratégia didático metodológica teve suas contribuições no trato da Luta nas aulas de educação física na EREM em questão. Ressaltamos que o fortalecimento da Gamificação como estratégia de ensino necessita de mais trabalhos que investiguem suas potencialidades em relação a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, C. **A legitimidade das lutas: conteúdo e conhecimento da educação física escolar**. 2008. 56 f. Monografia (Graduação) – Licenciatura em Educação Física, Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

ALMEIDA, J. J. G. **Disciplina: luta**. Curso de Pós-Graduação. SÃO PAULO (Estado): Rede For; Campinas: Unicamp, 2012.

ALVES, F. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática**. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES-MAZZOTTI, A. J. Gewandsznajder, F. **O método nas ciências naturais e sociais – pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Thomson, 2 ed, 1999.

ALVES -MAZZOTTI, A. J. **O método nas ciências sociais**. In: ALVES -MAZZOTTI, A. J.; GEWANDSZNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 132.

AMBROSIO, U. D'. **Etnomatemática**. 2.ed. Belo Horizonte. Autêntica, 2005.

ARCHANJO, F. M. **A História das Lutas Corporais: Contribuições Epistemológicas para a Educação Física**. Recife: O autor, 2005. 48f. Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) – Universidade de Pernambuco, Recife, 2005.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BETTI, M.; FERRAZ, O. L.; DANTAS, L. E. P. B. T. **Educação física escolar: estado da arte e direções futuras**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 25, p. 105-115, dez. 2011.

BORGES, S. de S. *et al.* **Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático**. II Congresso Brasileiro de Informática na Educação. São Paulo, v. 2, n. 2, p.1-10, nov. 2-013.

BREDA, M. *et al.* **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: Phorte, 2010.

BROUSSE, M.; VILLAMÓN, M.; MOLINA, J. P. **El judo en el contexto escolar** In: VILLAMÓN, M. **Introducción al judo**. Editorial Hispano Europea, S.A.: Barcelona, 1999.

CAMPOS, L.A.S.. **Metodologia do ensino das lutas na educação física escolar.** Várzea Paulista. Fontoura. 2014.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces.** 1. ed. São Paulo: PENSAMENTO, 1989.

CHOU, Y. **Octalysis: Complete gamification framework**, 2015. Disponível em: <http://yukachou.com>. Acesso em 20/02/2019.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da educação física.** São Paulo: Cortez, 2012.

CORRÊA, A. O.; QUEIROZ, G.; PEREIRA, M. P. V. C. **Lutas como conteúdo na educação física escolar.** Caraguatatuba: Módulo Centro Universitário, 2010.

CORREIA, W. R.; FRANCHINI, E. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. **Motriz**, Rio Claro, v. 16, n. 1, p. 2, jan./mar. 2010.

COSTA, A. C. G. da. **Educação.** (Coleção valores). São Paulo: Editora Canção Nova, 2008.

GOMES, D. J. L. Educação integral no ensino médio: uma análise da proposta curricular das escolas de referência em ensino médio na perspectiva transdisciplinar. **Revista Cardernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica.** Recife, v. 3, n.1, p. 137-158, 2017.

Del VECCHIO, F.B.; FRANCHINI, E. Lutas, artes marciais e esportes de combate: possibilidades, experiências e abordagens no currículo em educação física. *In*: SOUZA NETO, S.; HUNGER, D. (Orgs.). **Formação profissional em educação física: estudos e pesquisas.** Rio Claro: Biblioética, 2006.

DETERDING, S. *et al.* From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". **Proceedings of the ACM annual conference on Human factors in Computing Systems - CHI**, p. 9-15, 2011.

ESPARTERO, J. **Aproximación histórico-conceptual a los deportes de lucha** *In*: VILLAMÓN, M. **Introducción al Judo.** Editorial Hispano Europea, S.A.: Barcelona, 1999.

ProEF. Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional. **Regimento Geral**, 2018.

SANDÍN ESTEBAN. **Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e tradições.** Porto Alegre: AMGH, 2010.

FALKEMBACH, E. M. F. **Diário de Campo: um instrumento de reflexão.** Contexto e Educação. Universidade de jul. ano 2. nº 7, julho /set 1987.p. 19-24.

FARDO, M. L.; A gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem; **CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação** v. 11 Nº 1, julho, 2013.

FENSTERSEIFER, P. E.; SILVA, M. A. Ensaio do “novo” em educação física escolar: a perspectiva de seus atores. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, 2011 v. 33, n. 1, p. 121-122.

FRANÇA, R. M. Gamifica na Prática. Maranhão: Gamifica na Prática, 2019. Disponível em: <https://gamificacao.blog/>. Acessado em 07/01/2020.

GALATTI, L. R.; CIRINO, C.; SCAGLIA, A. J. Reflexões metodológicas do ensino para o processo de iniciação esportiva das lutas. In: NASCIMENTO, J. V. (Org.). **Educação física e esporte: convergindo para novos caminhos...** Florianópolis: Ed. da UDESC, 2015. p. 489-511.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, M. S. P. *et al.* Ensino das lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 207-227, abr./jun. 2008.

GRUNDY, S. J.; KEMMIS, S. **Educational action research in Australia: the state of the art**. Geelong: Deakin University Press, 1982.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura**. São Paulo, SP. Perspectiva, 1999.

JUUL, J. **Half real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MACHADO, T. S.; BRACHT, V. O impacto do movimento renovador da educação física nas identidades docentes: uma leitura a partir da “teoria do reconhecimento” de Axel Honneth. **Movimento**, v. 22, n. 3, p. 849-860, 2016.

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

MATOS, J. M. C. *et al.* A produção acadêmica sobre conteúdos de ensino na educação física escolar. **Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p.123-148, abr./jun. 2013.

McGONICAL, J. **A realidade em jogo - por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 5. ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1998.

NASCIMENTO, P. R. B.; ALMEIDA, L. A tematização das lutas na educação física escolar: restrições e possibilidades. **Movimento**, Porto Alegre, v. 13, n. 3, p. 91-110, 2007.

OGAWA, A. N. *et al.* **Avaliação da gamificação na área educacional:** um mapeamento sistemático. 2016, p. 448. 9 f. TCC (Graduação) - Curso de Informática, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, Sc - Brasil, 2016.

