

EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAIS DO FUTURO: REFLEXOS DAS TIC'S NAS PRÁTICAS TRANSPANDÊMICAS

Carla Patrícia de Carvalho e Freitas ^a, Nayhara Lopes de Oliveira ^b, Romualdo Ferreira dos Santos ^c

^aInstituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais - IFNMG. Rua Santa Terezinha, 45 - Cidade Nova - Montes Claros/Minas Gerais

^bFaculdade Uniube - Campus Uberlândia. Av. Afonso Pena 1177, Uberlândia - MG, 38400-128

^c Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - Campus Uberaba. R. João Batista Ribeiro, 4000 - Distrito Industrial II, Uberaba - MG, 38064-790.

***Autor correspondente:** Nayhara Lopes de oliveira, mestranda em educação pro issional. Rua Aracaju, 396 B. Santa Marta 38061-130. nayhara.oliveira@educacao.mg.gov.br

Data de submissão: 12-01-2023

Data de aceite: 23-01-2023

Data de publicação: 02-02-2024


**EDITORA
INTEGRAR**

10.55811/integrar/livros/4236



RESUMO

Introdução: O presente relato de experiência visa descrever de forma sucinta o envolvimento da aprendizagem lúdica com jogos e brincadeiras online, com práticas corporais educativas que visam a prevenção e a manutenção da saúde dos alunos. Foram realizadas atividades nos contextos pandêmicos (2021) que envolveram de forma direta o uso das TIC's no processo de ensino/aprendizagem, tanto relacionadas aos discentes como aos docentes, e pós pandemia com o retorno às aulas presenciais.

Objetivo: aproximar e envolver os alunos com a escola e com os conteúdos de forma inter, trans e multidisciplinar no momento e pós-pandemia com o uso de tecnologias que favorecem o processo ensino/aprendizagem e interação, além de beneficiar toda a comunidade escolar, os familiares e amigos dos alunos de forma direta e/ou indireta. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência realizado por professores/as da rede Estadual e Federal na cidade de Arinos-Minas Gerais, envolvendo discentes da educação básica, abrangendo a toda comunidade escolar, e baseando-se no suporte teórico de autores defensores da educação popular, uma vez que o modelo educacional abordado no momento pandêmico não conseguiu garantir a qualidade da educação para as classes populares. **Resultados:** A participação dos alunos com condições para realização das atividades em rede foi surpreendente, quando aconteceu o retorno às aulas presenciais o projeto teve continuidade para proporcionar as experiências e vivências aos alunos de poder aquisitivo inferior ao desejado para obtenção de equipamentos que oportunizassem as práticas, disponibilizando aparelhos da rede estadual e quando na sua não completude os professores forneciam os aparelhos pessoais. **Conclusão:** O projeto alcançou todos os alunos e alunas da escola em que foi realizado o projeto, inclusive os que inicialmente não estavam no planejamento, teve uma divulgação, amplitude e interatividade efetiva dos alunos no âmbito da educação básica, abrangendo anos iniciais, fundamental e médio Por uma educação científica contemporânea que reconheça o fundamental papel das tecnologias, seu impacto nas diferentes dimensões da vida humana relacionados a prevenção e manutenção da saúde e melhoria da qualidade de vida.

Palavras-chave: Jogos educativos; Educação básica; Ludicidade; Prevenção a Saúde.

1 INTRODUÇÃO

Durante o período de pandemia torna-se imprescindível o uso de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, sendo uma alternativa significativa para prevenção da saúde quando relacionado ao distanciamento social. Sabe-se que as tecnologias estão revolucionando o mundo e permitem experiências proveitosas no âmbito educacional conectadas a significação tanto humana quanto social. No entanto, o contexto em que foi inserida, com a necessidade de suspender as atividades escolares por um período de tempo, impedindo as crianças, jovens e adultos de frequentar a escola, as instituições de ensino, corpo docente e alunos enfrentaram a necessidade de se adaptar, mediado pelo uso das tecnologias, que inicialmente era desconhecida por muitos dos envolvidos (GODOI et al., 2021). Além disso, os professores utilizaram muita criatividade para propiciar continuidade de estudos, envolvimento e comprometimento dos alunos com a escola, com o propósito de não perder o vínculo com a educação.

