

GINCANA VIRTUAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DISCUTINDO UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA OS 6º E 7º ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

VIRTUAL GYNCANA IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: DISCUSSING A PEDAGOGICAL PROPOSAL FOR 6th AND 7th GRADES OF ELEMENTARY SCHOOL

Debora Tornquist* [debora.tornquist@bol.com.br]

Luciana Tornquist* [luciana.tornquist@yahoo.com.br]

Universidade Federal de Pelotas - UFPel

RESUMO

O artigo objetiva apresentar uma proposta pedagógica de desenvolvimento de uma gincana virtual na disciplina de educação física nos 6º e 7º anos do ensino fundamental e debater o alcance, possibilidades, pontos fortes e limitações de sua implementação no ambiente escolar. Primeiramente foi realizada uma descrição da proposta que sugere o desenvolvimento de uma gincana a partir da ferramenta *Facebook* entre turmas de mesmo ano, com o objetivo de ampliar as possibilidades de vivências das práticas corporais, promover aumento da motivação e participação dos alunos nas aulas e em atividades extraclasse. Na sequência, foi debatido o alcance, possibilidades, limitações e pontos fortes desta estratégia no cenário educacional. A proposta demonstrou ser uma estratégia válida e de fácil aplicação para tentar sanar problemas de tempo e espaço característicos da realidade da educação física escolar, promover o aumento da participação nas aulas, atribuir significado aos conteúdos, elevar a motivação entre os alunos, ficando a cargo do professor explorar as inúmeras possibilidades que esta estratégia oferece.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Corporal de Movimento; Tecnologia e Educação; Redes Sociais; Ensino.

ABSTRACT

The article aims to present a pedagogical proposal for the development of a virtual gymkhana in the discipline of physical education in the 6th and 7th grades of elementary school and discuss the reach, possibilities, strengths, and limitations of its implementation in the school environment. First, a description of the proposal was made, which suggests the development of a scavenger hunt using the Facebook tool between classes of the same year, with the objective of expanding the possibilities of experiences of bodily practices, promoting increased motivation and participation of students in classes and in extra-class activities. Then, the scope, possibilities, limitations, and strengths of this strategy in the educational scenario were discussed. The proposal proved to be a valid and easy-to-apply strategy to try to remedy time and space problems that are characteristic of the reality of physical education at school, promote increased participation in classes, give meaning to content, raise motivation among students, being in charge of the teacher to explore the numerous possibilities that this strategy offers.

KEYWORDS: *Movement Body Culture; Technology and Education; Social media; Teaching.*

INTRODUÇÃO

A escola apresenta-se como uma oportunidade única para que crianças e adolescentes possam conhecer, desenvolver e valorizar hábitos de vida ativos e saudáveis, configurando-se em um lugar de destaque na promoção da saúde dos escolares. Especialmente as aulas de educação física caracterizam-se como importante espaço de intervenção, tanto de conscientização, quanto de prática, sobretudo devido ao fato que para muitos alunos essas representam a única oportunidade de prática (STORY; KAPHINGST; FRENCH, 2006).

Além disso, a educação física proporciona ao aluno experienciar variadas práticas corporais e, através dessa, o enriquecimento dos saberes corporais, experiências lúdicas, estéticas, e emotivas, que buscam ampliar a consciência do aluno a respeito dos seus movimentos e desenvolver autonomia no emprego da cultura corporal de movimento (BRASIL, 2018). Neste cenário, as aulas de educação física se configuram em espaço com amplas possibilidades para experimentar e vivenciar as diversas dimensões da cultura corporal, permitindo que o aluno se sinta hábil a participar, de forma autônoma, das práticas corporais em contextos de lazer e saúde, tendo por base as experiências vivenciadas (MELO; MELO, 2016; BRASIL, 2018).

A educação física como componente curricular deve oferecer aos alunos vivências diversificadas com a cultura corporal (BETTI; ZULIANI, 2002) e a Base Nacional Comum Curricular descreve seis unidades temáticas que devem ser abordadas e trabalhadas ao longo do ensino fundamental, sendo estas as brincadeiras e jogos, os esportes, as ginásticas, as danças, as lutas e as práticas de aventura (BRASIL, 2018).

No entanto, cabe um olhar crítico e reflexivo de que no cenário atual a educação física escolar vem sendo marginalizada no que se refere ao seu espaço de trabalho, seus números e horas de aulas no planejamento escolar (MELO; MELO, 2016). Ainda, diversas barreiras se impõem a prática dos professores nas aulas de educação física, como as turmas numerosas para espaços reduzidos, a falta de espaços físicos, de recursos materiais e de manutenção dos mesmos (BETTI; ZULIANI, 2002).

Além disso, o curto tempo de aula é pouco despendido com atividades previstas e muito consumido pela organização e administração das atividades. A forma como as atividades são estruturadas, em que poucos escolares conseguem envolver-se diretamente na realização, enquanto os demais necessitam aguardar seu momento de participar, especialmente em turmas numerosas com pouco espaço físico e recursos materiais, também prejudicam o andamento da disciplina, além do tempo despendido no aguardo e transição entre uma atividade e outra (GUEDES; GUEDES, 2001; GUEDES; GUEDES, 1997).

Estas barreiras contribuem para que as vivências práticas dos diversos conteúdos trabalhados na educação física sejam limitadas, não sendo possível experienciar e se apropriar amplamente de todos os objetos de conhecimento. Além disso, as aulas acabam por apresentar pouca contribuição para o nível de atividade física dos estudantes, em que as intensidades dos esforços físicos aos quais os alunos são submetidos são predominantemente caracterizados com intensidades de curta duração e baixa ou muito baixa intensidade (GUEDES; GUEDES, 2001; GUEDES; GUEDES, 1997; KREMER; REICHERT; HALLAL, 2012).

Diante dessa realidade, em que o tempo e o espaço disponibilizados no ambiente escolar não são capazes de promover as vivências e os estímulos necessários para apropriação da cultura corporal do movimento aos alunos, torna-se de fundamental importância que o professor de educação física recorra ao uso de diversas estratégias de ensino. Estas devem não apenas oportunizar a prática através do desenvolvimento das aulas, mas também buscar motivar e conscientizar seus alunos da importância de se apropriar e participar de forma autônoma de experiências efetivas das práticas corporais (MELO; MELO, 2016; TRICHÊS, 2010; GUEDES, 1999; BRASIL, 2018).

Nesta perspectiva, o uso aliado das tecnologias digitais e das metodologias ativas se apresenta como possibilidade pedagógica que permite pôr em prática um amplo leque de conteúdos da grade curricular e que despertam a curiosidade, o interesse e a criatividade dos alunos (SALES et al., 2017; FERNANDO, 2017; SCHMITT et al., 2011; PEDROZA, 2005). Neste contexto, surge a proposta das gincanas virtuais. Além de todas as vantagens das gincanas convencionais, estas tornam-se uma ferramenta que provoca o comprometimento com as atividades por parte dos alunos, pois são realizadas de uma forma que estes gostam e pela qual são protagonistas do processo (KERN; SANTOS, 2009).

Diante do exposto, o presente estudo tem por objetivo apresentar uma proposta pedagógica de desenvolvimento de uma gincana virtual na disciplina de educação física nos 6º e 7º anos do ensino fundamental e debater o alcance, possibilidades, pontos fortes e limitações de sua implementação no ambiente escolar.

GINCANA VIRTUAL COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL PARA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A utilização das ferramentas digitais na escola se configura na transição de uma educação estritamente institucionalizada para a troca generalizada de saberes, do conhecimento autogerenciável, em que a função principal do professor passa da difusão de conhecimento, para o incentivo ao pensamento, a aprendizagem e a construção coletiva (LÉVY, 1996). O uso da *internet* para fins educacionais, faz necessária a busca de novas metodologias de ensino e traz novas possibilidades e maneiras de ensinar, constituindo-se em importante ferramenta de apoio, promovendo uma aprendizagem significativa, aumentando a motivação e criatividade do aluno, fomentando a autonomia e tornando as aulas mais dinâmicas e interativas (GOMES, 2018).