OLIVEIRA, S. R. L.; DOS SANTOS, S. L. C. **Lutas aplicadas a Educação Física Escolar.** P. M. D. C. S. M. D. EDUCAÇÃO Ed.: Departamento de Ensino Fundamental, 2006.

PAES, R. R. Pedagogia do esporte: contextos, evolução e perspectivas. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 20, p. 171, set. 2006.

PAZ, R. Site Heróis e Mitos. disponível em:
<http://www.heroisemitos.com.br/2012/12/a-jornada-do-heroi.html>. Acesso em fevereiro de 2020.

PINHEIRO, A; ZAGGIA, J. L. **Gamification Humanizado - Aprenda na prática 12 passos para transformar suas palestras, treinamentos e reuniões em uma experiência inovadora inspirada nos jogos.** Triunica Gamification Desenvolvimento Humano Criativo, 2017.

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

RUFINO L.G.B, DARIDO S.C. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. *Rev. bras. Educ. Fís. Esporte*, 2012, 26(2): 283-300.

RUFINO, L. G.; DARIDO, S. C. **O Ensino das Lutas nas Aulas de Educação Física: Análise da Prática Pedagógica a Luz de Especialistas.** *Revista Educação Física / UEM*, v. 26, n 4, 2015.505-518.

Secretaria de Educação. Parâmetros Curriculares de Educação Física do Estado de Pernambuco. Recife: Secretária de Educação do Estado de Pernambuco, 2013a.

Secretaria de Educação. Proposta Curricular para o Ensino Médio Integral. Recife, 2010.

SENA, D. C. S. **A sistematização do conteúdo jogo nas aulas de educação física do ensino fundamental e médio**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2014.

SILVA, H., C.; ZIMMERMANN, E.; CARNEIRO, M.H.S.; GASTAL, M.L.; CASSIANO, W.S. Cautela ao usar imagens em aulas de Ciências. **Ciência E Educação**, v. 12, n. 2, p. 219-233, 2006.

SOUZA JÚNIOR, M; MELO, M S. T; SANTIAGO, M. E. A análise de conteúdo como forma de tratamento dos dados numa pesquisa qualitativa em educação física escolar. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 31-49, jul./set. 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/11546>. Acesso em 5 mar. 2019.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez. 2011.

TORI, R. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2019.

VIANNA, *et al.* **Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. P. 34 - 35.

WERBACH, K.; HUNTER, D. For The Win: **How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.

YONEZAWA, F. H. Algo se move: um elogio filosófico-ético à prática do combate como arte e educação. **Motriz**. v. 16, n. 2, pp 348-358. 2010.

APÊNDICES

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “**A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA LUTA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL**”, sob responsabilidade do pesquisador Danilo Figueredo do Nascimento, orientada pelo Professor Dr. Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira tendo por objetivo analisar e discutir as estratégias didático-metodológicas utilizadas para o ensino do conteúdo luta nas aulas de educação física e a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo em questão numa escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco”.

Caso você deseje participar desta pesquisa, os seguintes procedimentos deverão ser realizados: Diário de campo e filmagens das aulas para posterior transcrição.

Caso não deseje participar, não haverá nenhum prejuízo para você nem para sua participação nesta pesquisa.

Esclarecemos que manteremos em anonimato, sob sigilo absoluto, durante e após o término do estudo, todos os dados que identifiquem o participante da pesquisa usando apenas, para divulgação, os dados inerentes ao desenvolvimento do estudo. Informamos também que após o término da pesquisa, serão destruídos de todo e qualquer tipo de mídia que possa vir a identificá-lo tais como filmagens, fotos, gravações, etc., não restando nada que venha a comprometer o anonimato de sua participação agora ou futuramente.

Quanto aos riscos e desconfortos, buscaremos ao máximo evitar constrangimentos no contato com os estudantes investigados. A participação nesta pesquisa não traz complicações legais e seus procedimentos obedecem aos critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos e, nenhum dos procedimentos usados oferece risco à integridade física e moral. Porém se houver algum momento de constrangimento na coleta de dados (filmagens e diários de campo), nos prontificaremos a destruir imediatamente o material utilizado não deixando nenhum resquício, como também faremos um acompanhamento constante com os participantes da pesquisa para detectarmos qualquer outro tipo de desconforto que possa surgir.

Caso você venha a sentir algo dentro desses padrões, comunique ao pesquisador para que sejam tomadas as devidas providências até que sua queixa seja resolvida.

Os benefícios esperados com o resultado desta pesquisa são contribuir com a superação dos desafios encontrados na literatura para o trabalho do conteúdo Luta nas aulas de educação física, explicando a Gamificação como possível estratégia didático-metodológica de ensino. Você terá os seguintes direitos: a garantia de esclarecimento e resposta a qualquer pergunta; a liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento sem prejuízo para si; a garantia de que em caso haja algum dano a sua pessoa, os prejuízos serão assumidos pelos pesquisadores. Caso haja gastos adicionais, os mesmos serão absorvidos pelo pesquisador. Nos casos de dúvidas e esclarecimentos você deve procurar o pesquisador por meio dos seguintes contatos: Danilo Figueredo do Nascimento, rua Dr José C Oliveira, 51- Centro- Glória do Goitá, telefone para contato (81) 99741-3737, e-mail danfigueredo@ig.com.br.

Caso suas dúvidas não sejam resolvidas pelos pesquisadores ou seus direitos sejam negados, favor recorrer ao Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos CEP - Complexo Hospitalar HUOC/PROCAPE, localizado no Pavilhão Ovídio Montenegro-1º andar-Rua Arnóbio Marques, 310- Santo Amaro-50100-130- Recife-PE. Fone/Fax: (81)31841271- Email: cep_huoc.procape@upe.br.

Consentimento Livre e Esclarecido

Eu _____, após ter recebido todos os esclarecimentos e ciente dos meus direitos, concordo em participar desta pesquisa, bem como autorizo a divulgação e a publicação de toda informação por mim transmitida, exceto dados pessoais, em publicações e eventos de caráter científico. Desta forma, assino este termo, juntamente com o pesquisador, em duas vias de igual teor, ficando uma via sob meu poder e outra em poder do(s) pesquisador(es).

Local: _____ Data: ___/___/___

Assinatura do participante

Assinatura do pesquisador responsável

APÊNDICE B - TERMO DE ASSENTIMENTO

TERMO DE ASSENTIMENTO (Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Você está sendo convidado a participar da pesquisa intitulada “**A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA LUTA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL**”, sob responsabilidade do pesquisador Danilo Figueredo do Nascimento e do orientador Professor Dr. RODRIGO FALCÃO DE OLIVEIRA cujo (s) objetivo (s) é (são) analisar e discutir as estratégias didático-metodológicas utilizadas para o ensino do conteúdo luta nas aulas de educação física e a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo em questão numa escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco.