De acordo com Godoi et al. (2021) é importante destacar a diferença entre a educação à distância – EaD e o ensino remoto emergencial no contexto pandêmico. Na EaD, existem concepções teóricas, metodológicas e especificidades para esta modalidade de ensino e por sua vez, no ensino remoto emergencial houve a necessidade de adaptação curricular temporária, para dar continuidade as atividades de ensino durante o distanciamento social, que envolveu o ensino remoto ou híbrido que alternava atividades presenciais e à distância, mas que retornaria ao ensino presencial assim que possível.

O projeto foi pautado no princípio do protagonismo dos estudantes da educação básica, com o foco no currículo e aprendizagem intencionalmente articulados através da utilização da TIC's e em alguns momentos presenciais, no qual foram imprescindíveis para os estudantes aprofundar nos estudos sobre as práticas de atividades físicas, bem como para o bem-estar do corpo e da mente, dessa forma, promovendo a melhoria e prevenção da sua saúde diante do cenário passado com a pandemia da COVID-19.

O acesso à internet traz consigo realidades e experiências que podem evidenciar diversas possibilidades além dos conteúdos enraizados nos currículos educacionais, que podem ser revelados a cada “click” em um mundo interativo e repleto de informações. Com o intuito de trabalhar o espírito de colaboratividade, sociabilidade e esportivo no formato interdisciplinar, transdisciplinar e multidisciplinar, os docentes buscam desenvolver habilidades intelectuais, raciocínio e a criatividade no ambiente escolar de acordo com Soares et. al (1992, p.31) foram utilizados alguns princípios de relevância social, da contemporaneidade do conteúdo e da adequação às possibilidades sócio cognoscitivas dos alunos além de observar os materiais específicos para as aulas que seriam de maior facilidade e acesso para utilização destes pelos alunos. O princípio da

contemporaneidade do conteúdo. Isso significa que a sua seleção deve garantir aos alunos o conhecimento do que mais moderno existe no mundo contemporâneo, mantendo-o informado dos acontecimentos nacionais e internacionais, bem como o avanço da ciência e da técnica. [...]

Um outro princípio curricular para seleção dos conteúdos de ensino é o de *adequação às possibilidades sócio-cognoscitivas do aluno*. Há de se ter, no momento da seleção, competência para adequar o conteúdo à capacidade cognitiva e à prática social do aluno, ao seu próprio conhecimento e às possibilidades enquanto sujeito histórico. Os princípios da seleção do conteúdo remetem à necessidade de organizá-lo e sistematizá-lo fundamentado em alguns princípios metodológicos, vinculados à forma como serão tratados no currículo, bem como à lógica com que serão apresentados aos alunos (SOARES, et. al 1992, p.31)

Pode-se afirmar a partir disso que os jogos são ferramentas importantíssimas que promovem avanços de habilidades cognitivas e estimulam saberes até mesmo de conhecimentos mais complexos. Ao fazer essa análise, inicia-se a elaboração e desenvolvimento do projeto pedagógico, com a participação de aproximadamente 330 (trezentos e trinta) alunos da E. E. Garibaldina Fernandes Valadares que fica localizada na cidade de Arinos em Minas Gerais. O projeto em questão, teve como objetivo aproximar e envolver os alunos com a escola e com os conteúdos de forma inter, trans e multidisciplinar no momento e pós-pandemia com o uso de tecnologias que favorecem o processo ensino/aprendizagem e interação, além de beneficiar toda a comunidade escolar, os familiares e amigos dos alunos de forma direta e/ou indireta.

2 RELATO DE EXPERIÊNCIA

Trata-se de um relato de experiência realizado por professores/as da rede Estadual e Federal na cidade de Arinos-Minas Gerais, envolvendo discentes da educação básica, abrangendo a toda comunidade escolar, e baseando-se no suporte teórico de autores defensores da educação popular, uma vez que o modelo educacional abordado no momento pandêmico não conseguiu garantir a qualidade da educação para as classes populares. Para embasamento teórico foram utilizados artigos obtidos via Biblioteca Virtual da Universidade de Uberaba, na Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google acadêmico e Portal de Periódicos da CAPES caracterizando-se também como pesquisa bibliográfica, realizado a partir das palavras chave jogos educativos, educação básica, ludicidade, prevenção a saúde com artigos que permitiu subsídios para a realização do projeto.

