Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Lutificação: o uso de recursos tecnológicos para o trabalho do conteúdo lutas em aulas de educação física escolar

André de Paulo Evaristo (SEDUC/RO)
https://orcid.org/0000-0003-1874-5855
andrevaristo1@gmail.com

***Resumo**:* O processo de ensino aprendizagem foi sendo moldado ao longo do tempo de acordo com a legislação, contexto histórico e outros aspectos. Mais recentemente, com o advento da pandemia, os recursos tecnológicos passaram a ser utilizados de maneira mais efetiva no contexto educacional. Objetivou-se nessa pesquisa utilizar recursos tecnológicos para o trabalho do conteúdo lutas com turmas de sétimo ano do ensino fundamental. Foram utilizadas oito aulas de 48 minutos cada. Participaram 91 discentes divididos em quatro turmas. Foi abordado o tema a partir do uso de slides, vídeos e imagens, organizado um caça ao tesouro com uso de QR code, montagem de um jogo da memória, mapa mental, resolução de perguntas e aplicação de kahoot. Avalia-se que o desenvolvimento do projeto foi efetivo no trabalho do conteúdo, de modo que os estudantes conseguiram fixar conceitos, ampliaram seus conhecimentos sobre lutas, sendo que tais atividades podem ser aplicadas, também, com outros objetivos de conhecimento e em outras disciplinas com adaptações, ou não.

***Palavras-chave**: Proposta pegadógica. Lutas. Tecnologias na educação. Ensino fundamental.*

***Abstract*:** The teaching-learning process was shaped over time according to legislation, historical context and other aspects. More recently, with the advent of the pandemic, technological resources began to be used more effectively in the educational context. The objective of this research was to use technological resources to work on the fight content with seventh-year elementary school classes. Eight classes of 48 minutes each were used. 91 students participated, divided into four groups. The topic was approached using slides, videos and images, organizing a treasure hunt using a QR code, setting up a memory game, mind map, solving questions and applying kahoot. It is assessed that the development of the project was effective in working on the content, so that students were able to establish concepts, expanded their knowledge about fights, and such activities can also be applied with other knowledge and knowledge objectives. in other subjects with adaptations, or not.

***Keywords**: Pedagogical proposal. Fights. Technologies in education. Elementary education.*

1 INTRODUÇÃO

Lutificação foi uma composição a partir das palavras lutas e gamificação. Rodrigues e Soares (2023), ao fazer uma revisão sistemática envolvendo a interconexão entre o ensino da educação física escolar e uso das tecnologias de maneira estratégica, analisaram que a gamificação tem se mostrado uma abordagem pedagógica sólida, possibilitando uma revolução na forma de ensino e condução dos processos educativos, evocando a inspiração, criatividade e o aprendizado significativo.

Ao longo do tempo, o processo de ensino aprendizagem passou por inúmeras transformações, modelando-se a inúmeros contextos, como por exemplo o contexto histórico e tecnológico. Nesse sentido, mais recentemente, com a pandemia do COVID-19, o uso de ferramentas tecnológicas foram inseridas de modo mais efetivo no contexto educacional para atender, dentro das possibilidades, os objetivos educacionais. Assim, nesses aspectos, é possível visualizar os Recursos Educacionais Digitais (REDs) e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs).

Os REDs podem ser entendidos, de acordo com CIEB (2017, p.6), como

> quaisquer recursos digitais que possam ser utilizados no cenário educacional [...] tais como, por exemplo, objetos de aprendizagem, recursos educacionais abertos, objetos educacionais reutilizáveis, entre outras. Esses recursos podem ser de diferentes formatos (textos, imagens, vídeos, áudios, páginas web), atender a distintos níveis de público e finalidades [...], ser de diversos tipos (animações, simulações, tutoriais, jogos), rodar em diferentes plataformas (computadores pessoais, tablets, celulares), possuir diferentes licenças e condições de uso (gratuitos, pagos, abertos e adaptáveis, fechados) e também abordar diferentes temáticas ou disciplinas.