Entre as ferramentas que podem ser utilizadas, as redes sociais se configuram em importantes instrumentos de comunicação, informação, diversão e de mediação dos diálogos sociais. Devido ao seu poder de compartilhamento, ampliam as possibilidades de aprendizado e a propagação do conhecimento (ALBUQUERQUE; BELCHIOR, 2007). Entre essas redes ganha destaque o *Facebook*, uma rede gratuita e de fácil acesso, que apresenta uma gama de funcionalidades semelhante à de outras redes sociais, mas que possibilita ainda agregar conteúdo de outras ferramentas da *web* (MINHOTO, 2012). Por ser constituído de diversas mídias, o *Facebook* pode ser utilizado pelos professores como excelente instrumento para envolver os alunos nas atividades, aumentar a interação com e entre os alunos e estimular a participação destes, tanto em aula, quanto fora da escola.

A gincana constitui-se em uma metodologia ativa de aprendizagem e se caracteriza por ser uma disputa em grupos, com regras fixas (simples ou complexas), marcada por uma sequência de provas e tarefas diversificadas e interligadas, com pontos assimilados a cada uma destas, em que se torna vencedora a equipe que acumular o maior número de pontos (AWAD, 2008; CAVALLARI; ZACHARIAS, 2008). Alternativas desta natureza têm sido cada vez mais utilizadas por professores, tendo em vista a contribuição para os processos de ensino e aprendizagem, se constituindo em opção metodológica interessante para desenvolver e pôr em prática uma ampla gama de conteúdos da grade curricular, despertar a curiosidade, o interesse e a criatividade dos alunos, além de possibilitar o aumento da interação entre alunos e professores (SCHMITT et al., 2011; PEDROZA, 2005).

Sales et al. (2017) atentam para a importância de que se utilizem metodologias ativas, tais como as gincanas, associadas as tecnologias digitais como recursos didáticos necessários para a devida motivação dos alunos e para a criação de ambientes atrativos para a geração dos nativos digitais. Nesse contexto, uma nova proposta são as gincanas virtuais que, além de serem uma importante alternativa para conquistar a participação dos alunos nas tarefas, auxiliam a sanar o desejo dos mesmos em acessar e utilizar as mídias digitais, e se tornam

uma ferramenta que provoca o comprometimento com as atividades e a associação dos conteúdos com sua realidade, trazendo um aprendizado efetivo (KERN; SANTOS, 2009).

GINCANA VIRTUAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA: DESCREVENDO A PROPOSTA

O presente estudo propõe o desenvolvimento de uma gincana escolar virtual para os 6º e 7º anos. A proposta foi desenvolvida considerando as unidades temáticas e os objetos de conhecimento para esses anos de ensino propostos para a educação física na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018). A disputa se dá entre as turmas de mesmo ano, desenvolvida a partir das aulas de educação física, e prevê que a gincana ocorra no decorrer de todo o ano, abordando os conteúdos trabalhados em cada período letivo.

A ferramenta proposta para guiar o desenvolvimento da gincana e divulgar as tarefas é o aplicativo *Facebook*. O *Facebook* permite que os alunos publiquem fotos, vídeos, criem eventos, compartilhem notícias, criem grupos de discussão e páginas, além de permitir a comunicação via *chat* e mensagens via mural. Estas diversas ferramentas permitem um ambiente ideal a aprendizagem colaborativa, em que se faz possível a partilha, edição e colaboração de conteúdos de múltiplas formas, de um modo já familiar aos alunos (ALBUQUERQUE; BELCHI-OR, 2007; MINHOTO, 2012).

Propõe-se que o professor crie uma página da gincana no *Facebook* para cada ano (6º e 7º anos) participante, através da qual serão lançadas as tarefas, desafios e suas respectivas pontuações, e na qual os alunos irão publicar os registros do desenvolvimento das tarefas, sendo também o meio pelo qual serão divulgados os resultados parciais da gincana, para que os alunos possam acompanhar o desempenho de sua turma e da(s) turma(s) concorrente(s).

A gincana é composta de três etapas: apresentação da proposta, desenvolvimento das tarefas e divulgação dos resultados. Em um primeiro momento, em aula com cada turma participante, será apresentada a proposta da gincana, explicado e discutido o regulamento da competição com cada uma das turmas. É importante que o regulamento traga informações referentes ao objetivo da proposta, ao período de realização, a forma como serão compostas as equipes, o sistema de disputas e uma explicação geral da forma como as tarefas serão propostas.

A gincana tem por objetivo ampliar as possibilidades de vivências das práticas corporais através das aulas de educação física, bem como promover aumento da motivação e participação dos alunos nas aulas e em atividades extraclasse. A proposta sugere que a gincana seja realizada ao longo de todo o ano letivo, para que possa contemplar todos os conteúdos que irão ser trabalhos, mas é importante estabelecer uma data de início e final, para divulgação dos resultados, de modo a viabilizar a organização das turmas.

Com relação à formação das equipes, sugere-se que estas sejam compostas por todos os alunos de cada turma. O sistema de disputa se dará entre turmas, em que cada uma competirá contra a(s) turma(s) do mesmo ano. Será atribuída uma pontuação a cada tarefa, divulgada no mesmo momento em que a atividade for lançada. A cada tarefa cumprida pela equipe ou por membro(s) da equipe, a turma recebe a pontuação referente a esta e aquela que somar mais pontos ao final do ano letivo será considerada vencedora.

As tarefas serão distribuídas no decorrer do ano letivo, sem periodicidade fixa, adaptando-se sempre as atividades previstas no calendário escolar e aos conteúdos que estão sendo ministrados em cada período. É importante destacar que não há uma rigidez na sequência e na ordem cronológicas das tarefas propostas, sendo estas totalmente adaptáveis ao cronograma dos conteúdos, disponibilidade de espaços, materiais e realidade do professor atuante. As tabelas 1, 2, 3 e 4 apresentam sugestões de atividades a serem desenvolvidas na gincana. As atividades poderão ser teóricas e/ou práticas e poderão ser realizadas de três formas, de acordo com o número de participantes: individuais, em que cada aluno pode contribuir individualmente para que sua equipe pontue; coletivas, em que a turma terá que se organizar coletivamente ou em

pequenos grupos para cumprir a tarefa e pontuar; familiares ou comunitárias, em que o aluno terá que cumprir a atividade envolvendo algum membro da família ou da comunidade escolar.

Ainda, as tarefas poderão ser de quatro naturezas de execução. Algumas tarefas serão lançadas e realizadas em aula (tabela 1), em que serão divulgadas atividades a serem realizadas pela turma no próprio período de educação física na escola, porém sendo exigida alguma forma de registro e publicação. Mesmo para tarefas dessa natureza deve-se exigir a comprovação por meio de publicação, para que se mantenha a clareza nas pontuações. Nestes casos, deve ser apresentado junto à tarefa o prazo limite para publicação da comprovação e a equipe só irá pontuar mediante postagem dentro do prazo estabelecido. A mesma tarefa será lançada para todas as turmas na disputa, com a mesma pontuação para todas, cada uma executando em seu período de aula e com mesmo prazo de publicação do registro comprobatório.