O projeto teve início com a I Gincana Live da Escola Garibaldina na qual os alunos e professores interagiram de forma online a fim de se proteger da COVID-19 e difundir conhecimentos. A Gincana Live Pedagógica foi realizada de forma online com a participação de alunos e alunas, familiares, docentes e gestão escolar. Nessa gincana os professores desenvolveram e apresentaram para os alunos da educação básica o regulamento para a participação positiva, com exposição do assunto, explicação das regras e objetivos de aprendizagem. Com exposição de questões relacionadas aos conteúdos já lecionados e aos conhecimentos gerais realizados nas aulas virtuais. Foi proposto a execução de jogos e brincadeiras idealizadas, para que os alunos pudessem encontrar facilmente os materiais necessários para as aulas em casa, *quiz* e danças no formato online, com envio de vídeos e fotos para apresentações no momento das futuras lives de apresentação.

A I Gincana Pedagógica, teve participação efetiva de todos os professores, tivemos a certeza que os alunos amaram participar e aprender de forma lúdica e diferenciada, dentro de um processo que buscou alcançar todos e todas de forma organizada e com qualidade de ensino.

Esse projeto foi rico em agregar valores e conhecimento, pois, desenvolvemos atividades interdisciplinares, com conteúdo e habilidades baseadas nos jogos educativos e histórias literárias. Desenvolvemos a compreensão, senso crítico, espírito esportivo, criatividade e imaginação. Além disso, os professores e estudantes puderam analisar e aprender as regras de diversos jogos educativos que envolvem além das questões voltadas à saúde, qualidade de vida, respeito, gênero, corpo e ludicidade educativa.

Os conteúdos foram lecionados de forma inter, trans e multidisciplinar, com jogos online de montar como os dominós de letras, palavras e *quiz* da higiene pessoal com intuito de prevenção saúde uma vez que é indispensável higienizar as mãos e utilizar o álcool gel principalmente depois de tossir ou espirrar, antes da alimentação e de tocar olhos, boca e nariz, essa abordagem foi elencada no conteúdo da Língua Portuguesa e em Educação Física.

No conteúdo da Educação Física, foram abordados também os jogos eletrônicos, jogos e brincadeiras das práticas corporais como a amarelinha, a divisão silábica ao pular cordas, o xadrez, dama e o site *poki.com* com diversos jogos online. Na disciplina Matemática, foram abordados jogos de quebra cabeça numéricos, dominó de tabuada, entre outros e para a Língua Inglesa o jogo de trilhas de tabuleiro, tapete com palavras inglesas e demais conteúdos lúdicos escolhidos e adaptados para o momento e pós-pandemia, pois o projeto se estendeu com a participação dos alunos e dos professores, que tiveram que se reinventar para trabalhar, aperfeiçoando-se com as novas tecnologias necessários para o ensino/aprendizagem.

Neste período de tempo com o retorno presencial, porém com a pretensão de ainda manter a distância social entre os pares dentro da escola, o projeto teve continuidade utilizando ambas as abordagens, envolvendo as tecnologias e aulas práticas envolventes para os alunos de acordo com as atividades que proporcionaram essa distância corporal para prevenção da saúde baseando-se “pedagogicamente, temas da cultura corporal, ou seja, os jogos, a ginástica, as lutas, as acrobacias, a mímica, o esporte e outros” (SOARES, et al. 1992, p.18). Com a possibilidade de cada discente explorar os diversos ambientes da escola, perscrutando aprendizagem de forma lúdica, por meio de brincadeiras, diversão e aprimoramento de conhecimentos com o ensino/aprendizagem nesse novo formato.

3 DISCUSSÃO

É de fundamental importância expressarmos que infelizmente os alunos economicamente desfavorecidos não tiveram a oportunidade de participar efetivamente quando as atividades eram realizadas somente no formato online, pelos fatos que envolvem desde os elevados custos com a internet até a falta de aparelhos eletrônicos necessários para as aulas e para o projeto, como fundamenta Souza e Novais (2021, p.529)

A acentuação das desigualdades socioeconômicas e culturais se faz cada vez mais evidente e se apresenta como resultado da completa deserção do Estado de suas obrigações constitucionais.

Para sustentar esse ataque e disseminar a falsa intenção de garantir igualdade de oportunidade para alunos/as das classes populares, a título de ilustração, podemos destacar, no contexto da pandemia e isolamento social, discursos sobre acesso às aulas remotas disponibilizadas pelos governos para a maioria dos/as alunos/as da rede pública de educação básica. Uma parcela significativa desses alunos não possui rede de internet e dispositivos para ter acesso a essas aulas.