Já as TDICs englobam uma variada base tecnológica que permite, com uso de equipamentos, programas e das mídias, a aglomeração de variados ambientes e indivíduos numa rede, tornando mais fácil a comunicação entre seus integrantes, além de ampliar as ações e possibilidades já estabelecidas pelos meios tecnológicos (SOARES et al., 2015).

A partir disso, Schuartz e Sarmento (2020) destacam que são ferramentas que permitem, nos dias atuais, ministrar aulas mais dinâmicas, interativas e colaborativas do que a algum tempo atrás e devem ser visualizadas como recursos para tornar as aulas mais ricas, potencializar processos reflexivos, indo ao encontro de um processo de (re)elaboração de saberes, haja vista que permitem agregar, de maneira imediata, informações antes não acessíveis. Nas aulas de educação física escolar, esses recursos podem ser utilizados em temas diversos, em especial aqueles em que os professores tem dificuldade em desenvolver, seja por falta de domínio, espaço, material adequado ou outros aspectos.

Ao encontro disso, mesmo constando dentro da BNCC (BRASIL, 2018), no componente curricular Educação Física para o 6º e 7º anos a unidade temática “Lutas”, ten-

do como objeto de conhecimento as lutas do Brasil e como uma das habilidades a ser trabalhada: "(**EF67EF16**) identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil" (BRASIL, 2018, n.p, grifo do autor), a temática lutas, por vezes, é pouco abordada dentro do contexto escolar por motivos variados, como falta de materiais e infraestrutura, falta de confiança dos professores para o trabalho deste tema, entre outros (PASSOS-SANTOS; OLIVEIRA; CÂNDIDO, 2011; RUFINO; DARIDO, 2015; OLIVEIRA; REIS FILHO, 2013).

Destarte, desenvolveu-se um projeto, descrito ao longo desse trabalho, objetivando fazer o uso de algumas REDs e TDICs em aulas de educação física escolar, com turmas de 7º ano do ensino fundamental II, envolvendo a temática lutas.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa é caracterizada como descritiva e qualiquantitativa (CHEMIN, 2020). As ações foram desenvolvidas numa escola localizada uma cidade do Vale do Guaporé - RO. Essa instituição atende em torno de 430 alunos, em turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental II. Participaram das atividades 91 estudantes, divididos em quatro turmas de sétimo ano, selecionadas justamente por ter conteúdos sobre "lutas" em seu currículo. Foram utilizadas oito aulas em cada turma de 48 minutos cada.

Para tanto, as REDs e TDICs utilizadas, de acordo com o planejamento exposto na tabela 1, foram: formulários google, Power Point, Youtube, QR code, trabalho em grupo, mapa mental e kahoot.

Tabela 1 – Planejamento das aulas desenvolvidas durante a execução do projeto "Lutificação"

AULA	TEMA	RECURSOS REDs e/ou TDICs UTILIZADOS
1º	Avaliação diagnóstica sobre o tema	Formulários Google
2º	- Diferença luta x briga - Pesquisa extra-classe (lutas indígenas)	- Power Point, Youtube - Internet
3º	Caça ao tesouro	QR code, celular, trabalho em grupo, whatsapp, instagram
4º	Classificação das lutas	Mapa mental
5º	Jogo da memória	Trabalho em grupo
6º	Questões	Trabalho em grupo
7º	Kahoot	Kahoot
8º	Avaliação somativa	Formulários Google

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na primeira e oitava aula foi aplicado um questionário, via Formulários Google, na sala de informática da escola, com o objetivo de verificar conhecimentos prévios dos estudantes, antes do desenvolvimento do projeto, sobre o tema lutas, e ao final, analisar como os conceitos e conteúdos trabalhados foram absorvidos pelos mesmos. Foi construído com um total de 18 perguntas, sendo 14 objetivas (de múltipla escolha) e quatro abertas, organizadas em 10 sessões, quais sejam:

1º - tratou-se da identificação dos estudantes, com uma pergunta aberta, para digitar o nome, e uma outra objetiva, para selecionar a turma;

2º - pergunta objetiva “Você sabe a diferença entre luta e briga?”, com opções “sim” ou “não” de resposta;

