

Samuel Miranda Mattos
(Organizador)



Educação Física e Áreas de Estudo do Movimento Humano 4

Atena
Editora
Ano 2020

Samuel Miranda Mattos
(Organizador)



Educação Física e Áreas de Estudo do Movimento Humano 4

Atena
Editora
Ano 2020

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Karine de Lima

Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá

Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima

Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros

Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice

Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador

Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Fernando José Guedes da Silva Júnior – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto

Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Prof^a Dr^a Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^a Dr^a Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Prof^a Dr^a Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Me. Adalto Moreira Braz – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof^a Dr^a Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof^a Dr^a Andrezza Miguel da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
Prof^a Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof^a Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof^a Dr^a Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof^a Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília
Prof^a Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Prof^a Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Dr. Fabiano Lemos Pereira – Prefeitura Municipal de Macaé
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Prof^a Dr^a Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Prof^a Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof^a Ma. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco

Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA
 Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis
 Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR
 Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
 Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
 Profª Drª Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
 Prof. Me. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
 Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná
 Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos
 Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior
 Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo
 Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
 Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco
 Prof. Me. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
 Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
 Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
 Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana
 Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

| Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG) | |
|---|---|
| E24 | <p>Educação física e áreas de estudo do movimento humano 4 [recurso eletrônico] / Organizador Samuel Miranda Mattos. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.</p> <p>Formato: PDF. Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia. ISBN 978-65-5706-104-6 DOI 10.22533/at.ed.046201506</p> <p>1. Educação física – Pesquisa – Brasil. I. Mattos, Samuel Miranda.</p> <p style="text-align: right;">CDD 613.7</p> |
| Elaborado por Maurício Amormino Júnior CRB6/2422 | |

Atena Editora
 Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O campo da educação física como forma de desenvolvimento humano, possibilita o aprimoramento psicomotor do sujeito em diferentes modos de vida. O livro Educação Física e Áreas de Estudo do Movimento Humano volume 3 e 4, reuni diferentes pesquisas em âmbito nacional, trazendo contribuições inéditas para os profissionais da área.

Ao total são 27 capítulos apresentados em dois volumes, com uma ampla diversidade de temas e modos de fazer pesquisa. Espera-se que a contribuição apresentada nestes e-books possibilite uma melhor atuação e reflexão acerca da produção científica brasileira.

Convido à todos e entrar nesta jornada e desejo uma excelente leitura!

Samuel Miranda Mattos

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| CAPÍTULO 1 | 1 |
| O PROTAGONISMO DISCENTE NA CONSTRUÇÃO DE SABERES SOBRE O ESPORTE: EXPERIMENTAÇÕES COM O BADMINTON | |
| Isabela Maria Vasconcelos Wanderley Letícia de Lima Souza Maciel Paula Roberta Paschoal Boulitreau | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015061 | |
| CAPÍTULO 2 | 3 |
| O TRATO DA DANÇA NA ESCOLA A PARTIR DE PROJETOS INTERDISCIPLINARES: CRIATIVIDADE E AUTONOMIA EM PAUTA | |
| Letícia de Lima Souza Maciel Paula Roberta Paschoal Boulitreau Isabela Maria Vasconcelos Wanderley | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015062 | |
| CAPÍTULO 3 | 5 |
| PERDA PONDERAL E ALTERAÇÕES HEMATOLÓGICAS EM MILITARES DURANTE O CURSO DE OPERAÇÕES ESPECIAIS (COESP) – BOPE-RJ | |
| Fernanda Galante Yanesko Fernandes Bella Bruno Horstmann Marisangela Ferreira da Cunha | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015063 | |
| CAPÍTULO 4 | 18 |
| PRÁTICA DA MUSCULAÇÃO EM ADOLESCENTES: ANÁLISE DOS MOTIVOS DA ATIVIDADE SISTEMÁTICA EM ACADEMIAS DE MACAPÁ | |
| Wandeson Silva dos Santos Darliel Rocha Balieiro Dilson Rodrigues Belfort Tatiana do Socorro dos Santos Calandrini Luzilena de Sousa Prudêncio Nely Dayse Santos da Mata Maria Virgínia Filgueiras de Assis Mello Rubens Alex de Oliveira Menezes | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015064 | |
| CAPÍTULO 5 | 28 |
| PRESENÇA DA EDUCAÇÃO FÍSICA COM ABORDAGENS EM <i>MINDFULNESS</i> – MEDITAÇÃO DA ATENÇÃO PLENA | |
| Emilio Ben Barreto Freire Carlos Luiz Cardoso | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015065 | |
| CAPÍTULO 6 | 42 |
| RACISMO, HOMOFOBIA E DISCRIMINAÇÃO NA QUADRA DE AULA: MEMÓRIAS DE UMA ALUNA TRANS | |
| Italo Marcelo Pedro Amorim e Silva Samantha Nobre do Carmo Sabóia Mesaque Silva Correia | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015066 | |