Quando em retorno as atividades presenciais, alguns dos jogos que eram online foram realizados com os aparelhos dos alunos que tinham essa oportunidade e os demais envolviam tanto os aparelhos da instituição, como dos professores que sediam seus equipamentos pessoais para que todos e todas tivessem acesso aos conteúdos propostos.

Assim como a crescente utilização das tecnologias da informação e comunicação (TIC) produzem impactos em inúmeros segmentos da vida social, econômica e política, inclusive interferindo fortemente na própria atuação dos Estados, forçados a revisar muitas de suas práticas em virtude da expansão da sociedade em rede, a significativa apropriação dessas ferramentas por parte de crianças, adolescentes e jovens têm imposto uma releitura do fazer pedagógico. (SILVA, 2016, p. 392)

Neste sentido, como professores/as “em defesa da escola pública e da educação de qualidade para todos e todas, em busca da humanização, emancipação, autonomia e libertação” de nossas crianças, jovens e adultos, “enfim, em busca constante por sermos mais, em tempos de pandemia” (SOUZA e NOVAIS, 2021, p. 537) buscamos por meio da educação propositiva popular formas de alcançar uma educação transformadora com os projetos envolventes e com significados práticos, acadêmicos e agradáveis aos nossos alunos, uma vez que

“a resistência propositiva popular é aquela que cria outra hegemonia, ou seja, um saber popular que emerge das classes populares. É também uma forma de constituir um trabalho de empo-deramento, de modo a produzir uma cultura orgânica de classe, de promover a participação de educadores/as na tarefa de formar política e economicamente para a cidadania, no contexto da diversidade, comprometidos com transformação da realidade, em busca da humanização e do ser mais.” (SOUZA e NOVAIS, 2021, p. 547)

E de acordo com Freire (2021, p.66) a “a minha resposta à ofensa à educação é a luta política, consciente, crítica e organizada contra os ofensores” elaborando trabalhos diversificados e atraentes para os alunos com uma e por uma educação de qualidade, humanitária, heterogênea e baseada na criticidade.

O professor Mestre em Educação Física do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - Campus Arinos, Romualdo, foi convidado a ministrar a palestra “Os significados do esporte, enquanto manifestação de ludicidade e lazer no âmbito escolar” apresentada aos alunos dos anos iniciais, da referida escola. Durante todo o processo, os alunos eram convidados a participar, com e na elaboração de regras, metodologias que seriam de maior acesso para todos e todas e um dos pontos mais observados foi a interação entre os participantes.

No desenvolvimento de metodologias ativas com estratégias de ensino diversificadas, o objetivo de envolver e incentivar cada vez mais os estudantes a aprenderem de forma comunicativa, mútua e autônoma. O modelo de sala de aula invertida foi utilizado para realização das Gincanas Live, que foi adaptado ao ensino não presencial, de acordo com Schneider, et al. (2013, p.71)

[...] o Flipped Classroom ou “sala de aula invertida” como possibilidade de organização curricular diferenciada, que permita ao aluno o papel de sujeito de sua própria aprendizagem, reconhecendo a importância do domínio dos conteúdos para a compreensão ampliada do real e mantendo o papel do professor como mediador entre o conhecimento elaborado e o aluno.

A sala de aula invertida é uma estratégia metodológica cujo objetivo é tornar a sala de aula mais atrativa para os discentes neste novo modelo de ensino na geração digital de maneira que possa auxiliá-los em “aprender a aprender”. Com a volta dos alunos à escola houve a retomada das atividades acadêmicas, o método utilizado a partir deste momento foi o da sala de aula híbrida.

Com efetiva e ativa participação dos docentes e discentes na escola. Os alunos fizeram perguntas muito interessantes durante a palestra, que foram respondidas de forma que todos pudessem entender adaptando-se a idade e escolaridade dos discentes, que teve participação dos estudantes dos anos iniciais, fundamental e ensino médio, pois teve repercussões significativas com pedidos de participação dos discentes deste nível de escolaridade.

O conteúdo da palestra englobou o mundo dos esportes, sua abrangência e como entender cada tipo de atividade física, exercício físico, modalidades esportivas, saúde e diversos outros assuntos da área da Educação Física. Como as práticas dessas atividades podem ajudá-los no desenvolvimento pessoal e coletivo. A aprendizagem baseada em jogos práticos que envolvem o fazer corporal e digitais que se fazem atuais com relação à aprendizagem da atual e das futuras gerações.

