



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS  
CÂMPUS UNIVERSITÁRIO DE TOCANTINÓPOLIS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**JEFERSON ALVES DE SOUSA**

**“A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR ENTRE O REAL E O VIRTUAL”: A  
UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO POSSIBILIDADE  
PEDAGÓGICA**

**TOCANTINÓPOLIS-TO**

**2019**

**JEFERSON ALVES DE SOUSA**

**“A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR ENTRE O REAL E O VIRTUAL”: A  
UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO POSSIBILIDADE  
PEDAGÓGICA**

Monografia apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Campus Universitário de Tocantinópolis para obtenção do título de Educação Física, sob orientação do Professor Dr. Mayrhom Jose Abrantes Farias

TOCANTINÓPOLIS -TO

2019

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

---

S725◆ Sousa, Jeferson Alves de .  
“A Educação Física Escolar entre o Real e o Virtual”: A Utilização dos  
Jogos Eletrônicos como Possibilidade Pedagógica. / Jeferson Alves de  
Sousa. – Tocantinópolis, TO, 2019.

51 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus  
Universitário de Tocantinópolis - Curso de Educação Física, 2019.

Orientador: Mayrhone Jose Abrantes Farias

1. Jogos eletrônicos. 2. Mídia. 3. Educação Física. 4. Escola . I. Título

**CDD 796**

---

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer  
forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte.  
A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184  
do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

JEFERSON ALVES DE SOUSA

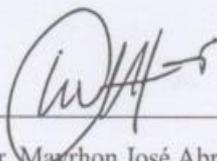
**“A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR ENTRE O REAL E O  
VIRTUAL”: A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO  
POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à UFT  
– Universidade Federal do Tocantins, *Campus*  
Universitário de Tocantinópolis, para obtenção do  
título de Licenciado em Educação Física.

Orientador prof. Dr. Mayrhon Jose Abrantes Farias

Data de aprovação: 04 / 12 / 19

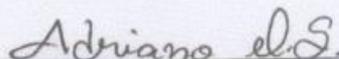
Banca Examinadora



---

Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias

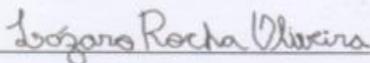
(Orientador- Universidade Federal do Tocantins- UFT)



---

Prof. Me. Adriano Lopes de Souza

(Examinador- Universidade Federal do Tocantins- UFT)



---

Prof. Me. Lázaro Rocha de Oliveira

(Examinador- Universidade Federal do Tocantins- UFT)

Sua vida pode ser tratada como um videogame: se zerou um jogo, não fique no mesmo. Recomece outro!

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus por ter me concedido saúde, força e paz ao longo da minha vida e durante toda essa caminhada.

Aos meus avós paternos que assumiram um papel de meus pais desde os meus seis meses de vida, me apoiando e me dando todo amor para poder ser uma pessoa melhor a cada dia que passa, pois além de lutarem por seus sonhos também lutam diariamente pelo meu. Eles são a maior razão pela qual estou me tornando um profissional de educação física com muito orgulho.

Aos pais biológicos Antonia Alves e José Ferreira, pois também participaram da minha vida me ajudando quando necessário.

A minha família Ferreira e Almeida que sempre me incentivaram e me apoiaram nos momentos conturbados. Em particular a minha tia Marcilene que sempre foi meu exemplo de pessoa, forte e batalhadora.

A minha namorada Silmara Maria por ter me ajudado e apoiado em minhas decisões ao longo desses meses, de dois anos, pois ela também faz meus dias mais felizes e me incentiva sempre a ser bem melhor.

Em particular ao meu orientador Mayrhon, por ter me aceitado como orientado e ter me ensinado não somente os caminhos para os saberes, mas também por ter ensinado sobre como ver o lado alegre da vida mesmo em dias difíceis, pois és sábio e alegre.

E aos meus colegas e amigos de turma, pois me acompanharam durante toda essa caminhada e expandiram alegria tornando assim o caminho mais leve e prazeroso. Meu muito obrigado a todos, não me esquecerei de vocês, carregarei todos no meu coração sempre.

## RESUMO

O presente estudo tem por objetivo analisar as contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos podem proporcionar às aulas de Educação física no ensino fundamental II, em uma escola pública de ensino integral na cidade de Tocantinópolis – TO. Para isso realizou-se uma pesquisa de natureza qualitativa, tendo como método a pesquisa-ação. O aporte teórico-conceitual foi subsidiado por artigos que emergiram de uma revisão sistemática em oito periódicos no campo da Educação Física entre os anos de 2009-2018, chegando a amostragem final de 26 artigos concernentes à temática evocada. A pesquisa de campo foi composta por duas fases, sendo a primeira de mapeamento da estrutura física e pedagógica da escola elencada para o estudo, e a segunda, composta por um bloco de cinco intervenções pedagógicas que tematizaram os jogos eletrônicos, além das relações entre o mundo “virtual” e o “real” promovidas no cotidiano, dentro e fora da escola. As técnicas de pesquisa utilizadas foram a observação participante da rotina escolar e os desenhos produzidos pelos sujeitos sob o tema proposto “A minha relação com as mídias”. As aulas ministradas foram realizadas em uma turma de 6º ano, com 25 alunos (14 meninas e 11 meninos), de faixa etária entre 10 a 14 anos. A análise dos dados foi concebida a partir do cruzamento entre o olhar do pesquisador, a literatura e o conteúdo produzido em campo. Alguns temas foram sobrelevados durante as intervenções dentre os quais: o esporte, a violência e questões de gênero. Percebeu-se, ao final, que os jogos eletrônicos podem ser grandes aliados ao processo de ensino e aprendizagem na Educação Física escolar, sobretudo, por auxiliarem na compreensão dos limites entre o “real” e o “virtual”.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos. Mídia. Educação Física. Escola

## **Abstract**

The present study aims to analyze the didactic-pedagogical contributions that electronic games can provide to Physical Education classes in elementary school II, in a public school of integral education in the city of Tocantinópolis - TO. For this, a qualitative research was carried out, using the action research method. The theoretical and conceptual contribution was supported by articles that emerged from a systematic review in eight journals in the field of Physical Education between 2009-2018, reaching the final sampling of 26 articles concerning the evoked theme. The field research consisted of two phases, the first one mapping the physical and pedagogical structure of the school listed for the study, and the second, consisting of a block of five pedagogical interventions that addressed the electronic games, besides the relations between the “virtual” and “real” world promoted in everyday life, inside and outside the school. The research techniques used were the participant observation of the school routine and the drawings produced by the subjects under the proposed theme “My relationship with the media”. The classes were held in a 6th grade class, with 25 students (14 girls and 11 boys), aged 10 to 14 years. The data analysis was conceived from the intersection between the researcher's gaze, the literature and the content produced in the field. Some themes were raised during the interventions such as: sport, violence and gender issues. In the end, it was realized that electronic games can be great allies to the process of teaching and learning in school physical education, especially by helping to understand the boundaries between the "real" and the "virtual".

**Keywords:** Electronic games. Media. Physical education. School

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1-</b> A escola.....	23
<b>Figura 2-</b> As mídias como conteúdo.....	29
<b>Figura 3-</b> As mídias como brinquedo.....	30
<b>Figura 4-</b> O jogo da cobrinha.....	32
<b>Figura 5-</b> O jogo <i>angry birds</i> .....	32
<b>Figura 6-</b> O <i>Bombberman</i> .....	35
<b>Figura 7-</b> O <i>free fire</i> .....	36
<b>Figura 8 –</b> O <i>subwey Surfs</i> .....	38
<b>Figura 9-</b> O futebol guiado.....	39
<b>Figura 10-</b> <i>just dance</i> .....	41
<b>Figura 11-</b> <i>Score hero</i> .....	41
<b>Figura 12-</b> <i>Resident vil</i> .....	42
<b>Gráfico 1-</b> Quantitativo de artigo por categorias temáticas.....	15
<b>Gráfico 2-</b> Quantitativos de artigos por categorias revistas.....	15
<b>Quadro 1-</b> Bloco de cinco aulas interativas.....	26

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1.1 Objetivos</b> .....	11
<b>2 JUSTIFICATIVA</b> .....	12
<b>3 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	14
<b>3.1 Delineamentos históricos e conceituais dos jogos eletrônicos e mídia</b> .....	16
<b>3.2 Jogos eletrônicos, mídia e a Educação Física escolar</b> .....	18
<b>4 METODOLOGIA</b> .....	20
<b>4.1 Tipo de pesquisa</b> .....	20
<b>4.2 Instrumentos/Técnicas de coleta dos dados</b> .....	21
<b>4.3 Procedimentos de Análise dos dados</b> .....	22
<b>4.4 Objeto do estudo</b> .....	22
<b>4.5 Local da pesquisa</b> .....	22
<b>4.6 Os sujeitos</b> .....	23
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	25
<b>5.1 A relação das crianças com as mídias</b> .....	28
<b>5.2 Problematizando o real e o virtual na aula de Educação Física</b> .....	31
<b>5.3 A violência como roteiro dos jogos eletrônicos</b> .....	33
<b>5.4 O esporte: do joystick para a quadra</b> .....	37
<b>5.5 Os jogos eletrônicos em jogo: (re)criando vivências entre o real e o virtual</b> .....	40
<b>CONCLUSÃO</b> .....	44
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	45
<b>APÊNDICE</b> .....	49

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho versa sobre os jogos como forma de expressão, disponibilizando diversos significados no âmbito cultural e educacional. Conforme Huizinga (2001), o jogo é um elemento da cultura e caracteriza-se como algo que foge da vida real, partindo em direção a uma esfera paralela de atividades com orientações próprias. No que se diz respeito à definição de jogos num plano educativo encontramos algumas divergências, em boa parte relacionada à sua função lúdica, isto, pois, o jogo propicia diversão e prazer, mas também, de forma paradoxal, o desprazer, proporcionando momentos de decepção e angústia. Ademais, quando escolhido de forma voluntária o jogo pode ensinar qualquer coisa, desde que disponha aos sujeitos saberes e formas de leitura e apreensão de mundo (SENAL; MOURA, 2014).