| | |
|---|-----------|
| CAPÍTULO 7 | 51 |
| SISTEMA TECNOLÓGICO PARA AUXÍLIO DO ENSINO E APRENDIZAGEM NA NATAÇÃO PARALÍMPICA | |
| Lucas Tonetto Firmo | |
| Bruno Esper Kallas Ferrari | |
| João Victor Jesus de Sousa | |
| Ricardo Felix Monteiro Neto | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015067 | |
| CAPÍTULO 8 | 59 |
| TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR | |
| Rodrigo Fukugauti | |
| Fernanda Sobrinho Pavan | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015068 | |
| CAPÍTULO 9 | 66 |
| TERMOGRAFIA INFRAVERMELHA EM ATLETAS DE ELITE: ANÁLISE DE MEMBROS INFERIORES EM REPOUSO | |
| Angélica Tamara Tuono | |
| Andressa Mella Pinheiro | |
| Nathália Arnosti Vieira | |
| Ana Lúcia Gonçalves | |
| Renata Pelegatti | |
| João Paulo Borin | |
| DOI 10.22533/at.ed.0462015069 | |
| CAPÍTULO 10 | 73 |
| TRACKING DO TALENTO MOTOR EM ESCOLARES DE UM COLÉGIO MILITAR | |
| Francisco Zacaron Werneck | |
| Leandro dos Santos Oliveira | |
| Emerson Filipino Coelho | |
| Renato Melo Ferreira | |
| Luciano Miranda | |
| DOI 10.22533/at.ed.04620150610 | |
| CAPÍTULO 11 | 84 |
| TREINAMENTO DE FORÇA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO: A VISÃO DO PROFESSOR | |
| Ruana Serique Beija | |
| Mário Sérgio Gomes do Nascimento | |
| Ingrid Bárbara Ferreira Dias | |
| DOI 10.22533/at.ed.04620150611 | |
| CAPÍTULO 12 | 95 |
| VELOCIDADE DO SAQUE E DA DEVOLUÇÃO DE SAQUE NO TÊNIS DE CAMPO: COMPARAÇÃO ENTRE PONTOS DECISIVOS E PONTOS COMUM | |
| Pedro Augusto Correa Silva Pereira Belem | |
| Rafael Luiz Martins Monteiro | |
| Paulo Roberto Pereira Santiago | |
| DOI 10.22533/at.ed.04620150612 | |

CAPÍTULO 13 109

VIRTUALIZAÇÃO DA PALAVRA: ORALIDADE EM PRÁTICA: O DESAFIO DA TRADIÇÃO POR MEIO DE NOVAS PRÁTICAS - A CAPOEIRA E O JOGO DE RPG

[Katiane Mattge](#)

[Jaqueline Costa Castilho Moreira](#)

DOI 10.22533/at.ed.04620150613

SOBRE O ORGANIZADOR..... 118

ÍNDICE REMISSIVO 119

VIRTUALIZAÇÃO DA PALAVRA: ORALIDADE EM PRÁTICA: O DESAFIO DA TRADIÇÃO POR MEIO DE NOVAS PRÁTICAS - A CAPOEIRA E O JOGO DE RPG

Data de aceite: 08/06/2020

Katiane Mattge

Mestrado Profissional PROEF - UNESP FCT -
PRESIDENTE PRUDENTE Departamento de
Educação Física.

Presidente Prudente-SP

Link: <http://lattes.cnpq.br/6079622225195952>

Jaqueline Costa Castilho Moreira

UNESP - FCT PRESIDENTE PRUDENTE
Departamento de Educação Física.

Presidente Prudente-SP

Link: <http://lattes.cnpq.br/9054625312267657>

RESUMO: Trabalho desenvolvido como parte integrante da conclusão do curso de mestrado profissional PROEF - Unesp Presidente Prudente, como parte da disciplina “Jogos em ambientes virtuais e de virtualização do corpo”, denominados XCHOOL GAMES, que objetivava a criação e aplicação de um jogo no qual houvesse a virtualização do corpo. A metodologia utilizada foi observação e relatório de campo visando analisar a assimilação de princípios de aprendizagens utilizados em videogames, apontados pelo autor GEE, 2009 que afirma que bons jogos virtuais se sobressaem em relação ao somente ao lúdico, promovendo: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação

dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência.

Buscando cumprir a Lei nº 11.645 (BRASIL, 2008) que inclui a obrigatoriedade de se abordar a temática da história e das culturas indígenas brasileiras na Educação básica e; apropriação do meio tecnológico e digital e do entendimento de sua linguagem, códigos e maneiras de concepção de mundo, se atentando a uma reflexão crítica sobre os seus conteúdos e usos, como aponta a BNCC (2018).

A capoeira foi escolhida devido seu conteúdo possuir uma metodologia tradicional baseada na oralidade e na ancestralidade como fundantes na transmissão do conhecimento e norteador identitário; em contraponto com a linguagem do jogo do RPG, ligada a atualidade e ao dinamismo do virtual em seu lapso temporal de desenraizamento com a realidade.