Para realização deste trabalho usaremos o(s) seguinte(s) método(s): filmagens e diário de campo das aulas para posterior transcrição.

Seu nome assim como todos os dados que lhe identifiquem serão mantidos sob sigilo absoluto, antes, durante e após o término do estudo.

Quanto aos riscos e desconfortos, buscaremos ao máximo evitar constrangimentos no contato com os estudantes investigados. A participação nesta pesquisa não traz complicações legais e seus procedimentos obedecem aos critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos e, nenhum dos procedimentos usados oferece risco à integridade física e moral. Porém se houver algum momento de constrangimento na coleta de dados (filmagens e diários de campo), nos prontificaremos a destruir imediatamente o material utilizado não deixando nenhum resquício, como também faremos um acompanhamento constante com os participantes da pesquisa para detectarmos qualquer outro tipo de desconforto que possa surgir.

No curso da pesquisa você tem os seguintes direitos: a) garantia de esclarecimento e resposta a qualquer pergunta; b) liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento, mesmo que seu pai ou responsável tenha consentido sua participação, sem prejuízo para si ou para seu tratamento (se for o caso); c) garantia de que caso haja algum dano a sua pessoa, os prejuízos serão assumidos pelos pesquisadores ou pela instituição responsável inclusive acompanhamento médico e hospitalar (se for o caso). Caso haja gastos adicionais, os mesmos serão absorvidos pelo pesquisador.

Nos casos de dúvidas e esclarecimentos você deve procurar o pesquisador por meio dos seguintes contatos: Danilo Figueredo do Nascimento, rua Dr José C Oliveira, 51- Centro- Glória do Goitá, telefone para contato (81) 99741-3737, e-mail danfigueredo@ig.com.br.

Caso suas dúvidas não sejam resolvidas pelos pesquisadores ou seus direitos sejam negados, favor recorrer ao Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos CEP - Complexo Hospitalar HUOC/PROCAPE, localizado no Pavilhão Ovídio Montenegro-1º andar-Rua Arnóbio Marques, 310- Santo Amaro-50100-130- Recife-PE. Fone/Fax: (81)31841271- Email: cep_huoc.procape@upe.br.

Assentimento Livre e Esclarecido

Eu _____, após ter recebido todos os esclarecimentos e meu responsável assinado o TCLE, concordo em participar desta pesquisa. Desta forma, assino este termo, juntamente com o pesquisador, em duas vias de igual teor, ficando uma via sob meu poder e outra em poder do pesquisador.

Glória do Goitá - PE, _____ / _____ / _____

Assinatura do menor

Assinatura do pesquisador

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Convidamos V.Sa. a participar da pesquisa “**A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA LUTA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL**”, sob responsabilidade do pesquisador Danilo Figueredo do Nascimento e do orientador Professor Dr. RODRIGO FALCÃO DE OLIVEIRA cujo (s) objetivo (s) é (são) analisar e discutir as estratégias didático-metodológicas utilizadas para o ensino do conteúdo luta nas aulas de educação física e a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo em questão numa escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco.

Para realização deste trabalho usaremos o(s) seguinte(s) método(s): filmagens e diário de campo das aulas para posterior transcrição.

Seu nome assim como todos os dados que lhe identifiquem serão mantidos sob sigilo absoluto, antes, durante e após o término do estudo.

Quanto aos riscos e desconfortos, buscaremos ao máximo evitar constrangimentos no contato com os estudantes investigados. A participação nesta pesquisa não traz complicações legais e seus procedimentos obedecem aos critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos e, nenhum dos procedimentos usados oferece risco à integridade física e moral. Porém se houver algum momento de constrangimento na coleta de dados (filmagens e diários de campo), nos prontificaremos a destruir imediatamente o material utilizado não deixando nenhum resquício, como também faremos um acompanhamento constante com os participantes da pesquisa para detectarmos qualquer outro tipo de desconforto que possa surgir.

No curso da pesquisa você tem os seguintes direitos: a) garantia de esclarecimento e resposta a qualquer pergunta; b) liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento, mesmo que seu pai ou responsável tenha consentido sua participação, sem prejuízo para si ou para seu tratamento (se for o caso); c) garantia de que caso haja algum dano a sua pessoa, os prejuízos serão assumidos pelos pesquisadores ou pela instituição responsável inclusive acompanhamento médico e hospitalar (se for o caso). Caso haja gastos adicionais, os mesmos serão absorvidos pelo pesquisador.

Nos casos de dúvidas e esclarecimentos você deve procurar o pesquisador por meio dos seguintes contatos: Danilo Figueredo do Nascimento, rua Dr José C Oliveira, 51- Centro- Glória do Goitá, telefone para contato (81) 99741-3737, e-mail danfigueredo@ig.com.br.

Caso suas dúvidas não sejam resolvidas pelos pesquisadores ou seus direitos sejam negados, favor recorrer ao Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos CEP - Complexo Hospitalar HUOC/PROCAPE, localizado no Pavilhão Ovídio Montenegro-1º andar-Rua Arnóbio Marques, 310- Santo Amaro-50100-130- Recife-PE. Fone/Fax: (81)31841271- Email: cep_huoc.procape@upe.br.

Consentimento Livre e Esclarecido

Eu _____, responsável por _____, após ter recebido todos os esclarecimentos e ciente dos meus direitos, concordo em participar desta pesquisa, bem como autorizo a divulgação e a publicação de toda informação por mim transmitida, exceto dados pessoais, em publicações e eventos de caráter científico. Desta forma, assino este termo, juntamente com o pesquisador, em duas vias de igual teor, ficando uma via sob meu poder e outra em poder do(s) pesquisador (es).