Essa interação ainda continuou acontecendo, pois, os professores do projeto colocaram à disposição dos alunos um canal de comunicação via *WhatsApp*, para manter a possibilidade de sanar as dúvidas sobre diferentes temáticas relacionadas à Educação Física em especial às diversas modalidades esportivas, jogos e brincadeiras.

De acordo com Sena (2016, p. 2) “os jogos trazem em si uma infinidade de conceitos que estimulam a aprendizagem, pois permitem a interação com o meio e a construção coletiva de conceitos e experiências, bem como a geração de conhecimento” traz a possibilidade de construção de ambientes cativantes que permite aos alunos vivenciar uma diversidade de experiências enriquecedoras de forma mais interessante, uma vez que os jogos online tem esse propósito e os que acontecem presencialmente também, pois a troca de experiências, o afeto que se faz presente, o ganhar e o perder, o respeito ao próximo e a si mesmo, conhecendo seu corpo e os limites que ele pode alcançar, se tornam experiências satisfatórias, nosso projeto teve essa pretensão, buscamos desenvolver os discentes em sua completude.

Estimular a criatividade, a sociabilidade, a interatividade, a imaginação, a prevenção e a manutenção da saúde por meio dos jogos educativos e também das leituras de histórias infantis e literárias nos momentos e pós pandemia. Garantir à criança e ao adolescente o direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões e espetáculos produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento, que estão previstos no Art. 71 do Estatuto da Criança e do

Adolescente-ECA (Brasil, 1991).

Além disso, com a Gincana Live envolvendo os jogos educativos buscou desenvolver a atenção e percepção em suas práticas, instruir a linguagem visual e oral, ampliar o universo linguístico, desenvolver raciocínio lógico e coordenação motora, além do interesse pela leitura. Instigar conceitos necessários à convivência sócio afetiva e emocional, instigando o respeito nos momentos de fala e a ouvir o próximo, e inúmeros outros. Orientações sobre a preservação do meio ambiente através da reciclagem com a confecção de brinquedos para os jogos, que os alunos tiveram a opção de levar para casa e utilizá-los junto com seus familiares e amigos, a fim de envolver a comunidade escolar em sua inteireza, além de capacitar e estimular a construção dos mesmos.

Promover a integração entre os discentes, docentes, pais e comunidade escolar em sua plenitude. A competência comunicativa e habilidades necessárias ao processamento da comunicação, a partir dos componentes linguísticos, sociolinguísticos, pragmáticos e culturais, juntamente com o desenvolvimento emocional através dos momentos compartilhados ao praticar os jogos educativos e realizar a leitura de livros infantis e literários. De acordo com Sena et al. (2016, p.2)

Para que os jogos sejam ferramentas efetivas de ensino e aprendizagem é necessário que o sistema de educação se adapte às necessidades de um mundo que anseia por uma educação que estimule a formação do pensamento criativo e inovador, que os jogos tem potencial para ajudar a promover. As escolas atuais ainda reproduzem padrões que foram criados para atender necessidades sociais e econômicas de um certo contexto, porém, os tempos mudaram e a escola precisa ser reformulada para atender as demandas atuais.

Foi disponibilizada pela direção da escola, uma sala de jogos e interatividades, utilizamos também o pátio da escola, uma vez que foram desenhados amarelinhas e outros jogos nesses espaços. As ações desse projeto foram desenvolvidas durante as aulas dos anos iniciais, ensino fundamental, e englobou o ensino médio.

De acordo com Santos (2016, p.54) o “lazer no âmbito escolar é considerado uma área interdisciplinar, em que diversos profissionais estão aptos a trabalhar, como os professores de educação física, artes, música, línguas estrangeiras, portuguesa, entre outros” com este ponto de vista destacamos algumas atividades desenvolvidas no referido projeto. No pátio da escola foram esboçados os jogos para atividades práticas, utilizamos giz branco e colorido, um circuito de pés e mãos, amarelinhas diversificadas em caracol, com números, amarelinha africana. Jogo de trilhas com vocabulário em inglês, jogos de cartas com pronomes e adjetivos em português e inglês, jogo de trilha em dupla com dados grandes com frutas, números e cores em inglês. Todos esses jogos ficaram à disposição dos alunos, para que eles pudessem jogar durante a realização do projeto, nas aulas e intervalos com a permissão e orientação dos/as professores/as regente de turma, e desde que o jogo estivesse adequado ao conteúdo que está sendo lecionado em sala de aula, ou no horário do recreio com acompanhamento da supervisora da escola.