3º - pergunta com resposta aberta “Para você, qual a diferença entre luta e briga?”;

4º - pergunta objetiva “Você já praticou ou vivenciou algum tipo de luta? ”, com opções “sim” ou “não” de resposta. Em caso de resposta “sim” seguia para o bloco 5, em caso de negativa, direcionava ao bloco 6;

5º - pergunta com resposta aberta “Qual luta você pratica ou vivencia? (Ou já praticou/vivenciou)”;

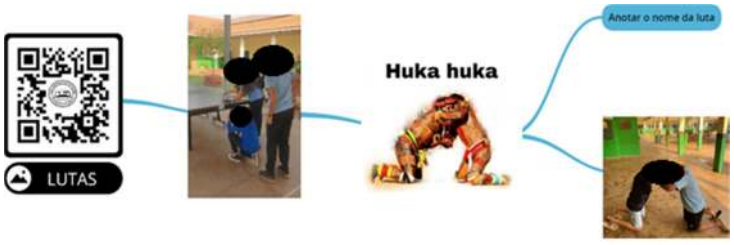
6º - pergunta com resposta aberta “Cite exemplos de lutas que você conhece”;

7º a 10º - pergunta objetiva “Essa foto é uma representação de qual luta?”, com ilustrações de 11 lutas, uma em cada pergunta, e seus respectivos nomes como opções de resposta.

Na segunda aula, foi feito uma exposição sobre conceituação, histórico, característica de algumas lutas com uso de slide, fotos e vídeos (disponíveis no Youtube). O conteúdo apresentado foi organizado em material de apoio impresso e entregue para fixação no caderno de cada estudante. O objetivo desse momento foi diferenciar os conceitos de luta e briga, apresentar como as lutas estiveram presentes na vida humana ao longo do tempo, além de instigar a curiosidade dos alunos sobre o tema. Ao fim da aula, foi solicitada uma pesquisa extraclasse com o tema “lutas indígenas”, para correção na aula da semana seguinte, objetivando avaliação e ampliação do conhecimento do patrimônio cultural do país.

Previamente à terceira aula, foi solicitado que os alunos baixassem um aplicativo para leitura de QR code, a qual foi montado em um site específico , e que, para quem tivesse disponibilidade, trouxesse o celular para a aula. Nessa aula, foi organizado um caça ao tesouro, com 12 pontos espalhados pela escola. A turma foi dividida em quatro grupos (somente em uma das turmas formaram-se três grupos), e cada equipe recebeu uma folha com as dicas dos locais, contendo uma ordem diferente dos pontos pré-estabelecidos. Em cada local foi colado um QR code com a representação de uma luta. Ao chegar no QR code, a partir da dica, tinham que scanear, anotar a luta apresentada e tirar uma foto representando a ilustração visualizada (Figura 1).

Figura 1 - Organograma da dinâmica caça ao tesouro



Fonte: Elaborado pelo autor.

Objetivando tornar a caça ao tesouro mais instigante, foi atribuída uma pontuação de 0,25 para cada luta anotada, e 0,5 pontos extras caso o gabarito estivesse corretamente preenchido com a sequência pré-estabelecida e 0,5 pontos extras se as fotos fossem condizentes as ilustrações visualizadas no QR code e um mini prêmio para a primeira equipe concluinte da atividade. Posteriormente a atividade, foi solicitado que os

estudantes enviassem as fotos via WhatsApp ou Instagram para organização e impressão das mesmas para uso na quinta aula.

Na quarta aula, foi entregue aos estudantes um material impresso sobre “classificação das lutas”, feito a leitura, explicação e montado um mapa mental em conjunto com os mesmos, de modo a demonstrar a sintetizar tais informações de maneira objetiva.

A quinta aula foi destinada para a confecção do jogo da memória. Para isso, foram impressas as fotos dos alunos e as imagens utilizadas no caça ao tesouro, para que cada grupo recortasse e colasse suas fotos em EVA (Figura 2), resultando em um caça palavras com 24 peças (12 pares). Essa atividade foi pensada para unir as atividades tecnológicas com algo tátil, dinâmico, interativo, reutilizável nas aulas e que valorizasse o esforço de todas as equipes na dinâmica previamente desenvolvida.