Como resultado foi possível inferir o alcance dos princípios de aprendizagem apresentados por GEE, 2008 no jogo de RPG construído, concluindo que jogos virtuais do tipo RPG auxiliam no aprofundamento, entendimento e a aproximação de situações históricas e culturais

complexas.

PALAVRAS-CHAVE: Capoeira; Jogos Virtuais; Metodologia de Ensino; Ancestralidade; RPG.

ABSTRACT: Work developed as part of the completion of the professional master's course PROEF - Unesp Presidente Prudente, as part of the discipline "Games in virtual environments and virtualization of the body", called XCHOOL GAMES, which aimed at creating and applying a game in which there was the virtualization of the body. The methodology used was observation and field report aiming to analyze the assimilation of learning principles used in video games, pointed out by the author GEE, 2009 who states that good virtual games stand out in relation to only the playful, promoting: identity; interaction; production; scratches; customization; agency; good ordering of problems; challenge and consolidation; "On time" and "on request"; contextualized senses; pleasant frustration; systematic thinking; exploration, lateral thinking, review of objectives; intelligent tools and distributed knowledge; cross-functional teams and performance prior to competence.

Seeking to comply with Law 11,645 (BRASIL, 2008) which includes the obligation to address the theme of Brazilian indigenous history and cultures in basic education and; appropriation of the technological and digital environment and the understanding of its language, codes and ways of conceiving the world, paying attention to a critical reflection on its contents and uses, as pointed out by BNCC (2018).

Capoeira was chosen because its content has a traditional methodology based on orality and ancestry as foundations in the transmission of knowledge and guiding identity; in contrast with the language of the RPG game, linked to the present and the dynamism of the virtual in its time lapse of uprooting with reality.

As a result, it was possible to infer the scope of the learning principles presented by GEE, 2008 in the built RPG game, concluding that virtual games of the RPG type help in the deepening, understanding and approximation of complex historical and cultural situations.

KEYWORDS: Capoeira; Virtual Games; Teaching Methodology; Ancestrality; RPG.

Trabalho desenvolvido como parte integrante da conclusão do curso de mestrado profissional PROEF - Unesp Presidente Prudente, como parte da disciplina "Jogos em ambientes virtuais e de virtualização do corpo", denominados XCHOOL GAMES, que objetivava a criação e aplicação de um jogo no qual houvesse a virtualização do corpo, em escola pública em alunos do 5º ano do ensino fundamental.

Foi escolhido o tema da capoeira devido o seu conteúdo possuir uma metodologia tradicional em contraponto com a linguagem do jogo do RPG, possibilitando uma situação de jogo que retrata um fator histórico de complexidade que foi a luta pela liberdade dos povos escravizados. Foram utilizados para nortear a construção do jogo os princípios de boa aprendizagem que podem e são utilizados em jogos de videogames apontados pelo autor GEE, 2009 e mais dois princípios do pensamento afro ameríndio brasileiro; a oralidade e a ancestralidade, como fundantes na transmissão do conhecimento e como identitários para os jogadores em relação ao tema.

Desta forma criou-se o RPG - Terra Livre, inspirado nos jogos de RPG pertencente a linguagem dos videogames que opera com a virtualização do corpo e a promoção princípios de aprendizagens propostos por GEE, 2009, que afirma que bons jogos de videogames se sobressaem em relação ao somente ao lúdico, conseguindo promover alguns princípios de aprendizagem como: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência.

Saldanha (2009) em estudo aplicado em jogadores sistemáticos de RPG aponta, assim como outros estudos, que o RPG possui elementos que variam em diferentes níveis de funcionalidades que supostamente melhora na aquisição de conhecimentos devido a busca de referências externas para se construir os personagens e para entender os enredos, a formação de grupos sociais, por ser um jogo coletivo ampliando laços de amizades, favorece o comportamento lúdico e em alguns casos até mesmo comportamentos de viciação, podendo ser utilizado como ferramenta de auxílio de ensino.

Os temas propostos para montagem do projeto, aparentemente tão distantes um do outro pelas suas características temporais e históricas como a resistência negra e indígena ao sistema escravista no nosso país e o jogo denominado RPG-Rolling Player Game, fato que se apresentou como um desafio epistemológico. Considerar conhecimentos transmitidos por uma metodologia própria das matrizes africanas e indígenas, pouco reconhecidos pela sociedade da informação, que se apoia na ciência e na tecnologia, não reconhecendo outros saberes que não se enquadrem no processo epistemológico acadêmico, excluindo um montante de conhecimento ancestral herdado pelo povo diante da própria história, feitos e fazeres, é uma nova resistência dos saberes tradicionais diante da velocidade das informações na atualidade, é uma forma de fazer sentir e viver um passado e uma luta ainda existente dos grupos minoritários socialmente em fazer reconhecer o valor da liberdade e da justiça social. OLIVÉ (2009) aponta que o conhecimento tradicional tem grande potencial econômico e social, podendo ser incorporado nas inovações comerciais e tecnológicas, ampliando os benefícios destes conhecimentos gerados pelas comunidades tradicionais para toda a sociedade, porém é necessário atentar a adequada preservação, promoção e exploração destes conhecimentos em benefício daqueles que o geraram, por questões éticas e de direito de propriedade intelectual.