No bojo dessa discussão, a cultura lúdica pode ser entendida como uma estrutura formatada por costumes, valores e condutas representadas nos jogos e brincadeiras. Ela pode ser individual, tradicional ou universal, além de geracional, e vem se constituindo como um dos conteúdos da Educação Física escolar desde o início do século XX. Portanto, o jogo é um lugar de construção da cultura lúdica e alguns elementos tem incidência especial sobre essa cultura, dentre eles a cultura que é oferecida pela mídia (BROUGÈRE, 1998).

Um dos conteúdos mais marcantes dos jogos e brincadeiras no século XXI são os jogos eletrônicos, destaques também como plataforma midiática nacional e internacional. Assim, os jogos são de extrema atração tanto para os jovens como para os adultos, podendo ser assim um forte aliado nas aulas de educação física escolar. Se observarmos um traço histórico, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos do público infanto-juvenil já não são os mesmos. Os sujeitos contemporâneos vivem imersos em tecnologias, incluindo o uso para tarefas habituais como estudo e lazer, incluindo comunicação entre pares por meio de chats, aplicativos de mensagem instantânea, redes sociais ou até mesmo interagindo a partir de jogos digitais (SENAL; MOURA, 2014).

Gee (2009, p. 168) destaca que “[...] os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem identidade, interação, customização, desafio, sentidos contextualizados, pensamento sistemático [...]”. O autor sugere ainda, tornar a aprendizagem dentro e fora da escola mais parecida com os games, pois é algo que eles têm acesso diariamente. Patel *et al.* (2009, p. 79 apud VAGHETTI; DA COSTA BOTELHO, 2010), por sua vez, afirmam que o uso dos games possuem um potencial exponencial na educação, em todos os níveis de ensino,

pois esta plataforma “[...]possibilita a criação de softwares educativos e a aprendizagem através de simulação em ambientes de realidade virtual, nos quais as possibilidades de visualização de conteúdos se tornam ilimitadas.”

Por outro lado, jogos de computador são tradicionalmente controlados por teclados, *joysticks*, *mouses* e *game pads*, através dos quais o usuário, sentado em frente a um monitor ou a uma televisão, interage com o jogo. Essa forma de interação, infelizmente, tem contribuído para o aparecimento de problemas de ordem musculoesquelética e de obesidade (VAGHETTI; DA COSTA BOTELHO, 2010). Em seu conjunto, compreende um fenômeno da cultura digital, da sociedade do conhecimento, a sociedade em rede, representado para a cultura lúdica infanto-juvenil, não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica (ZAREMBA; CRUZ 2010).

Ramos (2008), afirma que dentro desse contexto de emergência constante de novas tecnologias na educação, o professor tem uma função estratégica quando pensamos na aplicabilidade pedagógica dos jogos eletrônicos e nos reflexos que eles podem ter no desenvolvimento humano. O autor propõe, com isso, um debate sobre as possibilidades e os obstáculos da incorporação desses conteúdos na área da educação física escolar.

Sendo assim, com base em todo o exposto, realizamos as seguintes questões: quais as contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos podem proporcionar às aulas de Educação física escolar? Como os alunos consomem as mídias no cotidiano? Qual a relação entre o real e o virtual pode ser problematizada por meio das aulas de educação física? Todas essas perguntas carregam consigo leituras de mídias no cotidiano dos sujeitos educandos e os impactos que elas podem trazer ao campo da Educação Física escolar, portanto, merecem ser exploradas e problematizadas com o devido trato teórico-metodológico.

## **1.1.Objetivos**

### **1.1.1. Objetivo geral**

Analisar a contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos podem proporcionar às aulas de Educação física em uma escola pública de ensino integral na cidade de Tocantinópolis – TO.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

a) Mapear as práticas de consumo das mídias dos alunos de uma turma de 6º ano da referida escola.

b) Problematizar a relação real e virtual a partir de vivências relacionadas aos jogos eletrônicos nas aulas de educação física.

## 2. JUSTIFICATIVA

Ao observar o atual cenário da nossa sociedade, podemos perceber que boa parte das informações estão praticamente a um clique de acesso. Em contrapartida, muitas vezes a escola se mantém alheia a esse fato, não conseguindo usufruir didático-pedagogicamente daquilo que as crianças e adolescentes mais se interessam. Ao observar a rotina de alunos da educação infantil e do ensino fundamental I, nas vivências dos estágios supervisionados, identificamos que alguns alunos, de certo modo, reproduzem na dimensão “real” aquilo que vêm nas telas de celulares, televisões e computadores, nesses casos num plano “virtual”.

Quando citamos a relação “real” e “virtual” nos remetemos a discussão das mídias. A compreensão das mídias na sociedade como um todo tem um papel fundamental nas discussões referentes aos jogos eletrônicos na educação. Isto, pois, em uma sociedade que cresce de forma exponencial no que se diz respeito à interatividade, compreender os impactos dos conteúdos veiculados as mais diversas plataformas midiáticas, tem implicação direta na relação de crianças e jovens com os jogos eletrônicos.

Se propusermos um olhar mais minucioso ao cotidiano escolar, podemos perceber que os jogos eletrônicos estão presentes sob as mais diversas formas, porém são negligenciados por parte do corpo docente. A título de exemplo, nos momentos de recreação ou tempo livre, observamos, nas escolas que realizamos as vivências de estágio, que as crianças e adolescentes recorrem bastante aos jogos nos celulares ou *tablets* como atividades de lazer. Inclusive, aqueles que não dispõem de aparelhos eletrônicos, utilizam de conteúdos midiáticos, seja por meio de personagens ou recriando cenários imaginários no plano real, para se aproximarem do mundo dos games.

Cabe-nos ponderar, ainda, que, os jogos eletrônicos podem servir de grandes ferramentas para o contexto educacional, porém, o mesmo também é capaz de tirar o foco do aluno acerca das demandas cotidianas. Isso, de certo modo, se torna um embate desleal entre os games e a escola, pois de um lado as atividades são atrativas e interativas e do outro por vezes é repetitivo e cansativo.

Sendo assim, trabalhar os jogos eletrônicos no ambiente escolar pode ser um grande desafio para os professores de Educação Física, pois os jogos que os alunos mais são adeptos, por vezes podem apresentar incompatibilidades com o âmbito escolar. Com base nisso, ao propormos um movimento de problematização do mundo virtual dos games para o real do chão da quadra, ganhamos muito em relação a atenção dos alunos, pois teremos uma

ferramenta pedagógica que propicia novas narrativas e experiências corporais. Em vista disso, a presente pesquisa traz a aproximação dos jogos eletrônicos com ambiente escolar propondo assim os jogos eletrônicos como uma possibilidade didático-pedagógica.

### 3. REVISÃO DE LITERATURA

Os delineamentos iniciais da revisão de literatura foram estabelecidos a partir do que seria os jogos eletrônicos e sua relação com a mídia no campo da Educação Física. Para tanto, foi realizado uma pesquisa de forma sistemática, juntamente ao grupo de pesquisa no qual faço parte, acerca dos jogos e brincadeiras na produção científica do referido campo. Recorremos, com isso, a oito revistas multitemáticas da área da Educação física, sendo que a investigação foi realizada em artigos dos últimos 10 anos (2009 a 2018) em que nos seus títulos e resumo e/ou palavras-chave, apresentassem os termos: “lúdico”, “brinquedo”, “jogo”, “brincadeira” e “ludicidade”.

Com esse método o grupo conseguiu encontrar 108 artigos dentro da temática “jogos e brincadeiras”, sendo estes subdivididos em 12 categorias temáticas, sendo elas: “Jogos eletrônicos/mídia”, “Prática pedagógica/ formação e atuação profissional”, “Tempo e espaço de brincar”, “Jogos indígenas/ corpo, cultura e arte”, “Jogos tradicionais/ populares”, “Jogos cooperativos/ valores”, “Inclusão”, “lazer/ trabalho/ recreação”, “Preconceito/ exclusão/ agressividade”, “Jogos de aventura/ educação ambiental”, “Aprendizagem motora/Psicologia” e os “Jogos de tabuleiro”.