Figura 2 - Montagem do jogo da memória



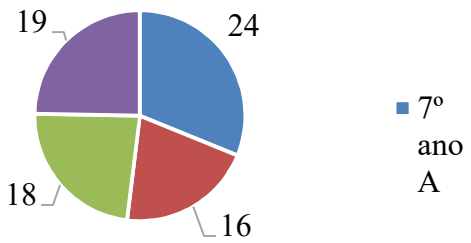
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na sexta aula, em grupos, os estudantes foram orientados a responder nove questões, montadas a partir dos conteúdos trabalhados ao longo do projeto. O objetivo dessa atividade foi fixar conhecimentos e preparar para o Kahoot, desenvolvido na aula seguinte.

O kahoot é uma plataforma on-line baseada em jogos, na qual o professor pode montar questionários e atribuí-los ou desenvolver em tempo real, sendo essa a opção escolhida para a dinâmica nas turmas. Essa aula foi desenvolvida na sala de informática da escola, com uso de computadores e de celulares dos alunos. Inicialmente, foi feito um jogo teste, com quatro perguntas aleatórias, para que os estudantes se familiarizassem com a dinâmica do jogo. Em seguida, foi aplicado o novo questionário com todos os alunos presentes, com um total de 33 perguntas, entre múltipla escolha e verdadeiro ou falso, sobre o conteúdo trabalhado. Ao final, os três primeiros colocados receberam um mini prêmio.

Vale destacar que, na análise dos dados do questionário apresentado na próxima seção, foi levado em consideração apenas os alunos presentes em ambas as aplicações, num total de 77 estudantes, conforme figura 3. Foi utilizado o T-test simples para comparação de médias das respostas dos estudantes para a pergunta “Você sabe a diferença entre luta e briga?”, através do programa R versão 3.5.1 (R CORE TEAM, 2018).

Figura 3 – Distribuição dos alunos, que responderam ao questionário antes e depois do desenvolvimento do projeto, por turma



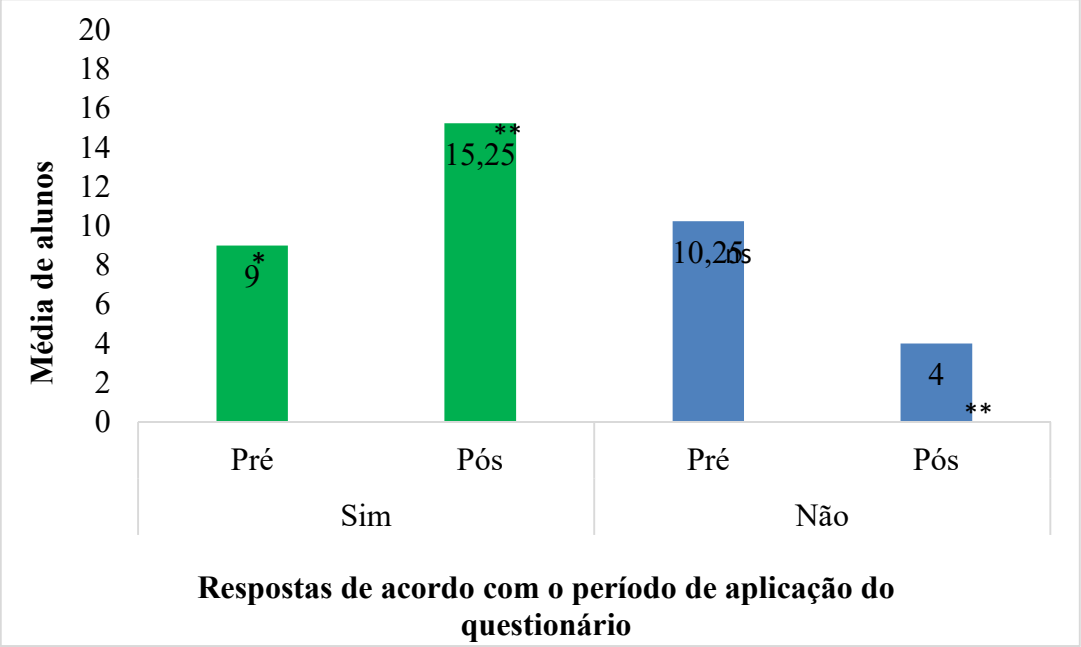
Fonte: Elaborado pelo autor.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisa-se que os objetivos foram atingidos de maneira satisfatória. Com base nas respostas do questionário, observou-se que o números que sabiam a diferença entre lutas e brigas foi significativo antes da aplicação do desenvolvimento das atividades do projeto, e esse número aumentou significativamente ao final das atividades desenvolvidas em relação ao número total de alunos participantes.