Neste projeto foram escolhidos dois princípios do pensamento africano, também presentes no pensamento indígena, para analisar a efetividade do jogo de RPG na ampliação do conhecimento sobre o tema da capoeira utilizando os princípios da oralidade e da ancestralidade.

A oralidade é a chave para a transmissão dos conhecimentos herdados ao ouvido, garantir a transmissão às novas gerações sedimenta a tradição oral, sendo definida como um testemunho transmitido de uma geração a outra, sem adições ou modificações; pois senão se tornaria uma nova tradição. De acordo com Vansina (2010) sua origem pode ser

de um testemunho ocular, um boato repetido por gerações, ou numa criação baseada em diferentes textos orais existentes adaptados e consumados criando uma nova mensagem.

Reconhecer a ancestralidade na capoeira é reconhecer a história do povo brasileiro, na sua condição de negro e indígena e o que isso representa na sociedade. O antepassado emana poder e dependente da sua força vital durante a vida, suas ações e representatividade no coletivo torna-se ancestral, propulsor e mantenedor de axé por gerações, vivo em memória e força.

Considerar as linguagens utilizadas pelas tecnologias para escola também é um desafio proposto pela BNCC, 2017 que revela a inserção dos estudantes no meio tecnológico e digital, e a preocupação da devida apropriação deste meio e do entendimento de sua linguagem, códigos e maneiras de concepção de mundo, se atentando a uma reflexão crítica sobre os seus conteúdos e usos. À instituição escolar resta o compromisso de estimular a reflexão e a análise desse fenômeno na vida do estudante, para a contribuição do seu desenvolvimento. Diante disso, compreendemos que o entendimento da virtualidade por parte dos estudantes, se faz necessária para a compreensão do mundo atual imerso na tecnologia e na internet, onde a virtualidade mesmo sendo uma construção do não real, tem a sua ligação com a realidade e com o humano, e desta forma está atrelada a ética e a possibilidade de sensibilização do humano.

Como sugere LÈVY, 1996 entendemos a virtualização como um vetor da criação da realidade. O entendimento do virtual e das suas relações com o meio e com as pessoas se torna assunto imprescindível na atualidade, não é possível deixar de imaginar um futuro virtualizado, porém se desenraizado do real, sem princípios éticos e verossímeis, seria um erro fatal à nossa sociedade. A virtualização do corpo se torna um modo possível de entender e estar no passado, pelo jogo de RPG proposto, sem ter estado nele, porém se faz presente na construção e ações do jogo. Rodrigues, (2004) em *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*, primeira tese no país sobre o tema RPG apresenta que é comum as pessoas terem domínio sobre a ficção, para tornar a vida tolerável. Recontar, inventar, eliminar dados que não necessariamente são fatos é rotineiro na convivência humana. O jogo de RPG tem essa dimensão de desterritorializar o corpo da atualidade para o passado ou outro tempo e espaço, e as problemáticas e soluções se tornam presente na memória, pelo vivido e sentido hoje, na representação da batalha pela liberdade promovida pelo tema proposto. Um jogo com roteiro e regras estabelecidas dentro de objetivos de construção de identidade coletiva, de equidade, de direitos humanos e superação, são os motes do jogo, como aponta Rodrigues, (2004) quando afirma que o RPG ensina valores por meio das regras do jogo.

METODOLOGIA

Foram aplicadas durante o primeiro trimestre do ano letivo nas aulas de Ed. Física no conteúdo de capoeira, aulas expositivas e práticas, usando a metodologia tradicional de ensino

da capoeira ou seja, pela oralidade, contando as histórias e cantando músicas referente à luta dos povos escravizados para a conquista da sua liberdade e pela corporalidade através dos gestos e movimentos da capoeira, além de brincadeiras contextualizadas.

A capoeira possui metodologia própria estabelecida na oralidade e na imitação, onde o mais experiente transmite o conhecimento relacionado, por meio de músicas, histórias de feitos e acontecimentos de forma geracional, herdada por meio da escuta e transmissão oral seguindo as matrizes africanas e indígenas, onde a tradição oral mantém viva na memória coletiva os fatos importantes e significativos para a manutenção dos princípios que estabelecem harmonia para o coletivo.