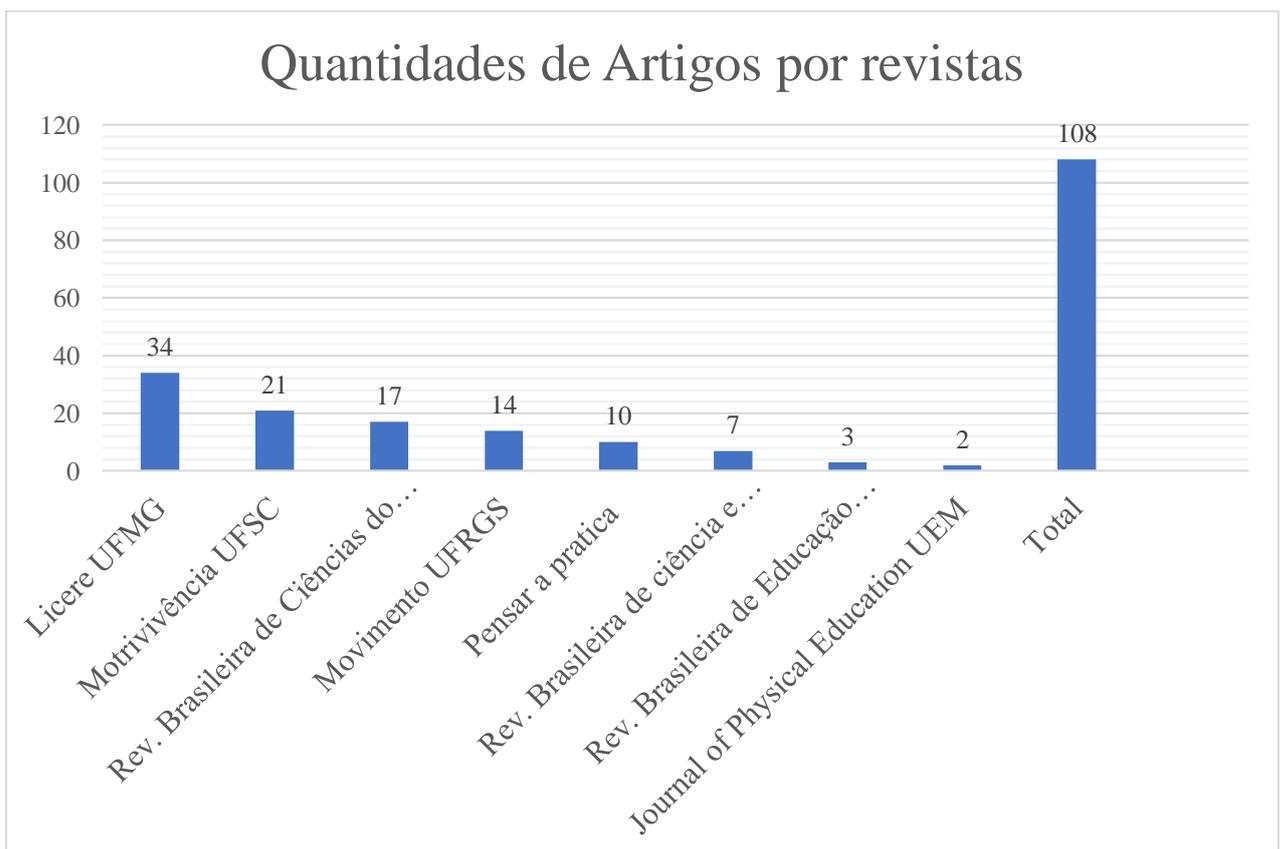
De acordo com o levantamento realizado, foi possível perceber que há um maior número de artigos relacionados aos “jogos eletrônicos/ mídia” e, em contrapartida, há uma menor quantidade relacionada aos “jogos de tabuleiro”. Seguem, em seguida, os gráficos 1 e 2 com os números de artigos encontrados em cada categoria e por revistas.

Gráfico 1: Quantitativo de artigos por categoria temática



Fonte: Núcleo de investigação multidisciplinar em Educação Física/NIMEF/UFT

Gráfico 2: Quantitativo de artigos por categoria revista



Fonte: Núcleo de investigação multidisciplinar em Educação Física/NIMEF/UFT

Podemos observar que, dentre as categorias pesquisadas pelo grupo de estudo, a que mais destacou-se pelo fato de ter o maior número artigos encontrado nos últimos 10 anos foi a dos jogos eletrônicos/ mídia com 24 artigos. Dado que merece ser destacado, uma vez que retrata um paradoxo, já que a temática é bastante explorada no contexto das pesquisas relacionadas ao lúdico na Educação Física, mas ainda tratada de forma incipiente no cenário educacional tocantinopolino.

### **3.1 Delineamentos históricos e conceituais dos jogos eletrônicos e mídia**

As crianças e os jovens de hoje vivem em uma sociedade em constante mudança, em que os avanços tecnológicos acontecem a todo momento. No entanto, eles conseguem se adaptar, aprender e interagir com muita facilidade (MAGALHÃES; GOMES, 2010).

Segundo Finco e Fraga (2013) os jogos digitais vêm crescendo no Brasil. A produção nesse setor cresceu cerca de 14% no ano de 2008 e movimentou cerca de 87 milhões de reais nesse mesmo ano. Os autores ainda afirmam que o potencial de crescimento é muito grande para um mercado que movimenta mais de 50 milhões de dólares. E para entender melhor como essa indústria cresceu tanto, analisaram o histórico dos jogos digitais e a influência midiática que eles sofreram nessa trajetória. De acordo com os autores, os jogos eletrônicos tiveram um começo conturbado, entre 1940 (final da primeira guerra mundial) e o início de 1950 (começo da segunda guerra mundial). Sendo assim, os jogos eletrônicos teriam sido criados com o propósito de diminuir a tensão do ambiente causado pela guerra. Porém, o consumo em larga escala só começou a acontecer em meados de 1970, com a fabricação e comercialização de jogos digitais no formato de *arcade*, conhecido aqui no Brasil como fliperama (REIS; CAVICHIOLLI, 2014).

Conforme Reis e Cavichioli (2014), nos dias de hoje as demandas dos jogos digitais continua a crescer em larga escala, sendo visível o esforço das indústrias para conquistar novos públicos como o dos idosos, que ainda não estão muito familiarizados com as novas tecnologias.

Se na fase inicial os jogos digitais foram comercializados como brinquedos para o público infanto-juvenil, em uma fase posterior passou a ser considerado pelos fabricantes como plataformas eletrônicas de ponta. Ficando claro para o mercado, assim, que os jogos digitais não deveriam estar juntos aos brinquedos de borrachas plástico ou outros, mas sim juntos a *dvd's*, videocassetes e computadores (REIS; CAVICHIOLLI, 2014).

Mesmo os fabricantes atribuindo um outro significado dos jogos eletrônicos, o afastando da esfera dos brinquedos, estes fazem parte da cultura dos jovens e crianças. No bojo dessa discussão Cruz Júnior (2014, p.179), considera que “mais do que atividades lúdicas e aparelhos tecnológicos, os videogames têm afirmado cada vez mais o seu status de cultura.”

Entretanto, os jogos eletrônicos não se prendem apenas na esfera do lazer. Inclusive, por vezes, dispõem de ambientes competitivos de alto nível (REIS; CAVICHIOLLI, 2008). Os autores ainda afirmam que os jogos eletrônicos estão cada vez no nosso cotidiano e várias discussões emergem desse contexto, como a própria violência.

É importante ressaltar que em meio a sensação de prazer quando jogamos um jogo eletrônico, eles também podem evidenciar formas de violência, o que gera uma infinidade de problematizações acerca do assunto. Segundo Retondar e Harris (2008) a medida que a tecnologia veio ganhando novos horizontes, os jogos tornaram-se cada vez mais violentos. Em uma pesquisa os mesmos autores analisaram trezentos jogos eletrônicos populares e 73% dos jogos dispunham de atos de assassinatos, condutas agressivas e práticas marginais.

Cabe-nos ressaltar que os jogos eletrônicos também são alvos de outros tipos de críticas, dentre as quais, destacamos o estímulo ao sedentarismo infantil. A principal justificativa se sustenta ao fato de que as crianças e adolescentes tendem a ficar a maior parte do seu tempo parados em frente ao vídeo game, computador, celular ou *tablet*. Em contrapartida, nos dias atuais, já existem jogos que estimulam e simulam o movimento, bem como aplicativos e jogos de celular e *tablets* que proporcionam interatividade com o mundo real, estimulando o movimento. Tal fato, de certo modo amplia as possibilidades de mercado na mídia como um todo.

Na esteira dessa discussão, podemos reiterar que os jogos eletrônicos movimentam uma indústria produtiva e lucrativa, que estimula, inclusive, empresas e profissionais de marketing a veicularem suas marcas no contexto do próprio jogo. Tais jogos que veiculam esse tipo de conteúdo são chamados de *advergames* e se constituem em um estilo interativo de publicidade contemporâneo (RESENDE, 2009).

Dessa forma, entendemos que, os jogos eletrônicos hoje sofrem grande influência midiática, pelo seu alto potencial financeiro. Isto possui implicação direta nas interações entre sujeitos, despertando novas condutas sociais, bem como formas diferentes de educar pelas próprias mídias.

### 3.2 Jogos eletrônicos, mídia e a Educação Física escolar

Pode-se considerar que, mesmo como um fenômeno relativamente recente, o problema dos jogos digitais não se caracteriza como estranho ao campo da Educação Física escolar (CRUZ JUNIOR; CRUZ, 2012). Cruz Júnior e Cruz (2012) afirmam que a Educação Física acirra mais ainda as contradições e os debates em torno da polarização dos *video games*, uma vez que carrega em seu bojo manifestações de caráter lúdico que detêm o status de “conteúdo”, sobretudo, em sua perspectiva educacional.