Tabela 1: Proposta de tarefas lançadas e desenvolvidas em aula para a gincana virtual na educação física escolar dos 6º e 7º anos

SUGESTÃO DE ATIVIDADES	FORMA DE PARTICIPAÇÃO SUGESTÃO DE MEIO DE COMPROVAÇÃO E PRAZO	UNIDADE TEMÁTICA (OBJETO DE CONHECIMENTO)	SUGESTÕES DE PONTUAÇÃO ATRIBUÍDA A TAREFA
<p>Tarefa do lance livre Turma organizada em duas colunas de frente para a tabela de basquete, na linha de lances livres, de posse de bolas de basquetebol. Ao sinal do apito, serão marcados dois minutos para que os alunos realizem arremessos da linha de lances livres, buscando converter o maior número possível. A cada cesta os alunos devem contar todos juntos. Um aluno fica responsável por filmar a atividade.</p>	<p>Coletiva Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Invasão)</p>	<p>1 ponto por cesta convertida 10 pontos extras para a equipe que mais converter</p>
<p>Tarefa da cesta de 3 pontos Turma organizada em três colunas de frente para a tabela de basquete, atrás da linha de 3 pontos, de posse de bolas de basquetebol. Ao sinal do apito, serão marcados cinco minutos para que os alunos realizem arremessos da linha de 3 pontos, buscando converter o maior número possível. A cada cesta os alunos devem contar todos juntos. Um aluno fica responsável por filmar a atividade.</p>	<p>Coletiva Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Invasão)</p>	<p>1 ponto por cesta convertida. 10 pontos extras para a equipe que mais converter.</p>
<p>Tarefa do desafio do arremesso Turma organizada em duas colunas de frente para a gol, de posse de bolas de handebol. Serão posicionados arcos dentro do gol, nos ângulos da goleira. Ao sinal do apito, serão marcados três minutos para que os alunos realizem arremessos da linha da área, buscando acertar a bola dentro dos arcos. A cada acerto os alunos devem contar todos juntos. Um aluno fica responsável por filmar a atividade.</p>	<p>Coletiva Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Invasão)</p>	<p>1 ponto por acerto 10 pontos extras para a equipe que mais acertar</p>

<p>Tarefa do chute ao cone Turma organizada em duas colunas de frente para a gol próximas a marca do pênalti, de posse de bolas de futsal. Serão posicionados três cones sobre a linha, entre as traves. Ao sinal do apito, serão marcados dois minutos para que os alunos realizem chutes a gol, buscando acertar os cones. A cada acerto os alunos devem contar todos juntos. Um aluno fica responsável por filmar a atividade.</p>	<p>Coletiva</p> <p>Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Invasão)</p>	<p>1 ponto por acerto 10 pontos extras para a equipe que mais acertar</p>
<p>Tarefa do desafio da trave Turma organizada em duas colunas próximas a marca do pênalti, de frente para a gol, de posse de bolas de futsal. Ao sinal do apito, serão marcados cinco minutos para que os alunos realizem chutes a gol, buscando acertar as traves/travessão. A cada acerto os alunos devem contar todos juntos. Um aluno fica responsável por filmar a atividade.</p>	<p>Coletiva</p> <p>Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Invasão)</p>	<p>1 ponto por acerto. 10 pontos extras para a equipe que mais acertar</p>
<p>Tarefa do tiro ao alvo Turma organizada em três colunas de frente para um alvo (produzido pelo professor, com diferentes pontuações e valores mais altos próximo ao centro) de posse de dardos. Cada aluno terá a chance de dois arremessos para tentar acertar o alvo e somar a maior pontuação. Um aluno fica responsável por filmar a atividade.</p>	<p>Coletiva</p> <p>Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Precisão)</p>	<p>Somatório da pontuação atingida 10 pontos extras para a equipe que mais acertar</p>
<p>Tarefa dos 20 metros rasos Em pista demarcada previamente os alunos irão realizar tiros de 20 metros cronometrados (ou adaptado ao tamanho da quadra), simulando uma prova de velocidade do atletismo. Um aluno fica responsável por filmar a atividade, que deve expor no vídeo os tempos conquistados).</p>	<p>Individual</p> <p>Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Marca)</p>	<p>30 pontos para melhor tempo masculino e 30 para o feminino</p>
<p>Tarefa do boliche com cones Turma organizada em três colunas, de posse de bolas pequenas, de frente para os cones dispostos em forma de pinos de boliche. Cada aluno terá a chance de dois arremessos para tentar derrubar o maior número de pinos. Um aluno fica responsável por filmar a atividade.</p>	<p>Coletiva</p> <p>Vídeo com postagem até 24 horas após a aula</p>	<p>Esportes (Precisão)</p>	<p>1 ponto por pino derrubado 10 pontos extras para a equipe que mais acertar</p>

Fonte: Elaborado pelos autores.

Também poderão ser lançadas tarefas em aula, mas que serão desenvolvidas a distância (tabela 2). Estas serão lançadas em aula e será disponibilizado tempo da aula para que os alunos se organizem. Porém, a conclusão da atividade será feita à distância e comprovada através de divulgação de registro. A mesma tarefa será lançada para todas as turmas na disputa, com a mesma pontuação para todas.

Tabela 2: Proposta de tarefas lançadas em aula e desenvolvidas a distância para a gincana virtual na educação física escolar dos 6º e 7º anos

SUGESTÃO DE ATIVIDADES	FORMA DE PARTICIPAÇÃO SUGESTÃO DE MEIO DE COMPROVAÇÃO E PRAZO	UNIDADE TEMÁTICA (OBJETO DE CONHECIMENTO)	SUGESTÕES DE PONTUAÇÃO ATRIBUÍDA A TAREFA
Tarefa da dança A turma deve escolher uma música, elaborar uma coreografia para esta e produzir um vídeo a ser divulgado na página da gincana. Após publicação, os alunos deverão se mobilizar para angariar curtidas na publicação da equipe.	Coletiva Vídeo com postagem em até 3 semanas e uma semana de prazo para as curtidas	Dança (Modalidades Urbanas)	50 pontos pelo vídeo 1 ponto por curtida
Tarefa da pesquisa de práticas corporais de aventura Os alunos devem realizar uma pesquisa acerca das possibilidades de práticas corporais de aventura urbanas e após a turma irá elaborar um texto síntese para publicação na página. Após publicação, os alunos deverão se mobilizar para angariar curtidas na publicação da equipe.	Coletiva Texto compostagem em até 1 semana e uma semana de prazo para as curtidas	Práticas corporais de aventura (Práticas corporais de aventura urbana)	30 pontos pela publicação 1 ponto por curtida
Tarefa do alongamento A turma deve realizar uma galeria de fotos realizando exercícios de alongamento e descrever na legenda para qual segmento corporal o exercício é destinado.	Coletiva Fotos com postagem em até 2 semanas	Ginásticas (Ginástica de condicionamento físico)	15 pontos por foto com legenda correta
Tarefa das lutas Os alunos devem pesquisar sobre as principais lutas brasileiras e produzir um vídeo explicando-os e encenando alguns exemplos de golpes de cada luta. Após publicação, os alunos deverão se mobilizar para angariar curtidas na publicação da equipe.	Coletiva Vídeo com postagem em até 3 semanas e uma semana de prazo para as curtidas	Lutas (Lutas no Brasil)	50 pontos pelo vídeo 1 ponto por curtida
Tarefa da Ginástica Artística Os alunos devem pesquisar sobre os elementos da ginástica artística e os principais movimentos realizados com estes, e produzir um vídeo encenando alguns movimentos com diferentes elementos (corda, bola, arco, fita). Após publicação, os alunos deverão se mobilizar para angariar curtidas na publicação da equipe.	Coletiva Vídeo com postagem em até 3 semanas e uma semana de prazo para as curtidas	Esportes (Técnico-combinatório)	50 pontos pelo vídeo 1 ponto por curtida
Tarefa do atletismo Os alunos irão pesquisar sobre as provas do atletismo e fotos de cada uma delas e irão produzir uma galeria de fotos a ser postada na página com uma breve explicação delas.	Coletiva Fotos com postagem em até 3 semanas	Esporte (Marca)	15 pontos por foto correta

Fonte: Elaborado pelos autores.