Ainda, o número total de alunos que não sabiam essa diferença não foi significativo na aplicação inicial do questionário, diminuindo significativamente ao final do projeto, indicando um efeito positivo das atividades desenvolvidas ao longo do projeto (Figura 4).

Figura 4 – Compilado das respostas à pergunta “Você sabe a diferença entre luta e briga?” de acordo com o período de aplicação do questionário, sendo pré antes da realização do projeto e pós ao final das atividades.



Os valores médios foram testados em relação ao número total de alunos que responderam o questionário utilizado o T-test simples para comparação de médias, valores de P (p> 0.05 ns; p<0.05 *; p<0.01 **; p<0.001***) indicam o nível de significancia. Fonte: Elaborado pelo autor.

Entretanto, alguns estudantes, mesmo respondendo que sabiam a diferença entre luta e briga, na primeira aplicação do questionário, expuseram aspectos contraditórios, como por exemplo: “a luta é bater muito, e a briga e bater só que pouco” (Aluno V.R.S.), “lutar você bate em uma pessoa e briga é com palavras” (Aluno R.F.V.), “porque a briga pra mim é tipo uma conversa, já a luta a gente bate numa pessoa” (Aluna A.T.P.F.), além de alguns citarem “briga de escola” (Aluna V.F.C), “já briguei com meu irmão” (Aluna N.R.F.) e “4 ano eu bati em um cara que tava me provocando” (Aluno R.F.V.) como exemplos de lutas praticadas ou vivênciadas, levando ao entendimento de que esses conceitos ainda eram confusos para alguns discentes.

Já ao fim do desenvolvimento das atividades, alguns estudantes mencionaram pontos coesos para os conceitos trabalhados, como exemplo: “briga não tem respeito com o oponente, já na luta tem” (Aluna A.K.M.B.) e “lutar tem regras e briga não” (Alunos E.C.T; K.P.C; J.P.N.S.S.).