É importante ressaltar que os profissionais que atuam no campo deveriam se permitir reconhecer as interferências dos jogos eletrônicos no cotidiano das crianças. Isso porque muitas delas criam roteiros e histórias fantasiosas que podem ser reinterpretadas e reeditadas nas aulas. Esse processo pode ocorrer por meio de jogos, brincadeiras, bem como nas expressões corporais das mais diversas naturezas, em que haja um diálogo com algumas vivências eletrônicas das crianças (REIS; CAVICHIOLLI, 2008).

É necessário abordar, assim, os *videogames* não como máquina estática ou eventos isolados, mas sim como um sistema de movimentos onde ocorre a assimilação, produção e circulação de significados. Assim, os jogos virtuais entram no contexto educacional em que a aprendizagem não ocorre somente ao jogar, mas também por intermédio das práticas socioculturais que ultrapassam o jogo propriamente dito e ganham a vida diária. (CRUZ JUNIOR, 2012).

A prática dos jogos eletrônicos pressupõe atenção e concentração, já que exige uma coordenação motora fina bem aguçada, que pode levar com que os praticantes esqueçam de seus problemas. No entanto, esse não é fator principal, pois se fosse desse modo a criança não se interessaria, pois não tem responsabilidades, preocupações nem problemas exclusivos do mundo adulto. A evasão do mundo real pode ser uma consequência, mas não o motivo para a prática lúdica dos jogos virtuais (REIS; CAVICHIOLLI, 2008).

A mídia também é outro fator que influencia muito os jogos eletrônicos e também o modo das crianças no mundo escolar (SIQUEIRA; WIGGERS; SOUSA, 2012). Siqueira, Wiggers e Sousa (2012) fazem uma ressalva sobre a relevância da mídia na formação dos alunos. Pontuam que é de responsabilidade da escola e dos professores entender e aperfeiçoar seus conhecimentos na atuação educacional para as mídias.

Ao observarmos o breve histórico dos jogos eletrônicos, podemos perceber o tamanho do seu crescimento, sobretudo no âmbito publicitário e financeiro. As indústrias desses jogos despertaram ao longo tempo grandes interesses, tanto por parte da mídia, como dos

admiradores (jogadores) e críticos. Pelo fato de na sociedade moderna ganharem mais repercussão com crianças, jovens, adultos e até idosos os jogos podem se apresentar como grandes aliados do universo educacional, inclusive, abrindo espaço para serem usados como ferramentas pedagógicas, trazendo assim o mundo virtual mais próximo do real.

Dessa forma, os jogos eletrônicos ajudam com que a Educação Física também se atualize e saia dos padrões tradicionais e convencionais, criando novos ares e possibilidades para seus alunos. Isso tudo acabou sendo eixo de problematização no amplo universo amostral de artigos relacionados ao tema proposto, no campo da Educação Física, nos publicado últimos 10 anos.

## 4 METODOLOGIA

O percurso metodológico desta pesquisa teve como princípio a abordagem qualitativa, sendo que, através desta, podemos tentar entender a complexidade do sujeito e suas relações no ambiente da sua prática pedagógica. Segundo Brito (2016, p. 19):

Nessa abordagem científica, o sujeito investigador não se torna o único com condições de apresentar sentido aos fenômenos investigados, os sujeitos implícitos e explícitos no ambiente analisado têm seus enfoques e suas concepções que necessitam serem levados em conta e não devem ser classificados com variantes sem importância.

Assim os investigados adotam alguns procedimentos e estratégias lhes permitindo perceber o comportamento do sujeito e sua relação com o ambiente, entendendo, dessa forma, suas ações habituais.

Além disso, dispõe como método a pesquisa-ação que, segundo Thiollent (1985, p. 14) corresponde a:

[...] um tipo de pesquisa social que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação da realidade a ser investigada estão envolvidos de modo cooperativo e participativo.

Sendo assim, esse tipo de método permite participar diretamente da ação conjuntamente com os participantes criando assim uma solução de modo cooperativo.

### 4.1 Tipo de pesquisa

Escolhemos para esta investigação dois tipos de pesquisa baseados na abordagem qualitativa: pesquisa bibliográfica e de campo. A pesquisa bibliográfica, segundo Marconi Lakatos (2008, p.185):

abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias [...] sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto. (MARCONI; LAKATOS, 2008).

Assim podemos entender que a pesquisa bibliográfica é aquela que estuda uma literatura sobre determinado assunto e tem como finalidade colocar o pesquisador em contato com todas as teorias disponíveis. Na pesquisa bibliográfica deste trabalho buscamos na literatura os conceitos e as contribuições dos jogos eletrônicos nas aulas educação física. Destaca-se que, como já foi mencionado, o aporte teórico-conceitual foi subsidiado por artigos que emergiram de uma revisão sistemática em oito periódicos no campo da Educação

Física entre os anos de 2009-2018, chegando a amostragem final de 26 artigos concernentes à temática evocada.

Na segunda etapa da realizamos a pesquisa de campo que, Lakatos (2008, p.18), define “como observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presume relevantes, para analisá-los”. Este tipo de pesquisa é de grande importância para realização desse trabalho, sendo que para tentar encontrar a resposta para o nosso problema é necessário conhecer os sujeitos ali envolvidos, entendendo assim quais as contrições dos jogos eletrônicos e as influências midiáticas nas aulas de Educação física.

Há de se ressaltar que a pesquisa de campo foi composta por duas fases realizadas ao longo de 8 semanas entre os meses de agosto e setembro de 2019. A primeira etapa consistiu em um mapeamento da estrutura física e pedagógica da escola elencada para o estudo, e a segunda, composta por um bloco de cinco intervenções pedagógicas que tematizaram os jogos eletrônicos, além das relações entre o mundo “virtual” e o “real” promovidas no cotidiano, dentro e fora da escola.

#### **4.2 Instrumentos/Técnicas de coleta dos dados**

Para a coleta de dados, foram utilizados como instrumentos a observação participante, assim como também a realização de um diário de campo.

Na observação participante observamos e interagimos diretamente com os alunos, ouvindo-os e examinando os fatos ali expostos, no sentido de tentarmos resolver o problema sobre o tema ali exposto. E que, segundo Marconi e Lakatos (1999, p.90) “[...] utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Consiste de ver, ouvir e examinar fatos ou fenômenos”.

Foi utilizado um diário de campo para relatar diariamente os pontos mais relevantes de cada aula, registrando os aspectos primordiais da intervenção. Que, como já foi mencionado, foi um bloco de cinco aulas sobre os jogos eletrônicos, isso de forma prática e teórica. Destaca-se que, como técnica de pesquisa complementar, foram utilizados os desenhos produzidos pelos sujeitos sob o tema proposto “A minha relação com as mídias”.

### **4.3 Procedimentos de Análise dos dados**

Para analisar os dados obtidos nas entrevistas utilizaremos o método de análise de conteúdo, que é um procedimento metodológico de pesquisa que se usa para descrever, interpretar conteúdo de toda classe de documentos ou texto.

Segundo Morais (1999) a essa “metodologia de pesquisa faz parte de uma busca teórica e prática, com um significado especial no campo das investigações sociais. Constitui-se em bem mais do que uma simples técnica de análise de dados, representando uma abordagem metodológica com características e possibilidades próprias”

Assim sendo, utilizamos a análise de conteúdo para analisar os dados obtidos em nossa pesquisa, sempre buscando o cruzamento entre o olhar do pesquisador, a literatura e o conteúdo produzido em campo para responder a problemática explícita nesse trabalho.

### **4.4 Objeto do estudo**

O objeto de estudo dessa pesquisa são os jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar.

### **4.5 Local da pesquisa**

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual Girassol de tempo Integral XV de novembro que está situada à Rua 15 de Novembro nº. 178, na cidade de Tocantinópolis, Norte do Estado do Tocantins. Sua história se confunde com a história da cidade, pois carrega consigo a grandeza de ser a primeira escola da cidade, com mais de 70 anos de educação.

A escola é pioneira na educação de Tocantinópolis e já ofertou todas as modalidades de ensino e atende em Tempo Integral alunos dos 5º ao 8º anos do Ensino Fundamental, oriundos de todos os locais da cidade.

De acordo com a reestruturação curricular das escolas de tempo integral do estado do Tocantins, passou a ofertar dez aulas com duração de cinquenta minutos cada, sendo cinco aulas no turno matutino e cinco no turno vespertino.

A escola possui um prédio estruturado com oito salas de aulas, nove salas diversas, alguma multifuncional (direção, financeiro, coordenação pedagógica e orientação educacional, secretaria, sala de reforço, sala dos Professores, laboratório de informática, biblioteca, sala de AEE) algumas sem climatização. Contamos ainda com espaços como uma cantina, um depósito de alimentos, um refeitório, dois almoxarifados, uma quadra poliesportiva coberta e um pátio coberto que atendem às necessidades escolares.

A área da escola é toda murada, mas está longe de atender as condições mínimas de funcionamento de uma escola de atendimento integral, pois faltam espaços primordiais como: sala de descanso, sala de leitura e banheiros com vestuário.

**Figura 1 - A escola**



Fonte: Jeferson Alves de Sousa. 2019.