Local: Glória do Goitá - PE

Data: ___/___/___

Assinatura do sujeito

Assinatura do pesquisador

APÊNDICE D - PLANOS DE AULA

Plano de Aula:		Nº 1 e 2
Identificação	EREM Professor Barros Guimarães Professor: Danilo Figueredo do Nascimento Disciplina: Educação Física 2ºA ano do Ensino Médio Conteúdo/ Temática: LUTA (Judô)	
Objetivos	Identificar as técnicas básicas do Judô: (Yoko- Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai e Ogoshi), enquanto Luta, Compreendendo a sua história e os contextos sociais.	
Conteúdos	A origem do Judô e as Técnicas básicas: (Yoko- Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai e Ogoshi).	
Procedimentos didáticos metodológicos de Ensino	<ol style="list-style-type: none"> 1- Realizar o levantamento prévio dos conhecimentos dos alunos sobre a temática que será trabalhada, realizando uma “nuvem de palavras”; 2- Explicar da metodologia que será desenvolvida nas aulas (Gamificação); 3- Através da estratégia Storytelling (Contar Estórias) narraremos à história do Judô; 4- Entregar o Pergaminho (Display de Acompanhamento das atividades); 5- Formar Grupos (Clãs) e Escolha dos Líderes que receberão Kimono; 6- Criar de Grupo de Wats para troca de materiais; 7- Baixar App (Judô) que será utilizado nas aulas; 8- Vivenciar as Técnicas básicas do Judô: (Yoko-Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai e Ogoshi); 9- Realização de Problematização com perguntas chaves: Qual o significado da palavra Judô? Quais as Características do Japão Feudal? Como aparecia a luta de Classes naquela época? Quais os princípios básicos do judô? Quais as diferenças e similaridades do Judô e as outras lutas? 10- Durante as aulas os alunos são desafiados a realizarem atividades/ desafios, quando cumprem satisfatoriamente, ganham faixas (adesivos) que são coladas no seu pergaminho lhe ajudando a subir de nível e conquistar seus pontos. Permitindo naturalmente feedbacks rápidos sobre seu desempenho nas aulas. Além das faixas, há emblemas/conquistas que os alunos vão adquirindo quando apresentam comportamentos: (Entendimento da Filosofia do Judô, Criatividade, Cooperação, Iniciativa, Assiduidade e Excelência). 11- Reunir os alunos e discutir sobre o que foi trabalhado na aula, realizar a chamada, distribuímos as faixas conquistadas e anunciar a temática da próxima aula através da narração. Além disso, os alunos deverão entregar na próxima aula o fichamento do Filme: “Os 47 Ronins”, respondendo as questões norteadoras: (Qual a relação do Shogun e os Samurais?; Quem eram os Samurais? Quais são as características sócios culturais do Japão Feudal?;). 	
Recursos didáticos	Quadra poliesportiva; Tatame; Papel Ofício; Aparelho de Som; Celular; “Pergaminho”; Faixas (Adesivos); Quimonos;	
Avaliação	O processo de Avaliação específico desta aula ocorrerá por meio do cumprimento de atividades: Perguntas sobre o entendimento da origem do judô; Observação das técnicas: (Yoko-Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai e Ogoshi); Entrega do fichamento do filme na próxima aula, respondendo de forma coerente as seguintes questões: (Qual a relação do Shogun e os Samurais?; Quem eram os Samurais? Quais são as características sócios culturais do Japão Feudal? ;).	

Referências	<p>ALVES, F. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática, DVS Editora, 2014.</p> <p>Boler, Sharon, Karl Kapp: Jogar para Aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes, São Paulo: DVS Editora, 2018.</p> <p>COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino da educação física. São Paulo: Cortez, 1992.</p> <p>FARDO, Marcelo Luis; A gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem; CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação V. 11 Nº 1, julho, 2013.</p> <p>LEE, Byung Kuk - "Apostila de Judô I e II", UFPE, junho, 2006.</p> <p>Prof. Luiz Pavani. Curso de história e filosofia do judô 2017 (aulas 1 e 2). 2017. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=0zkRSjmePwl. Acesso em: julho de 2017.</p>
-------------	--

Plano de Aula:		Nº 3 e 4
Identificação	<p>EREM Professor Barros Guimarães Professor: Danilo Figueredo do Nascimento Disciplina: Educação Física 2ºA ano do Ensino Médio Conteúdo: Lutas Temática: LUTA (Judô)</p>	
Objetivos	<p>1- identificar as técnicas básicas do Judô: (ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame), Compreendendo a sua origem com Jigoro Kano.</p>	
Conteúdos	<p>A origem do Judô e Técnicas básicas</p>	
Procedimentos didáticos metodológicos de Ensino	<p>1- Recebimento dos fichamentos do Filme (Os 47 Ronins) pedido na aula anterior. Conversa sobre as observações sobre o filme.</p> <p>2-Retomar as questões da aula anterior, lembrando o que foi trabalhado: A origem do Judô e as Técnicas básicas: (Yoko-Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai e Ogoshi);</p> <p>3- Através da estratégia Storytelling (Contar Estórias) narraremos à história de Jigoro Kano e a criação do Judô;</p> <p>4- Vivenciar as Técnicas básicas do Judô: (Yoko-Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai, Ogoshi, ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame);</p> <p>5- Durante as aulas os alunos são desafiados a realizarem atividades, quando cumprem satisfatoriamente, ganham faixas (adesivos) que são coladas no seu pergaminho lhe ajudando a subir de nível e conquistar seus pontos. Permitindo naturalmente feedbacks rápidos sobre seu desempenho nas aulas. Além das faixas, há emblemas/conquistas que os alunos vão adquirindo quando apresentam comportamentos: (Entendimento da Filosofia do Judô, Criatividade, Cooperação, Iniciativa, Assiduidade e Excelência);</p> <p>5- Reunir os alunos e discutir sobre o que foi trabalhado na aula: (A origem do Judô e Técnicas básicas), realizamos a chamada, distribuimos as faixas conquistadas e anunciar a temática da próxima aula através da narração.</p>	
Recursos didáticos	<p>Quadra poliesportiva; Tatame; Aparelho de Som; Celular; "Pergaminho"; Faixas (Adesivos); Kimonos;</p>	
Avaliação	<p>O processo de Avaliação específico desta aula ocorrerá por meio de cumprimento de atividades: Perguntas sobre a origem do judô e sua relação com Jigoro Kano e Observação da execução das técnicas (Yoko-Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai, Ogoshi, ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame), Compreendendo a sua origem com Jigoro Kano.);</p>	
Referências	<p>ALVES, F. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática, DVS Editora, 2014.</p> <p>Boler, Sharon, Karl Kapp: Jogar para Aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes, São Paulo: DVS Editora, 2018.</p> <p>COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino da educação física. São Paulo: Cortez, 1992.</p> <p>FARDO, Marcelo Luis; A gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem; CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação V. 11 Nº 1, julho, 2013.</p> <p>LEE, Byung Kuk - "Apostila de Judô I e II", UFPE, junho, 2006.</p> <p>Prof. Luiz Pavani. Curso de história e filosofia do judô 2017 (aulas 1 e 2). 2017. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=0zkRSjmePwl. Acesso em: julho de 2017.</p>	