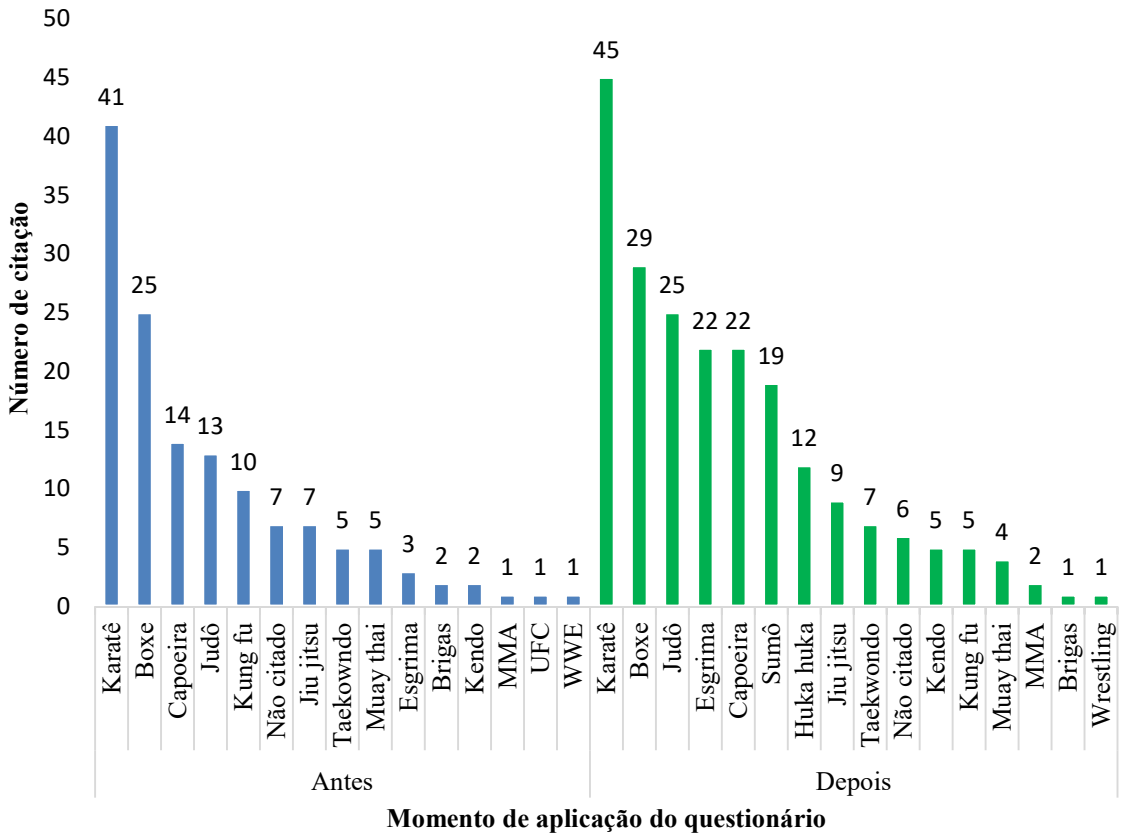
No dia da segunda aula, na representação do Kung Fu foi utilizado uma imagem do filme “Kung Fu Panda”, logo os alunos expressaram conhecimento sobre o mesmo, indicando que as lutas estão presentes em alguns contextos através dessas representações, e que podem ser trabalhadas como conteúdo escolar, também, com uso de filmes e documentários. Tal afirmativa é corroborado por Evaristo (2020, p. 95012) que ao desenvolver um projeto sobre lutas na escola analisou que

> o uso de recursos teóricos e visuais (fotos e vídeos) [...] foi encarado como fundamental, por proporcionar um nivelamento do conhecimento básico dos alunos sobre o tema e embasar as atividades práticas. No mais, nesse tipo de aula é possível trabalhar lutas não convencionais e aquelas em que a vivência prática é impossibilitada.

Voltando-se as vivências prévias, apenas 25 estudantes mencionaram terem experenciado ou praticado algum tipo de luta, sendo o karatê o mais citado, com 14 menções, possivelmente devido a presença de duas academias existentes na cidade.

Analisando as respostas dadas a pergunta “Cite exemplos de lutas que você conhece”, constatou-se que houve uma variação na quantidade em que as diferentes lutas foram citadas, conforme observado na figura 5, com considerável aumento após a execução do projeto.

Figura 5 – Lutas e frequência de citação das mesmas pelos estudantes antes e depois do desenvolvimento do projeto “Lutificação”