#### **4.6 Os sujeitos**

A pesquisa foi realizada com uma turma de 6º ano da referida escola da rede estadual, localizada no município de Tocantinópolis – TO. A referida turma de 6º ano, dispõe de 25 alunos (14 meninas e 11 meninos), de faixa etária entre 10 a 14 anos, com características diferentes e tem como fama ser a pior turma da escola. A grande maioria dos sujeitos são bem ativos e participativos, mas a princípio alguns se mostravam rebeldes respondendo ao professor e deixando de realizar algumas atividades.

Apesar de apresentar sujeitos com personalidades fortes, ainda há aqueles que tendem a ter boa performance acadêmica, uma vez que realizam as atividades propostas e participam

das aulas sem qualquer tipo de problema. Dentro da turma se encontra alguns sujeitos repetentes e com a idade bem acima que a grande maioria, sendo eles indivíduos mais tímidos, mais isolados, que sentam ao fundo da sala e que durante as aulas conversam pouco. Tais alunos têm dificuldades para realização de atividades, não participando assim da maioria dos trabalhos e atividades propostas pelos professores.

A maiorias dos sujeitos aqui referidos costumam conversar bastante durante as aulas, chegando ao professor ter que intervir e parar as atividades durante a execução da mesma. Porém, também dispõem de muitas qualidades, dentre as quais a boa receptividade e o envolvimento com demais ações propostas pelo professor. Destaca-se, também que um dos alunos é acompanhado por uma monitora, durante todas as atividades realizadas.

Apesar das dificuldades encontradas na relação aluno professor, os alunos em sua maioria foram respeitosos e cordiais durante todo o processo da pesquisa, chegando até a ajudar na realização das atividades propostas, sempre colaborando nas execuções das mesmas, desmistificando e descaracterizando assim o título que lhes foram atribuídos dentro da escola.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os jogos eletrônicos vêm marcando grande presença na nossa sociedade e, assim como aludido anteriormente, os mesmos apresentam uma presença significativa no espaço escolar. Com essa presença os professores travam embates com os eletrônicos todos os dias e tal disputa acaba sendo desleal. Tendo como alicerce as experiências vividas nos estágios passados e na referida escola, foi montado um projeto intervenções para confirmar as contribuições didático- pedagógicas dos jogos eletrônicos dentro do ambiente escolar, assim como mapear das praticas do consumo de mídia por parte dos alunos.

A proposta dos jogos eletrônicos ainda não se tornou uma temática frequente da área de educação física escolar. Tal evidencia foi confirmada ao observar as aulas de educação física durante todo o estágio pois o conteúdo não chegou a ser utilizado de em nenhum contexto pelos professores. Dessa forma alia-se como escopo de intervenção aquilo que o aluno não tem tido a oportunidade de vivenciar e por outro lado um objeto de dificuldade para muitos professores, promovendo um grande ambiente de significação para ser problematizado no ambiente escolar.

Para Da Silveira e Torres (2007) os jogos eletrônicos vivem causando debates e são comumente atacados pelo senso comum por, supostamente, serem violentos, antipedagógicos, viciantes e por não terem um olhar educativo. Tais colocações vão ao encontro com o que foi o observado em campo, pois as dificuldades de serem trabalhados esses jogos dentro da escola se dão a partir de argumentos e pensamentos como este. Assim, muitos veem os jogos eletrônicos como um empecilho e tentam competir com o mesmo, tornando assim uma batalha entre professor e jogos.

Por outro lado, Alves (2004, p. 08) discorda dessa ideia e entende que os “games podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis”.

Em adição, Brougère (2000, p.15) relata sobre o brinquedo na sociedade contemporânea, e ressalta:

Quer a lamentemos, quer nos resignemos ou a aceitemos com entusiasmo, a mídia desempenha nas sociedades ocidentais um papel considerável, tanto entre os adultos quanto entre as crianças [...]

Sobreleva-se assim, a influência das mídias em uma conjuntura social ampla, que afeta a escola diretamente, pois a mesma está ligada aos seus alunos, que por sua vez, carregam de certa forma essa influência de várias maneiras para o ambiente escolar.

Sabendo da sua influência constante sobre a vida dos alunos, buscamos mapear as práticas de consumo de mídia por parte dos alunos. Para isso foi utilizado o desenho como recurso (de investigação) didático pedagógico. Percebeu-se, assim, que os jogos eletrônicos são um dos mais citados pelos desenhos, além de programas de TV e ferramentas mais populares atualmente como a *Netflix*.

Para que pudéssemos alcançar os objetivos foram traçados percursos metodológicos para as intervenções na referida escola. Destaca-se que a escolha da escola se deu por aproximação com a mesma a partir de experiências com os estágios supervisionados. No que se diz respeito a turma, se deu por disponibilidade da própria instituição que ressaltou a necessidade de intervenções diferenciadas na mesma. Para a composição das aulas foram realizadas intervenções expositivas dialogadas, bem como práticas, dentro e fora do espaço de sala de aula. Estes processos metodológicos das intervenções serão expostos posteriormente.

#### Quadro 1- Bloco de cinco aulas interventivas

Semanas	Aulas	Tema	Atividades
1°	01	Práticas de consumo de mídias no público infantojuvenil	Produção de desenho com a temática “minha relação com a mídia”
	02	Relacionando a mídia e a Educação Física (Anos 80 e 2000)	Jogos de celular. <i>Cobrinha</i> e <i>Angry birds</i>
2°	03	Problematizando os jogos violentos	<i>Bomberman</i> e <i>Arena free fire</i>
	04	Problematizando os esportes	<i>Subway surf</i> e futebol
3°	05	(Re) criando vivências entre o real e o virtual	<i>Just dance</i> , <i>score hero</i> e <i>Resident evil</i> .

Fonte: Jeferson Alves de Sousa. 2019.

De acordo com Girardello (2005), as mídias oferecem conteúdos para as brincadeiras, preenchendo o imaginário das crianças com suas mensagens e valores. Dessa forma, o quadro acima demonstra o conteúdo tal como um processo, que foi desenvolvido no período das intervenções a partir da correlação entre o virtual previsto nas “telas” e os jogos e brincadeiras nos espaços de prática.

Levando em consideração a fase da observação o bloco de aulas se deram, num primeiro momento, a partir da apreciação dos conteúdos dentro das aulas de educação física na rotina da escola. Para implementar o conteúdo proposto, em um segundo momento, foi realizado o mapeamento das práticas de consumo de mídias, utilizando-se da pesquisa ação para tentar obter os resultados projetados, entendendo que, a pesquisa ação “considera a voz do sujeito, sua perspectiva, seu sentido [...] a voz do sujeito fará da tessitura da metodologia da investigação” (FRANCO, 2005, P. 483).

Na fase do mapeamento, foi apresentado, de início, as vertentes do que seria trabalhado superficialmente durante todo o processo de intervenção. Antes mesmo de começar a expor o que seria trabalhado, foram suscitados alguns comentários e indagações contrários ao conteúdo, destacando-se, dentre eles: “gostamos é de jogar bola professor”. E no momento que o foi exposto a eles que seria trabalhado os jogos eletrônicos, foram feitas várias sugestões de jogos, dentre elas uma se destacou de forma que quase unânime, o “*freefire*”.

A princípio uma pergunta se destacou entre as outras: “o senhor vai trazer o vídeo game para nós jogarmos professor?”. Assim evidenciou que os jogos eletrônicos não são vistos como aliados nas aulas de educação física e sim como adversários, pois em resposta à pergunta do aluno anterior outro acrescentou: “meus pais dizem que a gente não pode jogar esses joguinhos pois atrapalha na escola”. E nesse momento evidenciou-se que os jogos eletrônicos se tornam uma espécie de “inimigos” da escola, uma vez que causam um grande entrave entre os mesmos. E em razão da curiosidade da não seleção dos jogos eletrônicos como um conteúdo da educação física que partiu a necessidade de um olhar diferente para esse conteúdo.

Costa e Betti (2006) apontam que o caminho seria incorporar nas aulas educação física possibilidades de interação com as diversas mídias eletrônicas, assim se lançaria um olhar mais crítico sobre esse elemento da cultura. Mesmo com vários autores apontando um caminho para utilização dos jogos midiáticos, os professores do âmbito escolar ainda preferem fechar os olhos para tal situação. O primeiro passo para superar tal situação foi mapear a prática de consumo da mídia através de um desenho temático. Segundo Pereira

(2006) a teoria de Vygotsky relata avanços na compreensão por meio do desenho, pois o mesmo reflete seu conhecimento, assim como conceitua sua realidade, reproduzindo o significado das palavras em desenho.

### **5.1 A relação das crianças com as mídias**

Como já ressaltamos, a Educação Física e os jogos eletrônicos são vistos muitas vezes como adversários e opositores um do outro. Isso se deve ao fato da Educação Física lidar com o movimento, já os jogos eletrônicos, em sua maioria, são realizados de forma “estática”, sentado, deitado, com aparente estímulo a falta de movimento.

Na contramão disso, os jogos eletrônicos e as mídias são vistos com bons olhos pelos alunos, chamando facilmente a atenção dos mesmos. Essa relação com os conteúdos midiático/eletrônicos é o fator chave para tornar a aula mais atrativa e prazerosa aos olhos da criança. E esse pode ser um ponto positivo na aproximação entre a Educação Física, as mídias e os jogos eletrônicos.