Plano de Aula:		Nº 5 e 6
Identificação	EREM Professor Barros Guimarães Professor: Danilo Figueredo do Nascimento Disciplina: Educação Física 2ºA ano do Ensino Médio Conteúdo: Lutas Temática: LUTA (Judô)	
Objetivos	1- Evidenciar os Princípios Filosóficos do Judô por meio das técnicas: (Yoko- Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai, Ogoshi, ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame).	
Conteúdos	Princípios Filosóficos do Judô e Técnicas básicas: (Yoko- Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai, Ogoshi, ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame);	
Procedimentos didáticos metodológicos de Ensino	1-Através da Storytelling (Ato de Contar Estórias), vamos: Realizar a leitura dos Princípios Filosóficos do Judô e retomaremos as técnicas: (Yoko- Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai, Ogoshi, ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame); Com o objetivo de que cada clã desenvolva bem as técnicas; 2- Durante as aulas os alunos são desafiados a realizarem atividades, quando cumprem satisfatoriamente, ganham faixas (adesivos) que são coladas no seu pergaminho lhe ajudando a subir de nível e conquistar seus pontos. Permitindo naturalmente feedbacks rápidos sobre seu desempenho nas aulas. Além das faixas, há emblemas/conquistas que os alunos vão adquirindo quando apresentam comportamentos: (Entendimento da Filosofia do Judô, Criatividade, Cooperação, Iniciativa, Assiduidade e Excelência); 3- Discutir sobre o que foi trabalhado na aula, realizamos a chamada, distribuímos as faixas conquistadas e anunciamos a temática da próxima aula através da narração. (Pedir para trazer para a próxima aula matérias para criação do escudo do seu Clã e assistir uma luta de Judô e observar as principais regras);	
Recursos didáticos	Quadra poliesportiva; Tatame; Aparelho de Som; Celular; “Pergaminho”; Faixas (Adesivos); Kimonos;	
Avaliação	O processo de Avaliação específico desta aula ocorrerá por meio de cumprimento de atividades: 1-Perguntas sobre os Princípios Filosóficos do Judô: (Os princípios filosóficos do Judô são atuais?; O Judô pode ser considerado um estilo de vida?; Qual o princípio filosófico que se destaca na sua opinião?); 2- Observação da execução das técnicas: (Yoko- Ukemi – queda lateral; Ushiro-ukemi – queda para trás; Osoto Gari; De Ashi Barai, Ogoshi, ipon seoi nage; harai goshi, tai otoshi, ko uchi gari e hon kesa gatame); 2- Sobre o entendimento dos princípios filosóficos do judô, produzir material (Vídeos, Encenações, produção de cordel etc), sobre a relação de atualidade dos princípios filosóficos do Judô. (Será apresentado na última aula deste bloco);	
Referências	ALVES, F. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática , DVS Editora,2014. Boler, Sharon, Karl Kapp: Jogar para Aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes , São Paulo: DVS Editora, 2018. COLETIVO DE AUTORES . Metodologia do ensino da educação física. São Paulo: Cortez, 1992. FARDO, Marcelo Luis; A gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem ; CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação V. 11 Nº 1, julho, 2013. LEE, Byung Kuk - “Apostila de Judô I e II”, UFPE, junho, 2006. Prof. Luiz Pavani. Curso de história e filosofia do judô 2017 (aulas 1 e 2) . 2017. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=0zkRSjmePwI . Acesso em: julho de 2017.	

Plano de Aula:		N° 7 e 8
Identificação	EREM Professor Barros Guimarães Professor: Danilo Figueredo do Nascimento Disciplina: Educação Física 2ºA ano do Ensino Médio Conteúdo: Lutas Temática: LUTA (Judô)	
Objetivos	1- Contextualizar o Judô enquanto modalidade esportiva e suas regras, por meio da organização e participação de um torneio;	
Conteúdos	Regras básicas do Judô enquanto modalidade esportiva (Pontuação; Proibições; Espaço de Competição);	
Procedimentos didáticos metodológicos de Ensino	1- Iniciaremos a nossa Storytelling (Ato de Contar Estórias), trataremos do Judô e seu desenvolvimento esportivo. Organizaremos e daremos início ao torneio histórico da trajetória do Judô. 2- Serão escolhido um judoca feminino e um masculino para representar seu Clã no torneio; 3- Durante as aulas os alunos são desafiados a realizarem atividades, quando cumprem satisfatoriamente, ganham faixas (adesivos) que são coladas no seu pergaminho lhe ajudando a subir de nível e conquistar seus pontos. Permitindo naturalmente feedbacks rápidos sobre seu desempenho nas aulas. Além das faixas, há emblemas/conquistas que os alunos vão adquirindo quando apresentam comportamentos: (Entendimento da Filosofia do Judô, Criatividade, Cooperação, Iniciativa, Assiduidade e Excelência);	
Recursos didáticos	Quadra poliesportiva; Tatame; Aparelho de Som; "Pergaminho"; Faixas (Adesivos); Kimonos; Computador.	
Avaliação	O processo de Avaliação específico destas aulas ocorrerá por meio de cumprimento de atividades: Organização do torneio e entendimento sobre as regras do Judô esportivo: (Pontuação; Proibições; Espaço de Competição)	
Referências	ALVES, F. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática , DVS Editora, 2014. Boler, Sharon, Karl Kapp: Jogar para Aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes , São Paulo: DVS Editora, 2018. COLETIVO DE AUTORES . Metodologia do ensino da educação física. São Paulo: Cortez, 1992. FARDO, Marcelo Luis; A gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem ; CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação V. 11 Nº 1, julho, 2013. LEE, Byung Kuk - "Apostila de Judô I e II", UFPE, junho, 2006. Prof. Luiz Pavani. Curso de história e filosofia do judô 2017 (aulas 1 e 2) . 2017. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=0zkRSjmePwI . Acesso em: julho de 2017.	