Para os povos tradicionais a morte e a vida não são separadas, são pertencentes a condição humana e cíclicas, fazem parte da totalidade do uno e de um uno todo, quando tudo se for somente sobrar o essencial, o espiritual, a unidade natural que é cultivada como força vital entre aqueles que ficaram tornando-se antepassado. *A ancestralidade é uma expressão do sagrado, este sagrado manifesta-se através da força vital.* OLIVEIRA (2006, p.19.)

Todo o conteúdo da temática do jogo foi apresentado de forma oral por meio de histórias, músicas e contos utilizando de instrumentos musicais como o berimbau ou o pandeiro de acompanhamento para transmitir os conhecimentos e buscando criar um imaginário com referências aos elementos da capoeira.

Após a contextualização histórica do tema foi proposto a construção do jogo de RPG-Role-Playing Games, criado nos Estados Unidos na década de 70 e desenvolvido a partir de jogos estratégicos de guerra e a narrativa de fantasia, um jogo de produzir ficção manifestado oralmente e em grupo (RODRIGUES, 2004). De forma resumida, o jogo se baseia na premissa de que cada participante faz o papel de um personagem em uma aventura imaginária. Essa aventura é narrada por um árbitro normalmente chamado de Mestre, que, por sua vez, descreve tudo o que ocorre nos cenários, como o que os jogadores vêem, ouvem, sentem, levando a narrativa até o ponto de ação dos personagens, onde os jogadores são responsáveis pelas ações e iniciativas dos personagens (RODRIGUES, 2004). Muitas crianças já conheciam o jogo nas suas modalidades de cartas e nas temáticas europeias, foi apresentada a proposta do RPG encenado com a temática da capoeira, com a construção dos personagens e a execução do jogo.

Para a construção do personagem foi apresentada uma ficha do personagem no qual a criança descreve um pouco o histórico do personagem, suas habilidades, seu objetivo e suas características, buscando criar mais proximidade com o personagem e suas motivações, foram customizados adereços com materiais de baixo custo. Um personagem fictício tem como princípio as pessoas na vida, a veracidade ou coerência interna do personagem depende da função que ela exerce na narrativa e não com a correspondência com o mundo real (RODRIGUES, 2004). Foram apresentados durante o semestre letivo nas aulas de Ed. Física no conteúdo da capoeira diversos personagens e suas lutas em favor da liberdade durante o período da escravidão no Brasil como Zumbi dos Palmares, Rainha N'Zinga, Maculelê, Indígenas Guerreiros, Crianças Guerreiras provindas das periferias ou do interior da mata esses personagens surgem nas fichas de personagens dos jogadores com elementos

mágicos, armas e poderes sobrenaturais.

Para a realização do jogo o enredo foi narrado e as regras apresentadas, o jogo ocorreu em uma aula de Ed. Física, no espaço da escola. Após uma semana depois da execução do jogo foi aplicada uma atividade avaliativa buscando referenciar os princípios afro ameríndios brasileiros referentes a ancestralidade e oralidade.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O jogo foi analisado de acordo com os princípios de aprendizagem apresentados por GEE, 2009, presentes no que o autor chama de bons jogos virtuais. Em relação a **identidade** o autor sugere que o aprendiz para alcançar a um conhecimento aprofundado do objeto de estudo, ele deve incorporar o olhar e a valorização dos indivíduos que possuem maestria no assunto, os jogos desta maneira devem através dos seus personagens cativar o jogador em sua personalidade e posição de jogo o colocando na posição do personagem. No Jogo de RPG- Terra Livre, os personagens foram criados pelos próprios jogadores após uma longa contextualização histórica do tema. Foram utilizadas aulas para explanação de diversas histórias da capoeira, de Zumbi dos Palmares, de guerreiros e guerreiras indígenas, princesas e rainhas africanas, suas lutas e feitos com os colonizadores, na ficha do personagem o desenvolvimento do histórico pessoal do personagem foi de fundamental importância para contextualizar e personificar as características do personagem com a identidade dos próprios jogadores.

Quanto a **interação**, GEE (2009) sugere que “ em um bom jogo, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo”, desta forma o jogo RPG- Terra Livre buscou meios acessíveis de interação entre os jogadores. O contato físico é proibido no jogo, desta forma os diálogos deveriam começar com as palavras “GENTILEZA” quando um jogador quisesse conversar com outro saber quem ele era, ou o quê estava fazendo ali, e a palavra “GUERRA” quando um jogador quisesse duelar com outro. Duelo sem contato físico através de jogos de sorte simples como rolamento de dados, pedra-papel-tesoura ou par/ímpar. A descoberta de enigmas fornecidos por personagens chaves que levariam os jogadores para a próxima “fase” também foram utilizados. Sem a interação entre os jogadores o jogo não se desenvolveria ao seu fim.

Os jogadores também são **produtores** dos jogos de acordo com as decisões que tomam durante o jogo, uma interpretação errada do enigma pode levá-lo a um outro local ou situação, que deverá ser corrigido ou re-estabelecido através de uma nova decisão, o controle externo durante o jogo é baixo, o jogo é jogado, sendo construído de acordo com a interpretação e tomada de decisão de cada personagem.