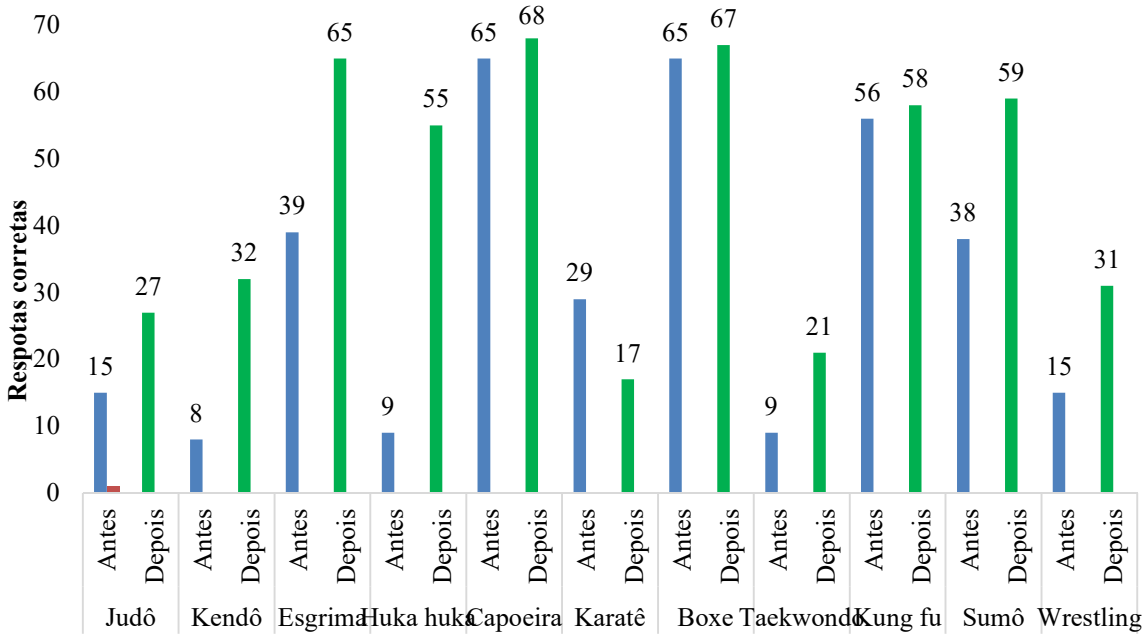
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na primeira aplicação, sete alunos citaram não conhecer nenhuma luta e o máximo de citação foi de nove lutas por um mesmo estudante, enquanto na segunda aplicação seis discentes não citaram nenhum exemplo de luta enquanto o máximo de citação foi de 11 exemplos diferentes por uma mesma pessoa.

Huka Huka, que foi apresentada aos estudantes no projeto, foi citada 12 vezes no questionário final, salientando a importância do desenvolvimento de atividades que valorizam o patrimônio cultural do país e lutas não convencionais, promovendo ampliação do conhecimento dos discentes e despertando sua curiosidade por maiores informações.

Ademais, Huka Huka foi a luta que apresentou maior diferença de associação do nome com a imagem quando os estudantes responderam à pergunta “Essa foto é uma representação de qual luta?”, saindo de nove respostas assertivas no pré desenvolvimento do projeto para 55 pós atividades (Figura 6). Além disso, com excessão do karatê, a qual boa parte dos alunos confudiram com taekwondo, foi observado aumento do número de associações corretas em todas as lutas, sugerindo que as atividades promoveram fixação e reforço de conhecimentos.

Figura 6 – Relação das respostas dos estudantes em relação as ilustrações das lutas apresentadas no questionário antes e depois do desenvolvimento do projeto “Lutificação”



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em suma, analisa-se que as REDs e TDICs foram favoráveis para atingir os objetivos pré-estabelecidos. O formulário virtual é uma ferramenta de fácil execução que pode ser utilizada para obter informações e compará-las posteriormente, dando indícios de como os conteúdos foram ou não absorvidos. O uso de slides, fotos e vídeos possibilita o compartilhamento de informações de maneira ampla, diversa e completa, auxiliando no trabalho de lutas não convencionais ou para exemplificar ações da qual o professor não tem domínio ou conhecimento prévio.

O QR code foi uma ferramenta conhecida a partir de uma formação continuada promovida pelo Governo do Estado de Rondônia, logo destaca-se a importância dessas ações para com os professores, no anseio de tornar o processo de ensino aprendizagem mais dinâmico. Da forma que foi utilizado, possibilitou que a dinâmica tradicional de caça ao tesouro pudesse ser reiventada e (re) vivenciada pelos estudantes.

Ainda, usar as fotografias produzidas pelos estudantes na confecção do jogo da memória foi uma forma de tornar o a dinâmica ainda mais significativa e valoroza. Vale salientar que outros jogos podem ser produzidos a partir das imagens produzidas pelos discentes, tais como dominó e quebra cabeça, por exemplo.