Plano de Aula:		Nº 9,10, 11 E 12
Identificação	EREM Professor Barros Guimarães Professor: Danilo Figueredo do Nascimento Disciplina: Educação Física 2ºA ano do Ensino Médio Conteúdo: Lutas Temática: LUTA (Judô)	
Objetivos	Evidenciar através de produção (Vídeos, Encenações, produção de cordel etc), a relação de atualidade dos princípios filosóficos do Judô). Realizar através de um Game sobre o Judô a avaliação final do bloco de aulas;	
Conteúdos	Judô Esportivo; Organização e Participação em um torneio;	
Procedimentos didáticos metodológicos de Ensino	1- Através da Storytelling (Contar Estórias), retomaremos o torneio de Judô; 2- Apresentação dos Materiais sobre os princípios Filosóficos do Judô; 3- Realização de um Game sobre o Judô; 4- Realização da auto avaliação; 5- Criação da Nuvem de palavras; 5- Conversa Final sobre toda a experiência sobre o Judô;	
Recursos didáticos	Quadra poliesportiva; Tatame; Aparelho de Som; Tv, computador, Celular; "Pergaminho"; Faixas (Adesivos); Kimonos;	
Avaliação	O processo de Avaliação específico desta aula ocorrerá por meio de cumprimento de atividades: Participação no game de perguntas e respostas sobre o conteúdo trabalhado; Auto avaliação; Apresentação de materiais sobre a filosofia do Judô.	
Referências	ALVES, F. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática , DVS Editora,2014. Boler, Sharon, Karl Kapp: Jogar para Aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes , São Paulo: DVS Editora, 2018. COLETIVO DE AUTORES . Metodologia do ensino da educação física. São Paulo: Cortez, 1992. FARDO, Marcelo Luis; A gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem ; CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação V. 11 Nº 1, julho, 2013. LEE, Byung Kuk - "Apostila de Judô I e II", UFPE, junho, 2006. Prof. Luiz Pavani. Curso de história e filosofia do judô 2017 (aulas 1 e 2) . 2017. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=0zkRSjmePwI . Acesso em: julho de 2017.	

APÊNDICE E - MATERIAS DIDÁTICOS DA GAMIFICAÇÃO

“O JUDÔ É UM PRESENTE JAPONES PARA O MUNDO”

GAMIFICAÇÃO/ INSTRUÇÕES

- Olá estudantes, suas aulas sobre a temática Luta serão Gamificadas. A Gamificação é uma estratégia didática onde o professor estrutura seu trabalho baseado nos elementos dos Games, tornando as atividades mais divertidas, desafiadoras e envolventes. Vamos percorrer nossa estória atrás do Caminho Suave. Para trilharmos esse caminho devemos entender as instruções do nosso “Jogo”:
- 1- A meta do “jogo” é cumprir as atividades propostas e ajudar o mestre Jigoro Kano na criação e propagação do Judô;
 - 2- Já a dinâmica central é a conquista de faixas até você se tornar um mestre no judô;
 - 3- Este pergaminho deverá lhe acompanhar durante todas as etapas do nosso “Jogo”, não será possível a conquista de faixas sem está de posse do seu pergaminho;
 - 4- Você irá percorrendo os níveis de evolução conquistando suas pontuações e faixas;
 - 5- Além das faixas existem os emblemas de conquistas que você irá colecionando de acordo como seu comportamento (cooperação, criatividade, frequência, excelência e disciplina);
Bom Jogo!

FILOSÓFIA E PRINCÍPIOS DO JUDO

São dois princípios fundamentais que fazem parte do Judô:

1. **Seiryoku Zenyo** – o melhor uso da energia em busca da eficiência máxima. Para o Sensei Jigoro Kano, qualquer arte marcial que aplicasse o princípio básico do Seiryoku Zenyo se tornaria Judô. Jigoro Kano reconhece que o treinamento das técnicas do Judô não é o único meio para se atingir este princípio universal (Seiryoku Zenyo), entretanto, foi através do treinamento técnico que ele conseguiu compreender a existência deste princípio e é através do Judô que ele procurou divulgar para o mundo.
2. **Jita Kyoie** – bem estar mútuo. Ou seja, a prática do judô deve levar o praticante a agir sempre em prol do bem estar de todas as pessoas envolvidas em suas ações, evitando assim atitudes egoístas e egocêntricas, ou mesmo bairristas, coleguismos e outras ações que prejudicam as pessoas envolvidas.

Além desses princípios, existem algumas frases, máximas, atribuídas à Jigoro Kano como máximas do judô:

- 1- Quem teme perder já está vencido.
- 2- Conhecer-se é dominar-se, e dominar-se é triunfar.
- 3- Quando verificares, com tristeza, que nada sabes, terás feito teu primeiro progresso no aprendizado.
- 4- Nunca te orgulhes de haver vencido um adversário. Quem venceste hoje poderá derrotar-te amanhã. A única vitória que perdura é a que se conquista sobre a própria ignorância.
- 5- Somente se aproxima da perfeição quem a procura com constância, sabedoria e, sobretudo, humildade.
- 6- O judoka não se aperfeiçoa para lutar. Luta para se aperfeiçoar.
- 7- O judoka é o que possui inteligência para compreender aquilo que lhe ensinam e paciência para ensinar o que aprendeu aos seus companheiros.
- 8- Saber cada dia um pouco mais, utilizando o saber para o bem, é o caminho do verdadeiro judoca.
- 9- Praticar o Judo e educar a mente a pensar com velocidade e exatidão, bem como ensinar o corpo a obedecer corretamente. O corpo é uma arma cuja eficiência depende da precisão com que se usa a inteligência

JUDÔ ESPORTIVO

O judô é uma arte marcial de origem japonesa, que foi criada em 1882 com o objetivo de defesa pessoal. Segundo a classificação das lutas (Almeida,2010) o Judô está classificado como uma luta, Enquanto a distância: Curta; Enquanto a Ação motora: Domínio; Enquanto o Surgimento histórico: Oriental. Em 1964, passou a ser reconhecido como esporte olímpico e ter competições e regras definidas pela IJF (Federação Internacional de Judô) Vamos Conhecer um pouco das regras do judô!