Os riscos presentes em um bom jogo promovem o acúmulo de conhecimento e superação das dificuldades encontradas, no jogo RPG-Terra Livre os **riscos** foram reduzidos na possibilidade da eliminação de qualquer jogador, então mesmo perdendo o duelo o jogador continua no jogo em outra situação como escravizado ou mudando de posicionamento,

forçando a percepção da sua nova situação de forma empática.

Os jogadores ao criarem os seus personagens deram a eles habilidades e construíram personalidades que se esperavam serem úteis durante o jogo, habilidades e personalidades que foram também expressas pela confecção de adereços, essa **customização** permite de acordo com o autor, que os jogadores resolvam problemas de diferentes maneiras, ampliando a sua criatividade e autonomia.

Devido a esses princípios utilizados durante o jogo a percepção de **agenciamento** do jogo é maior, os jogadores se sentem no domínio do jogo e das suas circunstâncias, o pertencimento ao jogo em relação às estratégias utilizadas para o se conseguir êxito, os personagens e a narrativa estão mais intrínsecas aos jogadores.

Boa ordenação de problemas, o autor revela que quando os estudantes possuem liberdade para desenvolver as soluções dos problemas a partir da graduação de complexidade eles tendem a ser mais criativos. No jogo RPG-Terra Livre, a interação entre os jogadores diante das habilidades que cada personagem apresenta durante o duelo para o desafiante e o não desligamento do jogo, o permite adquirir experiência para novos duelos com personagens mais habilidosos. Sedimentando conhecimentos em novos desafios, o que o autor sugere como uma perspectiva positiva para o teste e aprimoramento de suas habilidades, em novas tentativas.

O jogo RPG-Terra Livre propõe novos desafios ou informações de acordo com o avanço dos jogadores no roteiro, que se desenrola de acordo com a demanda do jogo, pistas de como agir são cedidas por personagens chaves, levando os jogadores a novas situações de duelo ou de território, toda a contextualização do roteiro realizada durante o trimestre letivo, propícia o que o autor chama de “**na hora certa**” e “**a pedido**”, quando as informações são adicionadas gradualmente de acordo com o conhecimento já adquirido. Essa graduação de conhecimentos, planejada e orientada, possibilita na execução do jogo o que o autor chama de “**sentido contextualizados**” oportunidade da experiência do sentido durante o jogo em novos contextos que fogem da escuta, da leitura ou de imagens de um contexto passado e no caso real, no que se refere quanto a luta pela liberdade dos escravizados no Brasil.

O desafio do jogo é grande e ele vai se apresentando gradualmente, principalmente quando questionamentos e reflexões aparecem para os jogadores, em pensar que a força de um golpe depende da força da sua pergunta referente ao tema do jogo, porém é notável no nível de ansiedade que a sua realização é inevitável, e possível. O autor apresenta esse princípio como “**frustração prazerosa**”, no jogo mesmo não sendo o mais forte fisicamente na realidade, na virtualidade do personagem ele possui opções para garantir um duelo, pela sorte ou pelo conhecimento sobre o tema.

O resultado dos duelos faz o jogador refletir sobre as suas ações, sendo colonizador quando ganha um duelo ele escraviza o Povo do Terra, obrigado a andar atrás dele, sem interferir mais no jogo até o momento que o colonizador perca um duelo, o que o torna um Ser Livre, jogando do lado do Povo da Terra e libertando os escravizados que o seguiam, o reconhecimento do sistema do jogo movido pelo princípio da Liberdade, se apresenta como princípio de “**pensamento sistemático**” apresentado pelo autor.

“**Explorar, Pensar lateralmente e Repensar objetivos**” são ações que a diversidade dos personagens, habilidades e o potencial curioso dos jogadores permitem que ocorram, não há pressa em se alcançar o objetivo, o processo, a descoberta do outro diante do desafio do jogo são mais motivadores do que alcançar o objetivo.

Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído cada personagem possui habilidades específicas criadas pelo jogador na tentativa de suprir alguma necessidade durante o jogo, essa gama de habilidades favorece a equipe, mesmo que não se saiba as habilidades dos outros personagens, o essencial para se jogar é conhecido por todos, desta forma todos os jogadores possuem uma vantagem inerente ao seu personagem e condições iguais de jogo. Dando ao jogo a possibilidade de se formar **equipes transfuncionais** onde os jogadores se unem pelo mesmo objetivo com diferentes qualidades que podem colaborar com o sucesso de sua equipe, sendo reconhecidos as suas qualidades no grupo, pois entende-se que um feiticeiro tem qualidades diferentes de um guerreiro, porém os dois personagens são essenciais para o êxito do jogo.