Considerado o que foi observado durante a fase do estágio e também a partir da fala da professora regente, que declarou não ter nenhuma relação com as mídias em sua prática pedagógica, se a inspiração para o deu o início do bloco de aulas.

A etapa inicial foi marcada pela criação de desenhos por parte da turma, onde foi explicitado o percurso metodológico do que seria trabalhado. De antemão logo houve uma reivindicação contrária por parte de alguns ao conteúdo que seria abordado. A ênfase ao jogo do futebol em detrimento de outros elementos da cultura corporal foi um ponto crucial registrado na fala: “não professor, eu gosto é de jogar bola”. Assim notabilizou-se a importância de se trabalhar outros conteúdos no âmbito escolar.

A produção dos desenhos aconteceu em uma folha de papel A4, entregue a todos os presentes da turma. O tema proposto foi: “Minha relação com a mídia”. A partir da exposição da demanda, logo surgiu uma pergunta: “Professor, o que é mídia?” Antes que respondesse, os próprios alunos começaram a dar as respostas, dentre as quais destacam-se: “é a televisão”, “internet” *etc.* Isso evidencia que em alguma medida a presença da mídia tem forte influência na vida dos alunos. É importante ressaltar que durante as produções dos desenhos alguns alunos alegaram que o único meio de contato entre eles e as mídias era através da televisão, o que mostra que, alguns alunos, apesar da idade, não têm contato com celulares ou mesmo com a *internet*. Vale destacar que durante a aplicação dos desenhos os alunos interagiram muito, olhando e comentando os desenhos dos colegas que os rodeavam. Alguns meninos ainda

destacaram com comentários em tom de chacota: “Olha! assiste a Barbie” fazendo alusão ao desenho que segundo eles era para meninas. Para Felipe (2006) esses discursos que são vinculados pela mídia desencadeiam poderosos efeitos de verdades, podendo assim contribuir para construção da identidade dos sujeitos.

Este mapeamento evidenciou um panorama dos pontos de vista dos sujeitos acerca do tema, contribuindo para a problematizações e discussões no decorrer das aulas. Ao todo foram realizados vinte desenhos que foram sistematizados e classificados em categorias, destacando-se: “as mídias como brinquedo” e “as mídias como conteúdo”, que serão destrinchadas logo a seguir.

**Figura 2- As mídias como conteúdo**



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

A produção (Figura 1) salienta a televisão como o principal instrumento na relação do autor com a mídia, pois o mesmo destaca um desenho animado que assiste com frequência. Em meio as produções gerais cerca de 70 % remete a mídia como conteúdo dando ênfase maior a TV como principais veículos de relação dos mesmos com a mídia. Como isso podemos perceber a grande influência que tem os conteúdos midiáticos na vida cotidiana das

crianças. Para Girardello (2005) isso acontece porque as mídias fornecem conteúdos para as brincadeiras, preenchendo assim o imaginário da criança com as mensagens e valores.

**Figura 3- A mídia como brinquedo**



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

Já a figura 2 representa as mídias como brinquedo, que se destaca com 30 % em meio às produções totais. O desenho representa um sujeito acessando o computador de seu pai em que, segundo o mesmo, estaria jogando “X Racing”. Assim percebemos que a relação das crianças com as mídias é concebida a partir de diversas plataformas, que se diversificam cada vez mais com o passar do tempo, o que enfatiza a grande importância de se trabalhar essa temática dentro do ambiente escolar. Fantin (2011) ressalta que é preciso aprender a elaborar e intervir nesse processo comunicacional quem vem se dando entre professores e alunos com essas mídias para ajudar no campo da educação.

Na relação entre mídias e infância, percebemos que a “televisão é o ponto de partida para a formação do imaginário da criança, tornando-se suporte para desenhos, brincadeiras e até mesmo conversa entre elas” (MACHADO, 2012). Muito embora, outras plataformas como o computador e o celular, nos dias atuais, venham ganhando muita

representatividade, por disponibilizarem o acesso constante e viabilizarem uma maior interatividade por meio dos jogos on-line, das redes sociais e de mensageiros instantâneos.

## **5.2 Problematizando o real e o virtual na aula de Educação Física**

Nos dias atuais é comum estarmos quase que totalmente conectados no mundo virtual, deixando um pouco de lado questões da realidade. A Educação física escolar, dentro de sua especificidade, pode promover reflexões que ajudem a entender os limites e ao mesmo tempo atenuar essa disparidade entre o real e o virtual.

Antes da realização das atividades na quadra da escola, foi explicado para os alunos a proposta de aula para o dia, que se tratava da realização de dois jogos virtuais, sendo eles: o jogo da cobrinha e o *Angry birds*. Previamente, foi promovida uma roda conversa já no centro da quadra, para se tratar da relação entre o virtual o real. Ao questionar aos alunos se era possível realizar esses dois jogos na quadra da escola, de imediato o “não” ecoou por parte da maioria, porém uma parcela bem menor respondeu “acho que sim” com relativa desconfiança. Além disso, quando indagados como poderiam ser realizadas, não souberam responder.

Levando em consideração a idades dos jogos, foi explicado cada um deles respeitando a hierarquia da idade. O primeiro foi o jogo da cobrinha, que apesar de ser típico dos anos 90, em que nenhum deles ainda não era nascido, a maioria sabia como funcionava o mesmo no âmbito virtual. Quando o nome do jogo foi apresentado surgiu um comentário que se destacou bastante: “professor, meu pai tinha um `tijolão` que tinha esse jogo, e eu joguei ele uma vez”. Ou seja, mesmo, sem ser nascido no ano em que o jogo entrava em circulação, um aluno teve a experiência de experimentar esse game no mesmo celular em que foi lançado e fez muito sucesso. No decorrer da explicação era mostrado como funcionava o jogo no plano virtual.

No plano real o jogo foi realizado no circulo central da quadra poliesportiva e os alunos foram divididos em peças, sendo que um segura no ombro do outro formando assim a “cobrinha”, que era composta inicialmente por um trio. O objetivo era “comer” as peças dispostas ao longo de toda a quadra, sendo que o condutor sempre era o primeiro aluno da fila.

**Figura 4 – O jogo da cobrinha**



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

O segundo jogo a ser explicado, foi o *Angry birds*, que foi lançado em 2009. No plano real aconteceu em duplas e em fila. Para formar o estilingue foram usados dois macarrões, onde cada aluno segurava nas pontas do mesmo formando as ligas que servem de suporte para arremessar a munição que no caso eram as bolas de diferentes tamanhos. Os alunos tinham como objetivo acertar um alvo formado com caixa e litros com água. Praticamente todos os alunos já conheciam e, em sua grande parte, já tinham jogado esse jogo no plano virtual. No plano real apenas uma dupla conseguiu acertar todos os alvos.

**Figura 5 – O jogo do *Angry birds***



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

Depois de passado esse processo de explicação, partimos para a prática, ou seja, a transição do virtual para o real, em que muitos dos alunos descreditavam na possibilidade de trazer esses jogos para quadra poliesportiva da escola. Seguindo ainda assim a ideia de hierarquia, o primeiro jogo a transitar no real foi o da cobrinha. Enquanto montávamos as peças, alguns olhares curiosos e atentos comentavam: “sei como vai ser”, outros mais empolgados salientavam o pouco nível de dificuldade do jogo: “é fácil”, porém durante a execução do mesmo, perceberam que não seria tão simples assim, pois foram necessárias três tentativas para conseguirem “zerar” a primeira fase.

O *Angry birds* foi o segundo jogo que convertemos do âmbito virtual para o real. Esse despertou o interesse de todos e foi um sucesso em meios as crianças, precisando assim de apenas uma explicação para que os mesmos pudessem realizar a atividade com êxito. O jogo mobilizou até mesmo aqueles que estavam sentados e que, inicialmente, não queriam participar das atividades.

Levando em consideração o contato que as crianças tiveram com esses dois primeiros jogos, foi realizada na parte final das atividades uma roda de conversa. Foi possível observar a grande carência que esses alunos têm relação a algo tão diferente e que está presente em seu dia-a-dia. As experiências corroboraram com Ramos (2008) quando este afirmou que os jogos são mídias que produzem imagens, despertam afetividades, utilizando assim técnicas de persuasão. Tais jogos promovem diálogos com o cotidiano e criam uma realidade mais “interessante, segura e previsível” do que a nossa conturbada rotina (COSTA, 2002, p. 65).

Ainda nesse contexto, alguns alunos relataram que nunca tiveram nenhuma aula relacionada a mídia e tampouco participaram de vivências de jogos eletrônicos nas suas aulas de Educação Física. O que se encontra diretamente ligado a fala da professora regente, quando relatou não ter nenhuma relação nem com as mídias nem com os jogos eletrônicos em toda sua prática pedagógica. Para se ter dimensão da satisfação dos alunos quanto aos jogos realizados, foi perguntado no final do encontro se gostaram do jogo e todos sem nenhuma exceção responderam que “sim”, fazendo algumas ressalvas quanto a predileção pelo jogo do *Angry birds*.