- 1- O judô é praticado em um tatame quadrado, que mede de 14 a 16 metros.
- 2- O objetivo da luta é conquistar um ippon, que acontece quando o judoca derruba o seu adversário com um glope perfeito, mantém o adversário com as costas ou ombros no chão durante 20 segundos ou com dois waza-aris que são golpes quase perfeitos.
- 3- A luta dura até 4 min ou termina quando um dos judocas conquista um ippon. Caso nenhum dos lutadores consiga finalizar o confronto durante os 4 min, a luta será decidida no Golden score, e ganha a luta o judoca que primeiro pontuar.
- 4- Há apenas duas formas de pontuar durante uma luta de judô, o ippon e o waza-ari.
- 5- O judoca pode sofrer penalidades (O shido).

Quando o judoca é penalizado: Quando ele se abdicar da luta, não tenta derrubar o adversário e fica apenas se esquivando, o que é considerado falta de combatividade; Outra situação que pode render penalizações é desarrumar o judogui propositalmente para o árbitro interromper a luta; Quando o judoca coloca as mãos, pés ou pernas no rosto do rival; Tentar uma imobilização envolvendo a cabeça ou o pescoço do oponente; Além de infrações antidesportivas que podem render a expulsão do judoca e o término da luta. Ofender o árbitro, agredir o adversário ou utilizar objetos por baixo do uniforme são alguns exemplos.

ALGUMAS PALAVRAS DO “VOCABULÁRIO” DO JUDÔ

- **DOJÔ** = Local de treino;
- **REI** = Cumprimento;
- **SEITÔ** = Aluno;
- **KOHAI** = Calouro
- **SENPAI** = Veterano
- **SENSEI** = Professor;
- **SHI - HAN** = Mestre;
- **MATÊ** = Pare
- **OSAE-KOMI** = Comando de Imobilização
- **IPPON** = Pontuação Completa
- **KUZUSHI** = Desequilíbrio-

- Ukemi** = Amortecimento de queda;
- TATAMI** = Acolchoado
- HAJIMÊ** = Iniciar
- SOREMADÊ** = Terminar
- SHITABAKI** = Calça
- WAZA-ARI** = Meio Ponto
- SHIDÔ** = Penalidade
- KIMONO ou JUDOGUI** = Roupas de Judô.
- NAGE-WAZA** = Técnicas de projeção
- OBİ** = Faixa
- OSAEKOMI-WAZA** = Técnicas de imobilização

- Técnicas que vamos aprender**
- Osoto Gari** = Grande Varredura por fora
- De Ashi Barai** = Varrer com as Pernas
- O Goshi** = Grande Quadril
- Ipon Seoi Nage** = Projetar com o Ombro
- Harai Goshi** = Varrer com o Quadril
- Tai Otoshi** = Projetar para baixo/queda do Corpo
- Hon Kesa Gatame** = Imobilização Principal
- Ko Uchi Gar i** = Pequena Varrida por

APÊNDICE F - QUESTIONÁRIO ELETRÔNICO DOS ESTUDANTES SOBRE AS
AULAS

ALUNO (a): _____

Eixo Gamificação:

1. O que é a Gamificação?
2. Qual sua opinião das aulas Gamificadas?
3. O que você achou de diferente nas aulas Gamificadas?
4. Quais foram os pontos positivos da Gamificação?
5. Quais foram os pontos negativos da Gamificação?
6. O que podemos melhorar para as próximas turmas?

Eixos judô:

7. Qual é a contribuição de aprender sobre a Luta nas aulas de educação física?
8. O que você aprendeu sobre o Judô?
9. O que você achou das atividades práticas propostas pelo professor?
10. Qual sua opinião da estrutura das aulas?
11. Qual sua opinião do processo avaliativo?

Eixo Engajamento

12. Você se sentiu mais motivado e engajado a participar mais ativamente das aulas?
Por quê?
13. Existiram atividades em que você se sentiu mais motivado para realizar? Quais?
14. Existiram atividades em que você se sentiu menos motivado para realizar? Quais?
15. Algo atrapalhou o desenvolvimento das aulas?
16. Quais os sentimentos você acredita que estiveram presentes nas aulas?

APÊNDICE G - ROTEIRO DO DIÁRIO DE CAMPO

Aula nº _____ Data: ____/____/____ - Horário: _____ -

Local: _____

Descrição minuciosa de toda a aula, tomando como referência os itens abaixo.

1. Como foi organizada a aula? Como se deu a distribuição do tempo de aula?
2. Quais as estratégias utilizadas pelo professor para trabalhar as técnicas da Luta na aula?
3. Quais recursos didáticos e espaços são utilizados?
4. Como a Gamificação foi aplicada?
5. Quais as dificuldades enfrentadas para a Gamificação no dia?
6. Quais foram os pontos positivos e negativos da aula?
7. O que podemos alterar para a próxima aula?
8. O professor alcançou o objetivo proposto?
9. Quais estratégias didático-metodológicas o professor usou?
10. Quais foram os conteúdos trabalhados?
11. Como foi a participação dos estudantes?
12. Como foi a relação com o professor?
13. Como foi o procedimento avaliativo?

Obs: Registrar declarações episódicas

APÊNDICE H - INDICADORES PARA A ANÁLISE DE CONTEÚDO

Elemento central	Analisar e discutir a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo luta nas aulas de educação física em uma escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco.
Operacionalização	Analisar a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo luta nas aulas de educação física.
Categorias analíticas	A Gamificação na Educação; A luta como conteúdo nas aulas de educação física
Categorias empíricas	Materialização (Implementação da Gamificação); O ensino do Judô
Pontos para orientar a investigação	Analisar a Luta como conteúdo das aulas de educação física evidenciando os desafios e possibilidades; Explicar a Gamificação como estratégia didático-metodológica de ensino; Descrever e analisar a implementação da Gamificação como estratégia didático-metodológica de ensino do conteúdo luta em uma escola de Referência de Ensino médio no estado de Pernambuco.