Outras tarefas serão lançadas diretamente no *Facebook* e desenvolvidas a distância com prazo (tabela 3). Estas serão lançadas na página da gincana a serem desenvolvidas simultaneamente pelas turmas concorrentes, divulgando junto à tarefa a pontuação atribuída e o prazo de publicação.

Tabela 3: Proposta de tarefas lançadas e desenvolvidas a distância para a gincana virtual na educação física escolar dos 6º e 7º anos

SUGESTÃO DE ATIVIDADES	FORMA DE PARTICIPAÇÃO SUGESTÃO DE MEIO DE COMPROVAÇÃO E PRAZO	UNIDADE TEMÁTICA (OBJETO DE CONHECIMENTO)	SUGESTÕES DE PONTUAÇÃO ATRIBUÍDA A TAREFA
Tarefa do ciclismo Em um final de semana, cada integrante da turma que publicar o trajeto realizado de bicicleta no <i>Facebook</i> , de pelo menos 30 minutos, através de aplicativos de monitoramento (<i>Strava</i> ou similar) e marcar a página da gincana na publicação pontua para sua equipe.	Individual Publicação Check-in em um final de semana	Práticas corporais de aventura (Práticas corporais de aventura urbana)	15 pontos para cada aluno que publicar
Tarefa do esporte de aventura Em um final de semana, cada integrante da turma que publicar um vídeo realizando alguma manobra de um esporte de aventura (<i>skate</i> , patins, <i>parkour</i> , <i>slackline</i> , ciclismo) e marcar a página da gincana na publicação pontua para sua equipe.	Individual Publicação Check-in em um final de semana	Práticas corporais de aventura (Práticas corporais de aventura urbana)	15 pontos para cada aluno que publicar
Tarefa do Just Dance em família Em um feriado prolongado, cada integrante da turma que publicar um vídeo jogando <i>Just Dance</i> com algum membro da família pontua para sua equipe.	Familiares/ Comunitárias Vídeo em um feriado prolongado	Brincadeiras e jogos (Jogos eletrônicos) Dança (Modalidades Urbanas)	30 pontos para cada alunos que publicar
Tarefa do Pular corda Os alunos devem gravar um vídeo pulando corda e contando o número de saltos.	Individual Vídeo com postagem em até três dias	Ginásticas (Ginástica de condicionamento físico)	10 ponto por vídeo 20 pontos extras para a equipe do aluno que executar maior número
Tarefa dos exercícios localizados em duplas Será publicado na página da gincana um vídeo de alguma série de exercícios curta e realizada em duplas, a qual os alunos deverão reproduzir com algum familiar ou pessoa da comunidade.	Familiares/ Comunitárias Vídeo com postagem em até uma semana	Ginásticas (Ginástica de condicionamento físico)	30 pontos para cada aluno que publicar
Tarefa do Quiz Criar um <i>Quiz</i> online utilizando aplicativo específico, como por exemplo o <i>QuizUP</i> , com questões referentes aos conteúdos trabalhados em aula no decorrer do período e disponibilizar aos alunos para	Individual Publicação do resultado em até 1 semana	Brincadeiras e jogos (Jogos eletrônicos)	Somatório dos pontos alcançados no <i>Quiz</i> pelos alunos da turma

que cada um responda as questões e publique nos comentários da publicação na página da gincana seu resultado.			
---	--	--	--

Fonte: Elaborado pelos autores.

Por fim, algumas tarefas serão lançadas diretamente no *Facebook* a serem desenvolvidas instantaneamente (tabela 4). Essa modalidade de tarefas tem por objetivo somar pontos extras para as equipes que conseguirem se organizar e realizar algumas tarefas em curto prazo após serem enunciadas na página.

Tabela 4: Proposta de tarefas relâmpagos para a gincana virtual na educação física escolar dos 6º e 7º anos

SUGESTÃO DE ATIVIDADES	FORMA DE PARTICIPAÇÃO SUGESTÃO DE MEIO DE COMPROVAÇÃO E PRAZO	UNIDADE TEMÁTICA (OBJETO DE CONHECIMENTO)	SUGESTÕES DE PONTUAÇÃO ATRIBUÍDA A TAREFA
Tarefa relâmpago de exercícios localizados Será publicado na página da gincana um vídeo de alguma série de exercícios, a qual os alunos deverão reproduzir, realizando os exercícios propostos e filmando para registro e comprovação.	Individual Vídeo com publicação dentro de 5 horas	Ginásticas (Ginástica de condicionamento físico)	15 pontos para cada aluno que publicar 30 pontos extras para a primeira equipe que publicar
Tarefa do QRcode Será publicada na página um QR code contendo uma sequência de exercícios. Os alunos devem decifrar o código e gravar um vídeo realizando as atividades propostas no mesmo.	Individual Vídeo com publicação dentro de 5 horas	Ginásticas (Ginástica de condicionamento físico)	20 pontos para cada aluno que publicar 30 pontos extras para a primeira equipe que publicar
Tarefa do desafio da embaixadinha Os alunos devem gravar um vídeo executando o maior número de embaixadinhas que conseguirem sem deixar a bola cair.	Individual Vídeo com publicação dentro de 3 horas	Esportes (Invasão)	10 ponto por vídeo 20 pontos extras para a equipe cujo membro executar maior número
Tarefa relâmpago do parkour Será publicado na página da gincana um vídeo de uma sequência de movimentos de <i>parkour</i> , a qual os alunos deverão reproduzir.	Individual Vídeo com publicação dentro de 5 horas	Práticas corporais de aventura (Práticas corporais de aventura urbana)	15 pontos para cada aluno que publicar 30 pontos extras para a primeira equipe que publicar
Tarefa relâmpago da dança Será publicado na página da gincana um vídeo de alguma música coreografada, a qual os alunos deverão reproduzir.	Individual Vídeo com publicação dentro de 5 horas	Dança (Modalidades Urbanas)	15 pontos para cada aluno que publicar 30 pontos extras para a primeira equipe que publicar

Fonte: Elaborado pelos autores.

Com relação à pontuação é importante destacar que nas tabelas são apresentadas sugestões, mas essas podem ser adequadas conforme entendimento do professor. Porém, é importante que critérios como a dificuldade de execução, tempo despendido na tarefa e o número de pessoas envolvidas sejam considerados. Esta pontuação deve ser sempre divulgada no mesmo momento em que a tarefa for lançada, tanto na escola, quanto na página do *Facebook*. A comprovação da execução da tarefa pelas equipes será sempre realizada na página do *Facebook*, mediante publicação da mídia solicitada (vídeo, foto, comentário, publicação, *check-in*, entre outros). A conferência do cumprimento da atividade sempre se dará mediante a publicação na página do *Facebook*, exclusivamente pelo professor de educação física.

É importante estabelecer normas e punições, como perdas de pontos as equipes, em casos de publicações ou comentários realizados na página da gincana de natureza agressiva, que desrespeitem colegas de equipe, de outras equipes, professores, funcionários ou qualquer membro da comunidade escolar. Sanções também devem ser aplicadas em casos de publicação de qualquer conteúdo desvinculado do propósito das tarefas e cuja publicação não foi solicitada ou autorizada, bem como de alunos que apresentem comportamento contrário à boa convivência entre os participantes e ao *fair play*, promovendo provocações e acirramento de rivalidades no ambiente escolar, social ou virtual.

Outro aspecto relevante é estabelecer um prazo e um meio de recursos, para os casos de discordância de algum critério, avaliação ou resultado de alguma tarefa. Uma sugestão é as equipes que se sentirem lesadas redigirem ofício, argumentando os motivos de discordância e critérios utilizados, que serão avaliados e terão seu resultado divulgado na página da gincana.

Ao final de cada tarefa, a pontuação alcançada por cada equipe deve ser divulgada na página do *Facebook* e esta deve também ser digitada em planilha de acompanhamento, sendo divulgado o resultado parcial ao final de cada mês na página para acompanhamento das equipes. A divulgação do resultado será realizada presencialmente e na página ao final do prazo estabelecido, próximo ao fim do ano letivo, para conhecimento de toda comunidade escolar.