Todas essas habilidades, conhecimentos sobre o conteúdo da capoeira, dos jogos usados nos duelos permite o que o autor chama de **performance anterior a competência**, ou seja os jogadores sentem-se capazes e a vontade diante do jogo, mesmo nunca tendo jogado um RPG.

Em relação a transmissão e apreensão dos conhecimentos da capoeira através da oralidade, a atividade avaliativa aplicada nos 75 jogadores pedia a descrição de uma das histórias que foram contadas pela professora sobre a capoeira ou sobre o Brasil, que tenha feito parte do enredo do RPG, todos responderam de forma satisfatória.

Sobre a questão da ancestralidade, buscou verificar se o jogo permitiu acesso a princípios existenciais positivos, presentes no jogador pela sua formação pessoal e também o seu reconhecimento com o personagem no seu histórico, suas qualidades e objetivos de jogo, somando ainda as histórias e músicas da capoeira que contam um pouco de alguns personagens considerados ancestrais da capoeira como Zumbi dos Palmares, N'zinga, Maculelê, Besouro Preto Mangangá que carregam princípios geradores positivos como a luta pela liberdade.

Por meio de perguntas abertas o jogador deveria contar um pouco sobre o seu personagem, as suas semelhanças com o jogador, o seu princípio de existência ou objetivo no jogo e relatar um conteúdo que tenha ficado em sua memória. Dos 75 participantes: 21 relataram que os seus personagens não tinham nada em comum com eles; 18 relataram características presentes em si e no personagem com relação direta com o princípio de existência do personagem no jogo. Todos relataram alguma história ou música referente a capoeira e todas as histórias dos personagens estavam diretamente atreladas às lutas pela liberdade e justiça ou como colonizador ou como povo da terra.

CONCLUSÃO

Concluimos que o jogo tipo RPG possibilita a reflexão e a imersão sobre temas abrangentes e de complexidade histórica e cultural, devido a fundamentação histórica presente para o desenvolvimento do mote do jogo, as práticas de construção, implementação e o próprio jogo em si, fazem com que o jogador se envolva organicamente no tema, com o desejo de desempenhar bem o seu papel no jogo, favorecendo a pesquisa sobre o tema do jogo, a criatividade na dedicação da representação do personagem criado. Possibilita vivenciar experiências distantes da sua realidade concreta, através da virtualidade, da imaginação e criatividade acomodando internamente situações críticas, como um combate, de forma lúdica.

Apontado por Saldanha (2009) a interação social e a diminuição da timidez também são proeminente no processo do jogo, mesmo que somente pelo jogo, no espaço tempo dele os jogadores se permitem interagir para conseguir alcançar os seus objetivos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_2017dez_site.pdf > Acesso 14 maio 2019.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Ed. Bertrand Brasil, 2004.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Morais. **A concepção de role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos**. *Psicol. cienc. prof.* vol.29 no.4, Universidade Federal da Paraíba, Brasília, 2009.

link: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_serial&pid=1414-9893&lng=en&nrm=iso

VANSINA, J. A tradição oral e a sua metodologia. in: KI-ZERBO, J. **História Geral da África. Metodologia e pré-história África**. vol.1. UNESCO. 2ª Ed. rev.,139-169p., 2010.

OLIVÉ, Leon. **Por una auténtica interculturalidad baseada en el reconciminto de la pluradade epistemológica**. CIDES-UMSA, CLASCO, La Paz, 2009.

OLIVEIRA, Eduardo. **Cosmovisão Africana no Brasil: Elementos para uma filosofia afrodescendente**. Ed. Gráfica Popular, 2006.

LÈVY, Pierre. **O que é virtual?** 1996.

SOBRE O ORGANIZADOR

Samuel Miranda Mattos - Professor de Educação Física, Mestre e Doutorando em Saúde Coletiva pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). MBA em Gestão de Academias e Negócios em Esporte e Bem-Estar pelo Centro Universitário Farias Brito (FFB). Membro do Grupo de Pesquisa Epidemiologia, Cuidado em Cronicidade e Enfermagem (GRUPECCE-CNPq). Membro associado dos Profissionais de Educação Física do Maciço de Baturité (APREFIMBA). Pesquisador na área da atividade física e saúde, promoção de saúde, epidemiologia e doenças crônicas não transmissíveis. E-mail para contato: profsamuelmattos@gmail.com.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Academias 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 84, 86, 87, 88, 90, 92, 93, 118

Adolescentes 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 74, 83, 84, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94

Alimentação 7, 11, 14, 57, 88

Alunos 3, 16, 34, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 74, 76, 81, 82, 86, 88, 92, 93, 110

Ansiedade 29, 31, 32, 33, 52, 115

Aptidão física 16, 73, 74, 75, 81, 82, 83, 85, 86, 88

Área da Saúde 28, 31

Artigos 28, 31, 32, 37, 38, 39, 86

Atletas 52, 53, 58, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 75, 76, 81, 86, 96, 97