O mapa mental, trabalhado brevemente com os educandos, permite a sintese de conhecimentos de maneira objetiva, facilitando atividades cotidianas da escola, como estudo para avaliações, por exemplo. Dentro do projeto, foi possível expressar de maneira clara os tópicos principais do conteúdo abordado.

Já a organização dos estudantes em grupos para resolução de questões, sejam avaliativas ou não, permite a troca de informações de maneira mais rápida, além de uma possível ampliação das relações sociais e de amizade entre os mesmos e de trocas de

experiências empíricas que possam ter em relação ao tema em questão. Em relação a apliação nesse projeto, foi interessante para a fixação do conteúdo e estudo para o Kahoot.

O Kahoot é um jogo dinâmico e que envolve um aspecto competitivo, que os estudantes normalmente gostam. Esse fato pode estimular o estudo dos conteúdos abordados durante a dinâmica. Avalia-se que, no projeto, foi uma atividade que os alunos gostaram bastante, com momentos de euforia em acertos das questões e/ou em mudanças do ranking ao longo do jogo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Avalia-se, a partir da execução dessa pesquisa, que as REDs e TDICs foram favoráveis no trabalho do conteúdo “lutas” em turmas de 7º ano do ensino fundamental e que que podem ser incluídas nas aulas de educação física escolar, com potencial para o desenvolvimento de outros objetos de conhecimento. As atividades expostas ao longo desse trabalho podem ser reproduzidas em outras escolas, com outras turmas e envolvendo outros conteúdos, sendo feitas adaptações, ou não.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: (4.1.3.2. Educação Física no Ensino Fundamental – Anos Finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades). Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/educacao-fisica-no-ensino-fundamental-anos-finais-unidades-tematicas-objetos-de-conhecimento-e-habilidades. Acesso em: 09 set de 2024.

CHEMIN, B. F. **Manual da Univates para trabalhos acadêmicos**: planejamento, elaboração e apresentação. 4. ed. Lajeado, RS: Univates, 2020. E-book. Disponível em: http://www.univates.br/biblioteca. Acesso em: 09 de set 2024.

CIEB - CENTRO DE INOVAÇÃO PARA EDUCAÇÃO BRASILEIRA. **Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais**. Caderno de estudos, 2017. [São Paulo: CIEB]. Disponível em: https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2020/08/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais_vers%C3%A3o-CC.pdf. Acesso em: 09 de set 2024.

EVARISTO, A. P. Lutar para vencer: a inserção de lutas como conteúdo em aulas de educação física escolar. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, nº. 12, p. 95003–95015.

OLIVEIRA, S. B.; REIS FILHO, A. D. Ensino de lutas na escola: elementos pedagógicos ou estímulo à violência?. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, n. 180, p. 1-6, Mai. 2013.

PASSOS-SANTOS, J. P.; OLIVEIRA, S. A.; CÂNDIDO, I. C. As lutas como conteúdo em Educação Física escolar por parte dos professores da rede municipal de ensino de Paranavaí, Paraná. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, n. 162, p. 01-01, Nov. 2011.

R CORE TEAM. **R: A Language and Environment for Statistical Computing**. R Foundation for Statistical Computing, Viena, Áustria. 2018. Disponível em: https://www.R-project.org/. Acesso em: 09 de out 2024.

RODRIGUES, A. M.; SOARES, S. L. A gamificação na educação física escolar: uma revisão sistemática. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 12, n. 14, p. 182–192, 2023.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. O ensino das lutas nas aulas de Educação Física: análise da prática pedagógica à luz de especialistas. **Revista da Educação Física / UEM**, v. 26, n. 4, p. 505-518, 2015.

SCHUARTZ, A. S.; SARMENTO, H. B. M. Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e processo de ensino. **Revista Katálysis**, v. 23, p. 429–438, 2020.

SOARES, S. J.; BUENO, F. F. L.; CALEGARI, L. M.; LACERDA, M. M.; DIAS, R. F. N. C**. O uso das TDICs no processo de ensino aprendizagem**. Montes Claros, 2015. 10 p.