POSSIBILIDADES E IMPLICAÇÕES DA GINCANA VIRTUAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A criatividade do professor de educação física se constitui em importante fator para superar barreiras e empecilhos que se fazem presentes no ambiente escolar e restringem a prática educacional, como a falta de tempo, de espaços físicos e de recursos materiais (BETTI; ZULIANI, 2002). Nessa perspectiva, é imprescindível que o professor de educação física adote estratégias pedagógicas criativas e interessantes, se valendo de diferentes ferramentas que possam auxiliar no processo de construção de conhecimento. E por meio dessas auxiliar aos alunos no desenvolvimento dos diversificados aspectos da cultura corporal do movimento, contribuindo para uma autonomia efetiva em suas prática, provocando a reflexão do educando no que se refere aos seus hábitos, colaborando para a promoção de comportamentos mais ativos (MELO; MELO, 2016; BRASIL, 2018; GUEDES, 1999; TRICHÊS, 2010).

A proposta da gincana virtual surge como uma estratégia pedagógica que busca que os alunos se apresentem engajados, motivados para as atividades que serão desenvolvidas e almejando observar um aumento na participação nas aulas e na motivação para a prática de elementos da cultura corporal do movimento no ambiente extraescolar. Estudos anteriores relatam aspectos positivos da aplicação de métodos semelhantes (RIBEIRO; VIEIRA; GERALDO, 2014; MINHOTO, 2012). Ribeiro, Vieira e Geraldo (2014) destacam como fatores positivos da sua experiência com uma gincana tecnológica no ambiente escolar, o envolvimento, a mobilização, a proatividade e a interação que os alunos apresentaram no processo. Os autores também ressaltam que foi surpreendente o resultado das produções apresentadas pelas equipes nos cumprimentos das tarefas. Minhoto (2012) que realizou uma pesquisa sobre a utilização do *Facebook* no ensino das ciências com alunos do ensino médio, recorrendo ao uso da criação de uma página e de um

grupo no aplicativo, observou maior interesse dos alunos pelo conteúdo, aumento do rendimento e maior interação entre a turma.

O fato de muitas atividades serem realizadas coletivamente com a turma é outro fator que auxiliaria na motivação dos alunos, o que permite que eles interajam com os colegas com quem tem mais afinidade, se aproximem e estabeleçam novas relações daqueles mais distantes. Esse fator pode contribuir para que os alunos perciam a vergonha inicial de executar as tarefas propostas, além de os escolares mais competitivos estimularem aqueles mais discretos. A exemplo do relato em estudo de Matias et al. (2018), que descreve que o ambiente virtual encorajou os alunos a opinarem nos temas trabalhados e que as discussões iniciadas nas redes sociais impulsionaram a comunicação em sala de aula, aumentando a participação e autonomia dos alunos, além da construção de uma identidade coletiva na turma.

Como já colocado, a proposta também surge como uma alternativa para tentar sanar alguns problemas que são característicos da realidade da educação física em muitas escolas, como a falta de estrutura física e o curto período dedicado a disciplina. Por exemplo, apenas um período ou dois períodos de aula atrelados por semana, associados a cenários em que a escola não dispõe de espaço coberto adequado para práticas e a semanas chuvosas ou de frio ou calor intensos, muitas vezes fazem com que os alunos passem a semana inativos, especialmente aqueles que só se movimentam nas aulas de educação física. Nesse caso, o lançamento de tarefas que solicitem que o aluno se movimente em casa ou no final de semana poderiam suprir esta demanda, além de permitir que os alunos ampliem sua visão e concebam e experimentem possibilidades de práticas acessíveis que podem ocorrer fora do ambiente da escola.

Corroborando, Matias et al. (2018) promoveram uma gincana utilizando o *Facebook* com alunos do ensino médio e descrevem que a proposta contribuiu no aumento do binômio espaço-tempo que é destinado à educação física na escola. Os autores destacam que o método propiciou aos escolares uma apropriação dos conhecimentos trabalhados, através da descoberta, da pesquisa, discussão e problematização, que levaram os educandos a permanecerem refletindo sobre as temáticas e propiciando um campo útil para que pudessem tomar decisões conscientes acerca do que foi trabalhado.

Além disso, é realidade que o uso do celular no ambiente escolar apresenta-se muitas vezes como uma barreira para o bom andamento das aulas e como um fator que altera o foco e atenção dos alunos, gerando desinteresse pelo conteúdo trabalhado. Especialmente na educação física em que o movimentar-se tende a ser substituído pela acomodação tecnológica dos *smartphones*, afastando os alunos das atividades práticas (BETTI, 2009). Gomes (2018) destaca que os *habitats* das crianças e adolescentes atualmente são em frente às telas dos computadores, celulares e videogames, e que é mais comum observá-los interagindo com os colegas da escola pela *internet* do que oralmente, inclusive no ambiente da sala de aula. Nesse contexto, utilizar o celular nas aulas, seja com a realização de vídeos, ou para a pesquisa e acesso às redes como ferramenta pedagógica, torna o problema uma solução, levando os alunos a se interessarem pelo contexto da aula, ficarem mais atentos e participativos.

Alves (2007) salienta a contradição que as tecnologias trazem no contexto atual no que se refere a promoção de hábitos ativos. Ao mesmo tempo que estas podem ser consideradas um facilitador das tarefas da sociedade, como ferramentas que contribuem para otimização do tempo despendido nas ações e tarefas do cotidiano, permitindo mais tempo para que as pessoas cuidem de sua saúde, na prática, isso não ocorre. Contrariamente, percebe-se que quanto mais tecnologias são criadas, maior o tempo dedicado a estas e, conseqüentemente há redução de atividades ligadas a boa saúde, como a prática de atividades físicas. Corroborando, Betti (2009) ressalta que a geração atual é seduzida pela acomodação causada pelas tecnologias, como computadores e *smartphones*, o que afasta os alunos da prática e do movimento. Nesse contexto, as aulas de educação física devem também promover a conscientização sobre estes aspectos de utilização das tecnologias de forma reflexiva e estratégica e demonstrando que o paradigma da

contribuição das tecnologias para a inatividade física pode ser quebrado por novas possibilidades de vivências corporais através do uso das mesmas (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012; ALVES, 2007).

Com relação à utilização das tecnologias digitais nas aulas de educação física, na maioria das escolas brasileiras esta não ocorre. Especialmente devido a estigmatização histórica de que os professores desta disciplina têm locais específicos na escola, como a quadra, o campo e a sala de ginástica e que são orientadores de práticas corporais, movimentos e técnicas esportivas apenas nestes espaços. Estigma que faz com que muitos professores tenham dificuldades em conceber a utilização das tecnologias nesta disciplina curricular. (FERNANDO, 2017; TAHARA; DARIDO, 2016). No entanto, os conteúdos, competências e habilidade inerentes à educação física podem ser muito enriquecidos com o auxílio das tecnologias e estas devem ser consideradas como ferramentas didáticas e pedagógicas, tais como as bolas, cordas, cones e arcos.

As tecnologias possibilitam um abrangente leque de metodologias e novas possibilidades pedagógicas de interação. Os ambientes virtuais podem ser utilizados na construção de conhecimento, ampliação das discussões e complementação dos temas trabalhados nas aulas de educação física. Podem ainda ser exploradas suas possibilidades de utilização de forma natural, assim como são vivenciadas fora do ambiente escolar. No entanto, cabe ressaltar que o uso das tecnologias não deve substituir as atividades práticas, tampouco reduzir a luta por escolas que apresentem estrutura e espaços físicos adequados a prática de exercícios físicos. Porém, podem se apresentar como estratégia didática e pedagógica, cabendo ao professor identificar e selecionar os recursos que melhor cumprem o objetivo proposto no desenvolvimento de seu conteúdo junto aos alunos (FERNANDO, 2017).