### **5.3 A violência como roteiro dos jogos eletrônicos**

Os jogos violentos ou qualquer praticar de luta são tidos como uns dos fatores que afastam os jogos eletrônicos da Educação Física escolar. Isso graças a condutas violentas que ocorrem na rotina escolar, muitas vezes atreladas ao imaginário que gira em torno dos

conteúdos midiáticos, incluindo os relacionados ao universo dos filmes, desenhos animados e campeonatos de Artes Marciais Mistas - MMA. Por esse motivo é visto por muitos de como algo que não deve ser trabalho, se tornando assim um conteúdo negligenciado pelos professores em sua prática pedagógica. Porém, Ramos (2008) afirma que quanto mais formos capazes de enfrentar a violência com coragem e de maneira realista a possibilidade ser mais eficaz contra ela se tornará bem maior. Ou seja, não deixando de se trabalhar o conteúdo que a violência deixará de existir no âmbito escolar.

Por esse motivo optamos por trabalhar alguns jogos violentos dentro desse espaço. Há de se ressaltar que jogos com esse tipo de roteiro, inclusive com algumas ações de combate em seu bojo, são os que mais chamam a atenção do público infanto-juvenil. Dentre os jogos violentos mais existente no mundo dos games decidimos por trabalhar dois deles, sendo eles: o *bombberman* e o *freefire*, sendo que o segundo é um dos jogos virtuais mais praticados na atualidade. E dentre todos os jogos propostos e inspirados no mundo virtual os jogos violentos foram os que se mostraram mais eficientes, prendendo a atenção dos alunos na aula. Cabe ressaltar que na realização dos jogos não foram registrados atos de desrespeito a outro e nem mesmo a regras do jogo.

Considerando a idade, o primeiro jogo a realizado foi o *bombberman* que foi lançado em 1983. No pano real ele se concretizou com um sucesso enorme entre os alunos, que a todo o momento comentavam almejar “zerar” o jogo. Tal fato demonstrou que os alunos realmente entraram na atmosfera dos jogos e se sentiram bem à vontade dentro da realidade criada por eles. Nesse jogo houve um vencedor, que conseguiu derrotar todos os seus adversários. Durante a partida foi muito elogiado e “paparicado” pelos seus colegas (adversários). Para se ter noção sobre a disposição das crianças durante o jogo, os mesmos sugeriram uma adaptação, em que o mesmo deveria ser realizado em duplas para que o jogo se tornasse mais rápido e que todos participassem com mais rapidez.

O jogo foi uma variação da brincadeira “rua e avenida”, em que os alunos ficam dispostos em quatro filas de mãos dadas com os colegas do lado. A partir do comando do professor o participante solta a mão dos colegas ao lado e passam a segurar a mão dos colegas da frente e de trás. Dois alunos ficam fora da fila, cada uma com uma bola para tentar “explodir” o outro. Caso o participante toque com a bola no outro ele ganha. O que perde se encaminha para as filas escolhendo outro para competir. Não pode jogar a bola de longe, sendo que ela deve tocar o adversário de forma direta.

**Figura 6 – O bomberman**



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019

O segundo a ser realizado foi o *free fire*, lançado em 2017. Cabe destacar que a intervenção por meio dessa atividade ganhou elogios até da professora regente da sala. Durante a sua realização atraiu a atenção de vários curiosos que passavam em torno da quadra e manifestaram o interesse em participar da aula. No momento que foi dito que a próxima atividade seria o referido jogo, os preparativos para já começaram a ser montados pelos próprios alunos, inclusive máscaras improvisadas com camisas foram utilizadas.

Os nomes fictícios também foram outra marca do jogo, que começou a aparecer logo quando dito sobre a sua execução. Assim, após algumas informações preliminares começaram a ser montados os “*squad*”, ou simplesmente as equipes, dando assim o início ao jogo no plano real. Percebemos a alegria dos alunos praticando no mundo real aquilo que eles gostam de fazer. Foi observado até que alguns alunos faziam o movimento de “curar” nos arredores da quadra. Quando tudo já se encaminhava para um *squad* vencedor, alguns pediram para ativar o “modo zumbi” e então começou outra batalha. Percebeu-se um forte diálogo entre o mundo real e o virtual, em que o corpo foi objeto de ressignificação do conteúdo do jogo, sendo vetor de novas narrativas.

Em linhas gerais, o jogo foi realizado de forma simples. De início os alunos formaram quartetos “*squad*”, e em seguida foi distribuída pelo o professor estagiário armas feitas de papéis, tendo como munição ligas de borracha. Então, assim foi delimitado um espaço, que no caso foi a quadra poliesportiva e seu entorno. Os alunos podiam usar as cadeiras e as mesas

que se encontravam ali como escudo para proteção do ataque dos colegas rivais. E assim o jogo foi realizado, ganhando forma e corpo.

**Figura 7- O Free fire**



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

No processo de finalização da aula, houve uma roda de conversa sobre a realização das atividades propostas. Quando perguntados sobre o que acharam dos jogos, os alunos não pouparam elogios e manifestaram o interesse em realizar a mesma atividade na aula seguinte. Sugeriram, inclusive, que na continuidade da atividade em outra aula, fossem permitidas a utilização do que eles chamaram de “armas que causam maior dano” pois as que usaram precisaria entre três a cinco tiros para mandar o adversário ao chão.

A repercussão foi tamanha que no caminho para sala de aula alguns deles ainda comentavam de suas armas preferidas no jogo. Em sala de aula, alguns deles relataram que nunca brincaram assim na aula de Educação Física, e que gostariam de brincar mais vezes daquela forma.

Nas atividades de violência propostas, os alunos conseguiram brincar, respeitando as regras do jogo, o que não os levou em nenhum momento a agredir ou ter alguma conduta violenta contra os demais colegas, muito pelo contrário. Alunos participantes interagiam entre

eles de uma forma tão significativa que não queriam parar com o jogo proposto. Chegando, inclusive, a debaterem na roda de conversa novas regras e imposições de limites no andamento do próprio jogo. Levando em consideração as discussões propostas por Brougère (2000) para se pensar o que foi visto nesse excerto da pesquisa campo, pode-se afirmar que o simples fato da criança brincar de guerra não significa que a mesma vai ter qualquer conduta agressiva ou violenta análoga a de situações reais de guerra. Portanto, é importante roteirizar a violência dentro do âmbito escolar, para que eles saibam os limites tanto do real e do virtual, quando da violência e da brincadeira/jogo (FARIAS, 2019).

#### **5.4 O esporte: do joystick para a quadra**

O *joystick* é uma das ferramentas do século XXI que mais prende a atenção das crianças e jovens. Se ligado ao esporte ganha mais potência didático pedagógica, considerando o fato de colocar literalmente nas mãos do participante as decisões do jogo. Quando se trata de Educação Física escolar, esse exercício se torna interessante, uma vez que o corpo em movimento é objeto das intervenções, porém, muitas vezes acaba sendo pautado por gestos respectivos e incipientes. Assim, trouxemos dois jogos com a temática esportiva, famosos nos cenários dos games e propusemos um movimento de conversão do *joystick* para a quadra (como conteúdo), tornando o que segundo os próprios alunos seria “impossível”, em algo realizável.

Nesse contexto propomos a problematização de dois jogos guiados pelos *joysticks*, sendo eles o *Subway surfs* e o Futebol “guiado”, em vivências na quadra poliesportiva da escola. Sendo que, a escolha do *Subway surfs* se pautou a partir da necessidade de uma outra forma de esporte, que fugisse um pouco do quarteto hegemônico no ambiente escolar, no caso o Handebol, o Basquetebol, o Voleibol e o Futebol. Em linhas gerais, através dos dois jogos propostos foi possível ver a forma eficaz com que as crianças assimilaram as ações suscitadas. Pois não foi preciso mais que duas explicações para que os mesmos pudessem entender as regras sinalizadas.

O primeiro jogo aplicado foi o *Subway surfs*, que foi lançado em 2009 e que, por curiosidade, dentre os vinte e dois alunos presentes na aula, apenas quatro não sabiam do que se tratava. Na explicação da atividade a ser realizada, podíamos ver nos semblantes e olhares dos alunos a curiosidade que os tomava, pois era comum durante a atividade comentários e cochichos como “não vou dar conta de ganhar com esse skate”, “há, vou zerar esse jogo”. No momento da realização a empolgação era tamanha que, apesar do medo de cair do skate, a

vontade de andar se tornou maior e todos os alunos queriam participar e andar um pouquinho no artefato. Segundo o relato deles mesmos, nunca tinham andado de *skate* e, por esse motivo todos, sem exceções, quiseram participar.

O *Subway surfs*, foi realizado dentro da quadra poliesportiva, onde os alunos foram dispostos em fila, sendo um elencado como pegador e outro o corredor. Uma vez delimitado os papéis no jogo, teriam que sair em cima do *skate* até a linha central da quadra e quando chegassem a esse ponto determinado, poderiam correr e o pegador saindo em sua perseguição nesse momento. O corredor teria que passar perto das traves e passar por um obstáculo (cadeira) que estava posto a seguir e chegar até a fila. O objetivo era chegar a até o final da quadra, sem se deixar ser interpelado pelo pegador.

**Figura 8 – O *Subway surfs***



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

Seguindo a sequência, o outro jogo eletrônico executado na aula foi o “futebol guiado”. No momento de apresentação da proposta causou muita euforia nos meninos e desânimo por parte de algumas meninas, que disseram preferir queimada à atividade ali proposta. O futebol guiado foi realizado de forma que os alunos controlassem uns aos outros através de comandos. Primeiramente a turma foi dividida em dois times e logo em seguida cada equipe elencava os “controlados” e os “controladores”. Eles podiam enunciar qualquer comando para ter o controle do colega, menos tocá-lo.