Aulas 1, 42, 44, 48, 49, 59, 63, 64, 65, 80, 84, 86, 87, 89, 90, 92, 93, 94, 112, 113, 114

Autoestima 14, 58

Autonomia 1, 3, 4, 52, 53, 58, 115

B

Benefícios 20, 25, 52, 58, 86, 87, 88, 91, 92, 93, 94, 111

Brasil 3, 5, 7, 26, 28, 31, 34, 35, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50, 60, 65, 66, 68, 74, 76, 82, 83, 93, 109, 110, 112, 113, 115, 116, 117

C

Coleta 5, 8, 9, 10, 18, 21, 22, 28, 30, 39, 62, 68, 69, 89, 98

coleta de dados 8, 9, 18, 21, 22, 28, 30, 39, 62, 89

Coleta de Dados 21, 98

Comitê de Ética 7, 69, 76

Corpo 3, 7, 9, 11, 14, 15, 19, 25, 26, 34, 38, 40, 49, 50, 58, 61, 76, 87, 97, 109, 110, 111, 112

Cultura 1, 3, 10, 11, 39, 44, 46, 49, 60, 61, 64, 65, 74, 108

Curso 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 41, 46, 58, 65, 84, 96, 109, 110

D

Dança 3, 4, 38

Deficiência 52, 53, 58

Depressão 14, 29, 32, 33, 52

Discriminação 42, 44, 48

Doenças crônicas 14, 28, 87, 88, 118

E

Educação 7, 1, 2, 3, 16, 18, 26, 28, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 49, 50, 53, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 72, 73, 74, 75, 76, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 109, 118

Escola 1, 3, 16, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 84, 89, 90, 94, 110, 112, 114

Esporte 1, 16, 26, 27, 31, 39, 40, 41, 51, 52, 53, 58, 61, 67, 71, 72, 74, 75, 76, 82, 83, 91, 93, 96, 118

Esportes 44, 46, 48, 58, 60, 76, 84, 88, 91, 94, 97

Estética 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 85, 87

Estresse 16, 21, 29, 31, 33, 87

Estudantes 1, 3, 4, 26, 27, 43, 45, 56, 80, 112, 115

Exames 10, 13, 15

Exercícios 19, 33, 34, 69, 84, 86, 87, 88, 89, 91

F

Fator de Risco 11

Futebol 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 91, 94, 101

G

Grupo 3, 11, 15, 24, 33, 52, 61, 62, 66, 75, 87, 89, 113, 116, 118

H

Homofobia 42, 43, 44, 46, 48

Hormônios 81, 88

I

Idade 10, 18, 22, 23, 24, 25, 45, 62, 64, 74, 75, 76, 80, 81, 88

Indivíduo 19, 25, 51, 53, 54, 61, 74, 88, 91

Instrumento 18, 21, 97

Intervenções 10, 28, 30, 31, 33, 38

J

Jogo 58, 61, 71, 72, 96, 97, 98, 101, 103, 105, 106, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117

Jogos 44, 45, 60, 64, 95, 96, 97, 98, 101, 103, 104, 105, 106, 109, 110, 111, 113, 114, 116

Jovens 19, 20, 22, 23, 24, 25, 33, 45, 71, 75, 81, 84, 86, 88, 89, 90, 91

M

Medidas 5, 8, 9, 10, 75, 76, 98

Medo 45, 48, 49

Militares 5, 6, 7, 11, 14, 15, 16, 17, 75, 80

Modalidades 66, 67, 68, 69, 70, 71, 86, 113
Motivação 11, 16, 18, 19, 21, 24, 25, 26
Musculação 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 90

N

Nutrição 7

O

Obesidade 14, 65

P

Padrões 5, 13, 20, 43, 74

Pesquisa 7, 7, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 25, 27, 28, 30, 31, 34, 35, 37, 38, 39, 46, 53, 59, 62, 64, 65, 66, 69, 72, 75, 76, 84, 89, 93, 95, 105, 117, 118

Pesquisadores 39, 74, 75, 76, 84, 89

Polícia militar 6

Prazer 1, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 39

Preconceito 42, 43, 47, 48, 49

Prevenção 16, 19, 33, 65, 85, 87, 90, 91, 97

Psicológico 10, 33, 40, 52, 97

Q

Questionários 89, 92

S

Saúde 7, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 58, 61, 65, 68, 71, 74, 75, 86, 87, 89, 92, 93, 118

Sexo 18, 21, 22, 23, 24, 46, 67, 68, 71, 79, 81, 98

T

Tecnologias 33, 39, 52, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 112

Temperatura 10, 66, 67, 68, 70, 71

Testes antropométricos 75

Tratamento 13, 19, 28, 29, 49

Treinamento 6, 7, 9, 10, 16, 19, 20, 26, 27, 32, 33, 66, 67, 68, 69, 71, 81, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 97

V

Velocidade 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 84, 91, 93, 95, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 111

 **Atena**
Editora

2 0 2 0