Ainda, é muito comum em diversas escolas, os alunos apresentarem resistência para conteúdos teóricos ou até mesmo práticos que não sejam os desportos coletivos culturalmente mais trabalhados na educação física escolar. Nesse contexto, o fato de estes serem desenvolvidos em modo de tarefas e utilizando as mídias digitais possivelmente colabore para essa quebra de resistência, fazendo com que estes se envolvam mais nos processos de ensino e aprendizagem. Consequentemente auxiliando que estes conteúdos sejam melhor assimilados pelos alunos e que motive os alunos a aprenderem e se interessarem por novas modalidades. Corroborando, Matias et al. (2018) relataram em seu estudo que a gincana virtual foi útil na diversificação dos conteúdos, considerando diversos elementos da cultura corporal do movimento.

Esse contexto é extremamente relevante, visto que, apesar do curto período disponibilizado a disciplina tornar praticamente impossível fazer com os alunos aprendam a praticar cada modalidade de forma eficiente, as aulas de educação física devem desempenhar a importante função de apresentar uma ampla gama de modalidades (ALVES, 2007). Deste modo, as aulas cumpririam o papel de apresentar as diferentes modalidades aos alunos, para que estes conheçam, experimentem e posteriormente, possam escolher, com base em suas vivências, aquela para qual apresentaram maior habilidade e satisfação na prática. Sendo assim, quanto mais possibilidades forem apresentadas aos alunos, maior será o número de crianças e jovens que descobrirão uma atividade que os proporcione prazer e as quais estes poderão buscar praticar além do ambiente da escola. Aulas limitantes, condicionadas a poucas modalidades, podem contribuir para que alguns alunos não se sintam contemplados, não encontrem nenhuma atividade para a qual tenham habilidade ou que lhes traga satisfação, tendo uma maior probabilidade para adoção de hábitos inativos fora do ambiente da escola.

Além disso, as tarefas propostas visam desenvolver todos os objetos de conhecimento das diferentes unidades temáticas propostos pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018). Vindo ao encontro do exposto por Guedes (1999) que destaca ser fundamental que as estratégias de ensino adotadas englobem objetivos conceituais (aprender conceitos e princípios), procedimentais (aprender a fazer) e atitudinais (desenvolver atitudes e valores) para que os alunos possam, por meio da seleção, organização e desenvolvimento das experiências acumuladas na escola, incorporar um estilo de vida saudável e transformar-se em sujeitos fisicamente ativos.

DEBATENDO AS LIMITAÇÕES E PONTOS FORTES DA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Uma possível limitação para a organização e aplicação da gincana é de que podem ocorrer restrições com relação ao registro imagético dos escolares seja por parte do sistema escolar, equipe diretiva, pais ou alunos. Nesse cenário é possível se adotar algumas estratégias tanto de restrição ao conteúdo, como tornando o conteúdo visível apenas aos participantes ou trocando a ideia da página por um grupo restrito no *Facebook*, adaptando as atividades e ferramentas a essa realidade. Também é possível elaborar um termo e explicação da atividade aos pais, e solicitar que eles autorizem por escrito a participação dos filhos. Um cuidado especial é necessário sobre a possibilidade de qualquer contexto de *cyberbullying* com os participantes, sendo importante abordar o tema nas aulas, entre os participantes e impor sanções no regulamento da atividade, com penalidades severas previstas para qualquer ação dessa natureza, intervindo precocemente a qualquer sinal de comportamentos dessa natureza.

Além disso, um fator recorrente em muitas escolas nas aulas de educação física é a falta de motivação de alguns alunos para as aulas práticas. Essa poderia se apresentar como uma limitação para execução das atividades da gincana, tendo em vista que pode ocorrer inicialmente uma resistência para participação por parte de alguns alunos. Neste caso, tarefas como as sugeridas para aplicação no contexto da aula podem motivar estes alunos, bem como os próprios colegas da turma agirem como agentes motivacionais, incentivando os colegas a também participarem para que coletivamente possam alcançar sucesso nas atividades propostas. Nessa perspectiva, Matias et al. (2018) relataram que na experiência de aplicar uma gincana utilizando o *Facebook* em uma turma de ensino médio, os próprios alunos intitularam como "resgate ao colega" a estratégia de convencer os colegas a participarem mais ativamente da proposta e relataram sucesso na redução da evasão das aulas.

Também a proposta de envolver o *Facebook* na atividade seria um grande estímulo na quebra da resistência desses alunos, tanto pela curiosidade com as tarefas, quanto pela proposta da elaboração dos vídeos, fotografias, publicações, que as crianças e jovens tanto gostam e que já faz parte de seu cotidiano. Nesse sentido, Matias et al. (2018) ao aplicarem uma gincana utilizando o *Facebook* como ferramenta em turma do ensino médio, observaram que já na segunda aula aplicada todos os alunos passaram a participar das atividades e destacam que a responsabilidade em construir e gerenciar os trabalhos gerou motivação entre os educandos, e que a diversificação das atividades proporcionaram que os alunos que muitas vezes ficavam a par das tarefas, pudessem se sentir pertencentes a aula.

Corroborando, em pesquisa realizada com uma turma de primeiro ano do ensino médio técnico sobre o uso do *Facebook* como ferramenta pedagógica foi observada boa aceitação por parte dos alunos, que consideraram a estratégia interessante pela possibilidade de troca de materiais, interação entre a turma e com o professor e por tornar os conteúdos menos monótonos e mais dinâmicos (BREDOW, 2016). Também, pesquisa sobre o uso do *Facebook* no ensino da Biologia foi desenvolvida em uma escola estadual do Município de Esperança (PB), em uma turma do 2º ano do ensino médio, na qual se observou que para 60% dos alunos foi percebível que as redes sociais podem ser usadas na promoção da aprendizagem e a maioria concordou que os recursos disponibilizados pelos próprios alunos foram úteis no processo de aprendizagem (SILVA, 2015).

Fernando (2017) destaca que para muitos professores o uso das tecnologias esbarra na falta de recursos de muitas escolas públicas, nas quais é muito comum o agendamento e revezamento dos professores para utilização de aparelhos e ambientes. Neste cenário, ao se pensar as barreiras que poderiam ser encontradas para a implementação da atividade, ajuíza-se que poderia ocorrer de alguns alunos não terem acesso ao celular ou a *internet* na escola. No entanto, salienta-se que este não se constituiria em um empecilho, devido ao fato das atividades realizadas na escola serem coletivas, facilitando o acesso, uma vez que só precisaria que um aluno do grupo tivesse acesso ao celular para registro da atividade pela turma, sendo que a publicação, por ter um prazo

estendido para além do horário da aula, poderia ser feita já em casa. As demais atividades sendo realizadas a distância permitem maiores possibilidades de fontes de acesso à *internet* e ao celular. É claro que em contextos de escolas periféricas, em que a maior parte dos alunos se apresentam em um cenário de vulnerabilidade social a proposta não é aplicável e/ou precisaria ser fortemente reformulada para atender a realidade dos alunos.

Vale ressaltar que embora importante não se deve apenas se preocupar com a inclusão dos alunos em ambientes tecnológicos, mas também com estratégias pedagógicas de aprendizado com ferramentas que já se encontram instauradas no cotidiano dos alunos (FERNANDO, 2017). Muitas vezes os alunos já apresentam domínio e autonomia no uso de meios de comunicação virtual, tais como computadores, celulares, aplicativos de mensagens, redes sociais e fóruns de discussão, o que pode gerar um grande interesse na aula se o professor fizer uso desses recursos como ferramentas pedagógicas (BREDOW et al., 2016). Bredow (2016) constatou no seu estudo sobre o uso do *Facebook* com alunos do ensino médio técnico que a estratégia atingiu a totalidade da turma, pois todos já utilizavam o aplicativo. No estudo de Matias et al. (2018), os autores relataram que em 10 semanas atingiu-se a marca de 40 postagens referentes às temáticas trabalhadas em aula e que estas foram visualizadas por 90% dos alunos e 70% deles participaram ativamente das discussões levantadas.