Na sala interativa dos jogos, foram colocados, tapetes e almofadas, onde os estudantes pudessem utilizar esse ambiente para realizar leituras de diversos livros infantis e/ou literários, também para assistir filmes, vídeos, com temas relacionados às aulas para aprimoramento dos conhecimentos

multidisciplinares. Os estudantes envolvidos nas atividades desenvolveram diversas habilidades, com isso passaram a sentir-se melhor dentro do ambiente escolar com sentimentos de pertencimento e melhoria no desempenho acadêmico.

A divulgação do presente projeto foi realizada por meio de apresentações nas salas de aula, nas mídias sociais da escola *facebook* e *instagram*, com registros realizados por meios fotográficos, de vídeos e escritos para o acompanhamento do desenvolvimento de todas as ações dos/as alunos/as, professores/as e comunidade escolar envolvidos no projeto.

4 CONCLUSÃO

Conclui-se que os professores promoveram durante o ano letivo a prática dos jogos educativos e atividades esportivas na escola envolvendo estudantes de todos os níveis de ensino. O projeto pedagógico ressaltou a importância dos jogos educativos no ambiente e extramuros da escola, para que todos e todas pudessem aprender, desenvolver e socializar de forma interativa e lúdica, valorizando e agregando valores aos estudos. O projeto pedagógico desenvolvido com interdisciplinaridade, transdisciplinares e multidisciplinaridade entre os conteúdos didáticos, com o intuito de valorizar o espírito esportivo, a colaboratividade, a criatividade, o desenvolvimento intelectual e a interatividade entre os discentes, familiares, e toda a comunidade escolar. Os alunos ao utilizarem os jogos, aprenderam e compartilhar momentos educativos e puderam enriquecer seus conhecimentos de forma lúdica e participativa no ambiente escolar. Em outros contextos, com atenção especial às classes populares, distribuição de aparelhos de qualidade pelo Estado, liberação de internet gratuita, preparação e valorização do profissional docente para o ensino dos alunos nestes moldes, talvez poderíamos ter uma realidade diferente com o modelo educacional utilizado na pandemia da COVID-19, porém pela experiência que tivemos em virtude do distanciamento social, podemos refletir acerca do envolvimento interpessoal que é necessário ao ser humano, nada substitui a presença, o calor humano e o incentivo educacional que flui em contextos presenciais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei 8.069/90. São Paulo, Atlas, 1991.

CALIXTO, J.M.T.; GUIMARÃES, M.M.G.; SANTOS, R.T. APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS. **Simpósio**, [S.l.], n. 8, mar. 2020. ISSN 2317-5974. Disponível em: <<http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/simposio/article/view/2114>>. Acesso em: 23 jan. 2022.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 71ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

GODOI, et al. As práticas do ensino remoto emergencial de educação física em escolas públicas durante a pandemia de COVID-19: reinvenção e desigualdade. **Revista Prática Docente**, v. 6, n. 1, e012, 2021.

POKI. Jogos online grátis - jogue agora! Disponível em: <<https://poki.com/br>> Acesso: 20 dez 2023.

SANTOS, R.F. Esporte, lazer e cultura: os significados dos projetos de esporte e lazer do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais – Campus Januária para alunos participantes e não participantes. Dissertação de Mestrado 2016.

SCHNEIDER, E.L. et al. Sala de Aula Invertida em EAD: uma proposta de Blended Learning. **Revista Intersaberes**. vol. 8, n.16, p.68-81. 2013.

SENA, S. et. al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 14, n. 1, 2016.

SILVA, R. L. Os desafios à educação na era digital: do paradigma da reprodução ao desenvolvimento da autonomia do educando. 2016. Anais II Cong. Int. **Uma Nova Pedagogia para a Sociedade Futura**.

SOUZA, T.Z; NOVAIS, G.S. Colonialismo e colonialidade na educação: da denúncia ao anúncio da resistência propositiva popular. **Debates em Educação**, v. 13, n. 31, p. 527–550, 2021.