APÊNDICE I - QUADRO PARA ANÁLISE DE CONTEÚDO DOS DIÁRIOS DE CAMPO E QUESTIONÁRIO, COM AS LEGENDAS PARA ANÁLISE DE CONTEÚDO

Categorias		Objetos de análise: Diários de campo e questionário eletrônico
Implementação		
Unidades de Contexto	Unidades de Registro	
Implementação da Gamificação	Elaboração dos materiais	Realce azul + Fonte branco
	Conceito de gamificação – “jogo” - questionários -	REALCE AZUL + FONTE VERMELHA
	Dificuldades/limitações com a gamificação – regras e conquistas	REALCE AZUL + FONTE AMARELA
	Avaliação na gamificação	REALCE AZUL + FONTE LARANJA
	Engajamento dos estudantes - envolvimento durante a atividade	REALCE AZUL + FONTE VERDE
	Revisitando a gamificação – o que pode mudar e acrescentar	REALCE AMARELO + FONTE PRETA
	Impactos na comunidade	REALCE AZUL + FONTE CINZA
O ensino do Judô	Estratégia didático-metodológica	REALCE AMARELO + FONTE VERMELHO ESCURO
	Dificuldades – estruturais – número de estudantes – tatame usado - calor -número elevado de técnicas; estratégias para superação das dificuldades – uso dos clãs – disposição por toda a	REALCE AMARELO + FONTE CINZA

	quadra – uso do tatame apenas para quedas	
	Procedimentos avaliativos – saber fazer, seminários, nuvem de palavras	REALCE VIOLETA + FONTE AMARELA
	Conteúdos ensinados geral	REALCE AMARELO + FONTE VERDE
	Gamificação dos conteúdos – uso da gamificação para dar conta dos conteúdos do judô	REALCE VERDE + COR PRETA

ANEXOS

ANEXO A - CARTA DE ANUÊNCIA



GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO
ESCOLA DE REFERÊNCIA EM ENSINO MÉDIO
PROFESSOR BARROS GUIMARÃES
Inscrição Estadual ER 206.016
Autorizada a funcionar pelo Decreto 32.960 de 21/01/2009
Rua: Djalma Dutra nº 238 – Centro
Glória do Goitá – PE CEP: 55 620 000
INEP 26093570



APÊNDICES

APÊNDICE B- CARTA DE ANUÊNCIA

CARTA DE ANUÊNCIA

(Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/CONEP)

Aceito o pesquisador, **DANILO FIGUEREDO DO NASCIMENTO**, do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, da Universidade de Pernambuco (PROEF/UPE) para desenvolver sua pesquisa intitulada **GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA LUTA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL**, a ser desenvolvida na Escola de Referência em Ensino Médio Professor Barros Guimarães, com a turma do 2º ano "A" do Ensino Médio, sob orientação do Professor Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira.

A pesquisa tem como Objetivo Geral: "analisar e discutir as estratégias didático-metodológicas utilizadas para o ensino do conteúdo luta nas aulas de educação física e a Gamificação como estratégia didático-metodológica para o ensino do conteúdo em questão numa escola de Referência em Ensino Médio no estado de Pernambuco". Terá como metodologia a pesquisa-ação, esta será qualitativa sendo utilizado a coleta de dados: análises das aulas de um bimestre letivo.

Ciente dos objetivos e das metodologias utilizadas na pesquisa acima citada, concedo a anuência para seu desenvolvimento, desde que me sejam assegurados os requisitos abaixo:

- O cumprimento das determinações éticas da Resolução nº466/2012 CNS/CONEP,
- A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa,
- Não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação dessa pesquisa,
- No caso do não cumprimento dos itens acima, a liberdade de retirar minha anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

Glória do Goitá - PE, 18 de julho de 2019


Assinatura e carimbo do diretor ou vice-diretor da instituição

Teresa Mônica Borba Vicente
Diretora - Mat. 104.274-2
Ato nº 125 de 01/01/2013
D.O de 04/01/2013

Fazendo Educação, Vencendo Desafio

Rua Djalma Dutra, 238 – Glória do Goitá – PE Fone: 3658 2901 e 2902

ANEXO B - COMPROVANTE DE ENVIO DO PROJETO

COMPLEXO HOSPITALAR
HUOC/PROCAPE



COMPROVANTE DE ENVIO DO PROJETO

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA LUTA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL

Pesquisador: DANILO FIGUEREDO DO NASCIMENTO

Versão: 2

CAAE: 15814719.0.0000.5192

Instituição Proponente: Escola Superior de Educação Física

DADOS DO COMPROVANTE

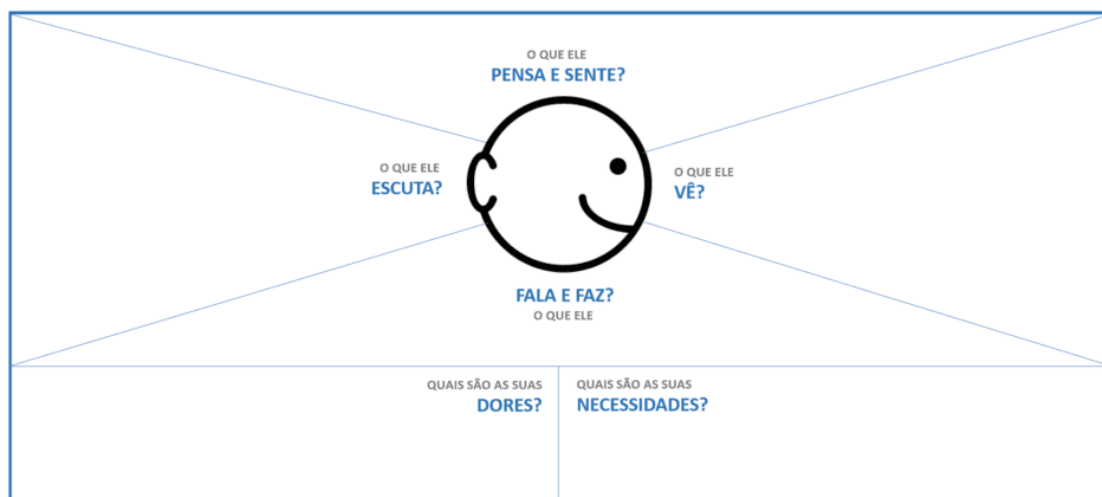
Número do Comprovante: 074418/2019

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

Informamos que o projeto A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA LUTA: UMA EXPERIMENTAÇÃO NA ESCOLA INTEGRAL que tem como pesquisador responsável DANILO FIGUEREDO DO NASCIMENTO, foi recebido para análise ética no CEP Complexo Hospitalar HUOC/PROCAPE em 18/06/2019 às 08:43.

Endereço: Rua Amóbio Marques, 310
Bairro: Santo Amaro CEP: 50.100-130
UF: PE Município: RECIFE
Telefone: (81)3184-1271 Fax: (81)3184-1271 E-mail: cep_huoc.procape@upe.br

ANEXO C - FERRAMENTA MAPA DE EMPATIA



Ferramenta para construção do Mapa de Empatia (FRANÇA, 2019).