Gomes (2018) destaca que com o uso das tecnologias a postura docente é modificada radicalmente, pois este que historicamente vinha sendo responsável por apresentar o conhecimento aos alunos, precisa ser um mediador no uso dessas ferramentas. Isso exige disponibilidade, disposição, rupturas, reconstruções e reaprendizagens para abandonar práticas e concepções estabelecidas e se abrir ao desconhecido. É compreensível que parcela dos docentes enfrente dificuldades com o emprego de novos ambientes, ferramentas, metodologias e técnicas oferecidos, visto que estes estabelecem um novo paradigma em relação ao papel do professor, no qual o aprender passou a depender em grande parte da capacidade ativa e dinâmica de professores e alunos. Neste contexto, pode haver resistência de alguns docentes, seja por receio de enfrentar as suas dificuldades em relação ao manuseio dessas novas tecnologias, pela falta de afinidade, interesse, qualificações ou habilidades necessárias para utilização destas.

No entanto, conforme destaca Fernando (2017), aquele professor que não buscar se atualizar e acompanhar as transformações tecnológicas poderá ficar perdido no cenário pedagógico atual e encontrar dificuldades em se relacionar e compreender a realidade da geração de alunos nativos virtuais. Ao compreender as novas perspectivas e mudanças ocorridas e ao buscar aprender, manusear e dominar as ferramentas digitais, os professores podem melhorar suas condições de trabalho e facilitar sua ação docente, as utilizando a favor do ensino, além de inserir e orientar os alunos na utilização de tais ferramentas. O autor salienta também que as tecnologias não substituem o trabalho do professor, que continua a conduzir, propor, provocar, instigar e realizar a mediação pedagógica e o processo de construção do conhecimento. Para Moran (2007), a *internet* é um grande apoio a educação, pois estimula o professor a modificar suas práticas pedagógicas, uma vez que se configura em uma ferramenta que traz saídas, levanta problemas e requer a capacidade de filtrar e gerir com qualidade uma grande quantidade de informações disponíveis, destacando a importância do trabalho docente competente e criativo.

Destaca-se como ponto forte da atividade o fato de os alunos precisarem buscar, pesquisar, executar, editar, organizar e se tornar protagonistas de todas as ações ao longo dos processos de ensino e aprendizagem, tendo no professor um mediador para lançar tarefas, elucidar dúvidas, oferecer explicações, o que gera uma maior assimilação do conteúdo e no qual a construção do conhecimento se dá de forma dinâmica e motivada. O uso do *Facebook* como meio educacional permite aos alunos o desenvolvimento da avaliação crítica da informação e de diversas capacidades, como a de pesquisa, de análise e reflexão, tornando-os membros ativos do processo de aprendizagem (SILVA, 2015). Matias et al. (2018) destacam ainda que esta estratégia configura-se em espaço eficaz de realização de tarefas, visto que em sua experiência todos os alunos cumpriam com o proposto; de avaliação dos alunos, pois é possível identificar o

entendimento de cada um sobre cada temática nas abordagens realizadas; bem como configura-se em espaço de autoavaliação, em que o aluno pode refletir sobre seu desenvolvimento.

Schmitt et al. (2011) destacam que quanto mais desafiadora é a proposta da tarefa na gincana, mais empenho os alunos apresentam na sua realização, visto que estes apresentam grande interesse por situações provocadoras que os façam pensar e se superar. Vindo ao encontro do que afirmam Ponte, Brocardo e Oliveira (2003), que a aprendizagem do aluno passa pelo envolvimento ativo deste no processo, ao mobilizar seus recursos cognitivos e afetivos em busca de um objetivo. Melo e Melo (2016) defendem a utilização do lúdico como uma ferramenta de ensino e destacam que as gincanas escolares não devem ser vistas apenas como meio de diversão, mas como instrumento de auxílio a aprendizagem, pelo qual os alunos assimilam de forma mais fácil os conteúdos trabalhados. Esta ferramenta, além de instrumento diferenciado e motivador de ensino e de aprendizagem, também é capaz de atuar com importante reforço aos conteúdos desenvolvidos, mas para isso se faz necessário que os alunos possuam um conhecimento prévio dos temas trabalhados antes da sua aplicação.

Neste contexto, é importante destacar que as tarefas devem ser conduzidas vinculadas ao conteúdo, objeto do conhecimento e unidade temática que estão sendo trabalhados pelo professor, sendo essencial que ocorra uma introdução do conteúdo, em que os alunos adquiram uma visão sincrética do tema abordado e que apenas no decorrer do desenvolvimento operacional do conteúdo as tarefas sejam introduzidas.

Além disso, os produtos das atividades (vídeos, fotos, publicações) ficarão disponíveis e acessíveis para outras pessoas da comunidade escolar, o que pode levar o conhecimento de uma forma mais abrangente, bem como motivar a execução das atividades compartilhados, atingindo mais pessoas e promovendo atividades mais ativas para toda comunidade escolar. Nesse contexto, Melo e Melo (2016) ressaltam a importância de que a conscientização sobre a importância da atividade física não deve passar apenas pelo aluno, mas também ser estendido aos familiares, tendo em vista que estes são condutores das crianças e jovens nos mais diversos aspectos, contribuindo assim de uma forma direta para um resultado positivo na mudança para um estilo de vida mais ativo.

Cabe destacar que as tarefas apresentadas são apenas algumas opções de um amplo leque de atividades que podem ser inseridas no contexto da gincana. Até mesmo as atividades que são apresentadas podem ser modificadas, variadas e reaplicadas ao longo do ano letivo, bem como aplicadas a outras etapas de ensino, adaptando as atividades aos conteúdos, objetos de conhecimento e unidades temáticas. Fica a cargo da criatividade do professor explorar as inúmeras possibilidades de tarefa que a gincana proporciona e as mais variadas mídias e ferramentas que o *Facebook* oferece. Complementando, Costa, Gonzaga e Miranda (2016) destacam que a aplicação das mais diversificadas ferramentas e métodos pedagógicos dependem muito do contexto da aula, da turma em que estão sendo trabalhadas, da realidade e interesse dos alunos. Há a necessidade de todos estes aspectos sejam cuidadosamente analisados pelo professor para que se tenha o melhor aproveitamento possível e que tudo ocorra de forma correta, levando o método e ferramenta empregados a suprir as necessidades pedagógicas e atingindo verdadeiramente o objetivo para o qual foram propostos.

Para que os conteúdos assumam valor e significado para o aluno é fundamental que o professor agregue valor e significado as produções dos alunos, unindo o prazer do fazer a uma reflexão crítica do que é vivenciado, evidenciando a importância de cada atividade (MATIAS et al., 2018). A educação pode se concretizar por inúmeros caminhos, possibilidades e ferramentas pedagógicas, dependendo especialmente de um impulso do professor (MELO; MELO, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, foi possível observar que a aplicação de uma gincana virtual, como estratégia pedagógica nas aulas de educação física escolar, pode trazer inúmeros benefícios aos processos de ensino e aprendizagem, despertando o interesse, a participação, a motivação dos alunos e trabalhando de forma significativa os conteúdos do decorrer do ano letivo.

Se a realidade da educação física escolar não é nada animadora no que concerne sua carga horária e seu espaço de trabalho, que acaba por inviabilizar a intensa vivência e adequada apropriação dos diversos aspectos da cultura corporal do movimento; e se a solução destes problemas não se dá de forma fácil e imediata; cabe ao professor traçar estratégias, se valendo das mais diversas ferramentas pedagógicas, a fim de superar estas barreiras. Essas estratégias passam não apenas por oportunizar a prática através do desenvolvimento das aulas, mas também buscando motivar e conscientizar os alunos das possibilidades de vivenciar essas atividades no ambiente extraescolar, para que assim, a educação física escolar seja capaz de cumprir seu papel enquanto disciplina curricular, independente do contexto e realidade em que está inserida.

É missão irrevogável do professor de educação física na escola oportunizar a experimentação das mais diversas manifestações da cultura corporal do movimento e conscientizar sobre a importância da apropriação desses elementos e inclusão na rotina, promovendo adoção de hábitos ativos de forma regular. Essa conscientização passa por um envolvimento ativo dos alunos no processo de vivências e aprendizagens no qual estes se tornam protagonistas e o professor deve conduzir, propor, instigar e mediar a ação pedagógica, a fim de que ocorra uma aprendizagem significativa.

As tecnologias digitais já estão inseridas no cotidiano dos alunos e negar seu uso e as possibilidades de intervenções pedagógicas que estas possibilitam, dificultam a compreensão da realidade e contexto no qual os alunos estão inseridos, bem como o relacionamento com uma geração que já nasceu mergulhada no uso de tecnologias. A presente proposta de intervenção demonstrou que de forma fácil, necessitando poucos recursos, utilizando uma ferramenta amplamente divulgada e acessível, sem imposição de grandes barreiras, sem serem exigidos grandes conhecimentos tecnológicos do professor, é possível aliar o uso de tecnologias a metodologias ativas, como a gincana, que permite trabalhar um amplo leque de conteúdos, como uma estratégia importante para desenvolver interesse, aumentar a participação dos alunos e influenciar positivamente na aprendizagem dos alunos.

Por fim, se conclui que a utilização de uma gincana virtual, a partir do *Facebook*, se apresenta como uma estratégia válida, inovadora e de fácil aplicação para ampliar as vivências das práticas corporais através das aulas de educação física e atividades extraclasse, atribuir significado aos conteúdos trabalhados e aumentar a motivação e participação dos alunos, ficando a cargo do professor explorar as inúmeras possibilidades de tarefas que a gincana proporciona e as mais variadas mídias e ferramentas que o *Facebook* oferece.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Ana Elizabeth Maia de; BELCHIOR, Mariana Leme. Da sala de aula autoritária à sala de aula virtual descentrada: reflexões sobre aspectos culturais da educação a distância. **TE em Revista**, Brasília, v. 1, n. 1, 2007.

ALVES, Ubiratan Silva. Não ao sedentarismo, sim à saúde: contribuições da Educação Física escolar e dos esportes. **O mundo da saúde**, São Paulo, v. 31, n. 4, p. 464-469, 2007.

AWAD, Hani Zehdi Amine. **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação**. Jundiá: Fontoura, 2008.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.

BETTI, Mauro. **A pedagogização dos conteúdos da Educação Física**: tradição e renovação. São Paulo: Hucitec, 2009.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, Barueri, v. 1, n. 1, p. 73-81, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 09 jun. 2021.

BREDOW, Valdirene Hessler. As comunidades virtuais e o Facebook no âmbito escolar. **Revista Educar Mais**, Pelotas, n. 1, 2016.

CAVALLARI, Vinicius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com recreação**. 10. ed. São Paulo: Ícone, 2008.

COSTA, Rosa Cristina; GONZAGA, Glaucia Ribeiro; MIRANDA, Jean Carlos. Avaliação do jogo didático "Desafio da Reprodução" como ferramenta para abordagem de temas relacionados à vida sexual. **Acta Biomédica Brasiliense**, Santo Antônio de Pádua, v. 7, n. 2, p. 50-58, 2016.

FERNANDO, Arlindo. As tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 1, 2017.

GUEDES, Dartagnan Pinto. Educação para a saúde mediante programas de educação física escolar. **Motriz**, Rio Claro, v. 1. n. 1, p. 2-6, jun. 1999.

GUEDES, Dartagnan Pinto; GUEDES, Joana Elisabete Ribeiro Pinto. Esforços físicos nos programas de Educação Física Escolar. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 33-44, 2001.

GUEDES, Joana Elisabete Ribeiro Pinto; GUEDES, Dartagnan Pinto. Características dos programas de educação física escolar. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 49-62, 1997.

GOMES, Manoel Messias. A produção de subjetividades pelo uso da internet e suas implicações no processo de aprendizagem. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 24, 2018.

KERN, Eduarda Bonora; SANTOS, Flavia Maria Teixeira. O envolvimento dos alunos na gincana virtual: o caso da escola Padre Rambo. In: SALÃO DE EXTENSÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, 2009, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: Lume, 2009.

KREMER, Marina Marques; REICHERT, Felipe Fossati; HALLAL, Pedro Curi. Intensidade e duração dos esforços físicos em aulas de Educação Física. **Revista de Saúde Pública**, São Paulo, v. 46, n.2, p. 320-326, 2012.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MATIAS, Thiago Sousa. et al. Educação física escolar no ensino médio: o uso das redes sociais nos processos de ensino-aprendizagem a partir da perspectiva de aulas abertas. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 21, n. 3, p. 609-620, 2018.

MELO, Fábio Thomaz; MELO, Leila Thomaz. Estratégias de ensino utilizadas na educação física escolar para prevenção da obesidade em adolescentes escolares. **Revista Ciências & Ideias**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 3, p. 298-323, 2016.

MINHOTO, Paula Maria Lino Veigas. **A utilização do Facebook como suporte a aprendizagem da biologia**: estudo de caso numa turma do 12º ano. Dissertação (Mestrado em Educação) - Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Bragança, 2012.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2007.

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista do Departamento de Psicologia UFF**, Niterói, v. 17, n. 2, p. 61-76, 2005.

PONTE, João Pedro; BROCARD, Joana; OLIVEIRA, Hélio. **Investigações Matemáticas na Sala de Aula**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

RIBEIRO, Mônica Norris; VIEIRA, Alessandro Carra; GERALDO, Luciano Pereira. GIN-TEC: a experiência de uma gincana tecnológica no contexto de um computador por aluno. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 3, 2014, Dourados. **Anais...** Dourados: Universidade Federal da Grande Dourados, 2014.

SALES, Gilvandenys Leite. et al. Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de Física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente. **Conexões-Ciência e Tecnologia**, Fortaleza, v. 11, n. 2, p. 45-52, 2017.

SCHMITT, Fernanda Eloisa. et al. Gincana recreativa: uma atividade para estimular o conhecimento. **Revista Destaques Acadêmicos**, Lajeado, v. 3, n. 4, p. 55 -61, 2011.

SILVA, Alan de Angeles Guedes da. O uso do Facebook no ensino de biologia. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2, 2015, Campina Grande. **Anais...** Campina Grande: Realize, 2015

SILVA, Diozer Dalmolin da. et al. Gincanas e a integralização de conteúdos esportivos no ambiente escolar. In: CONGRESSO ARGENTINO DE EDUCACIÓN FÍSICA Y CIENCIAS, 12, 2017, Ensenada. **Anais...** Ensenada: Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencia de la Educación, Departamento Educación Física, 2017.

STORY, Mary; KAPHINGST, Karen M.; FRENCH, Simone. The role of schools in obesity prevention. **The Future of Children Journal**, v. 16, n. 1, p.109-142, 2006.

TAHARA, Alexander Klein; DARIDO, Suraya Cristina. Tecnologias da informação e comunicação (TIC) e a educação física nas escolas. **Revista Corpoconsciência**, Cuiabá, v. 20, n. 3, p. 68-76, 2016.

TRICHÊS, Patrícia Barbosa Martins. Adolescentes com obesidade, Educação Física Escolar e barreiras da atividade física. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 15, n. 149, 2010.