**Figura 9 - O futebol guiado**



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

No joystick a facilidade de controlar é precisa, o que na quadra, no plano real, se manifestou de forma diferente, já que os impulsos as vezes eram aguçados em detrimento dos comandos propostos, acusando uma fuga de controle. Assim coube-nos implantar regras durante a aplicação do jogo para que o máximo possível do jogo ocorresse a partir das relações de comando, tal como ocorre em um jogo de *videogame*.

É válido ressaltar que saber como funciona o jogo no ambiente virtual é de extrema importância. Seguindo nessa linha de pensamento Ramos (2008), afirma que se faz necessário que os professores se aproximem e conheçam o mundo dos jogos eletrônicos, pois ele faz parte diretamente da vida de muitas crianças e adolescentes. Assim, a partir dessa ambientação, será possível aproximar o mundo escolar do cotidiano da criança, fazer relações e aproveitar potenciais dados por esses meios. Sob um panorama geral a utilização dos jogos eletrônicos serviu como alternativa para se debater o esporte dentro da escola, uma vez que o futebol realizado se pautou por um modelo inclusivo e cooperativo, em que precisa diretamente do outro para a realização do jogo.

Para Soares *et al.* (2011) a relação dos jovens com o futebol é cada vez mais estreitada e, sobretudo veiculada através das mídias. Assim, percebemos o quão a mídia influencia na percepção do esporte dentro e fora do ambiente escolar, disseminando, muitas vezes uma visão exclusivamente competitiva do esporte. A partir do que foi realizado, conseguimos pensa-lo sob uma perspectiva diferente e contra hegemônica, uma vez que sobrelevaram questões de gênero, preconceito e valores no esporte.

### 5.5 Os jogos eletrônicos em jogo: (re) criando vivências entre o real e o virtual

A partir das vivências e das realizações dos jogos eletrônicos no âmbito real, os alunos tiveram como desafio nessa etapa a (re)criação ou adaptação de qualquer jogo do plano virtual ao plano real. Para que isso acontecesse a turma foi dividida em grupos, que planejaram previamente e executaram na aula. Vale ressaltar que especificamente essas atividades de recriação foram realizadas em salas de aula, por conta da utilização da quadra para outra demanda da escola.

É importante frisar que os jogos, em linhas gerais, carregam um potencial criativo, que ajudam no desenvolvimento de habilidades das crianças. Em alguns jogos é preciso redefinir as regras, estimulando assim a atenção e a concentração, necessárias para a “discriminação visual: competência as perceptivas, motoras assim como aptidões para o processamento de informações” (RAMOS, 2009, p. 09). E por esses outros motivos não podemos deixar de aproveitar o potencial pedagógico dos jogos eletrônicos. Os jogos recriados do plano virtual foram:

- (A) *Just dance*: que foi proposto por um grupo formado apenas por meninas. Os meninos teriam se recusado a participar pois segundo eles “dança é coisa de menina!”. Foi uma atividade musicada, em que as alunas começaram a cantar e fazer movimentos e que a turma tinha que repetir. Os professores eram os juízes e quem não fizesse o movimento correto era eliminado da prova. No final uma menina acertou todos os movimentos e conseguiu “zerar” o jogo.

**Figura 10 - *Just dance***



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

(B) *Score hero*: semelhante ao futebol, todos participaram, porém, algumas meninas reclamaram comentando, novamente que “era melhor queimada!”. O jogo aconteceu da seguinte forma: foram postas duas cadeiras encostadas na parede do fundo da sala de aula, formando assim um gol. O goleiro se manifestou de forma voluntária. Foram formadas barreiras para bater faltas, com o objetivo de fazer o gol. Quem conseguisse fazer o gol passava para outra fase, que mudava a forma da barreira, bem como a quantidade de pessoas e a distância para o gol.

**Figura 11 - *Score hero***



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

(C) *Resident evil*: a atividade foi realizada de forma individual. Foram postas duas cadeiras e duas mesas em pontos distintos da sala de aula. Oito alunos de forma voluntária se manifestaram para participar sendo que cada um ficou em um ponto. Os alunos teriam que passar por cima da cadeira e por baixo da mesa sem deixar que os zumbis os pegassem. O objetivo era chegar até a mesa do professor, sem ser pego pelos zumbis. Caso fosse pego se transformava também em um zumbi.

**Figura 12 - *Residente evil***



Fonte: Jeferson Alves de Sousa, 2019.

Como foi pontuado anteriormente, esses jogos foram realizados pelos alunos. Um dos grupos repetiu o jogo *Just dance*, fazendo algumas adaptações com o uso de outras músicas e gestos durante o jogo. É importante ressaltar a resistência por parte dos meninos em participar de atividades que julgavam ser de “meninas”, bem como o de algumas meninas em se envolver em ações em que consideraram ser restritas a “meninos”. Portanto, cabe-nos destacar a importância de se problematizar essas questões dentro do ambiente escolar. Ademais, os jogos eletrônicos podem ser usados como uma ferramenta para o combate à desigualdade e ao preconceito de gênero.

Tendo em vista o ocorrido durante as intervenções assim como relatado na fase de recreação, Ramos (2008), destaca a necessidade que as escolas têm de incorporar esses recursos nos processos de ensino aprendizagem, visando dar conta de todo universo imagético e criativo presente a partir dos seus sujeitos.

Após o desfecho dos blocos de intervenção percebemos que se tem muito a avançar sobre a atual realidade entre a educação e os jogos eletrônicos, conteúdo este, claramente negado. Segundo Silveira e Pires (2017) tal fato ocorre porque a escola tem medo de mudar. Isto se dá desde a infraestrutura até a relação preconceituosa com alguns conteúdos, como os relacionados as mídias. Os autores também relatam o pouco avanço da educação física em reação ao esse conteúdo na fase de formação de seus professores.

A facilidade da recreação dos jogos eletrônicos por partes desses alunos só nos mostra o quanto essa nova geração é ligada ao mundo dos games, criando assim ações e práticas revolucionárias quanto a área da Educação Física escolar. Nessa conjuntura, Ramos (2008),

aponta dois dos principais desafios para que isso ocorra. Sendo o primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender; e o segundo utilizar estes recursos, como jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos.

## CONCLUSÃO

Através dos objetivos propostos, compreendemos que é possível analisar as contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos proporcionam, problematizando assim o real e o virtual nas aulas de educação física. Apesar de se encontrar inúmeras produções, o tema ainda é um tabu a ser quebrado dentro do ambiente escolar e que durante as intervenções mostrou certo protagonismo.

O desenvolvimento das intervenções nos proporcionou um olhar direto para o que está dentro e fora da escola no que tange a influência das mídias na vida das crianças. Ajudando, assim, a repensar e entender os limites que os sujeitos precisam para se desenvolver, considerando, inclusive, o papel da fantasia nesse contexto. Hoje a instituição escolar divide mais do que nunca o processo educacional de jovens e crianças, e a problematização dos jogos eletrônicos, discutindo o que é certo ou errado no âmbito virtual, fortalecem os pontos de intersecção entre mundo real e o imaginário, contribuindo para que os jogos se consolidem cada vez mais como uma ferramenta pedagógica.

Foi constatado nessa pesquisa que os jogos eletrônicos e as mídias podem ser aliadas da Educação Física escolar, e que é necessário mudar, pois as crianças e os jovens não são mais os mesmo que décadas anteriores. Muito embora existam pontos que distanciam a disciplina das mídias, também existem vários outros que os aproximam, dentre os quais, as representações de corpo e de lúdico.

Cabe ressaltar que não é preciso ser um especialista no ramo eletrônico para abordar a temática dentro da sala de aula, e alcançar assim os objetivos propostos. A aplicação desta intervenção nos proporcionou vários aprendizados a cerca das ações docente. A experiência foi de fundamental importância, enquanto profissional em formação, pois ocorreu um processo constante e aprofundado de reflexão sobre a prática, apresentando um simulacro dos desafios vindouros.

O conteúdo explorado pode servir até mesmo como ponte para se debater e repensar pontos significativos dentro da realidade escolar, e que emergiram no decorrer das intervenções, tais como o esporte, o gênero e a violência. Por parte das crianças a satisfação vista em seus semblantes e a atenção que dispensaram as atividades, comprovaram o quanto eficazes e poderosos podem ser os jogos eletrônicos aliados a Educação Física. Concluímos assim, que os jogos eletrônicos são de grande valia para área de Educação Física escolar, servindo assim como um grande aliado didático pedagógico no processo compreensão dos limites entre o mundo real e o mundo virtual.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Game over: jogos eletrônicos e violência no Estado da Bahia. **Salvador: PPGE/UFBA**, 2004.

BRITO, Lucas Xavier. **Corpo-criança aprisionado em tempo integral: indagações sobre o “currículo da conformidade” e o “currículo da expressividade” na escola**. Dissertação (Mestrado)- Universidade federal do Tocantins-UFT, Palmas-TO, 2016

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998.

COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Rev. Brasileira de Ciências do Esporte**. Campinas, v. 27, n. 2, p. 165- 178, jan. 2006

COSTA, Alan Queiroz. Mídia e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27. n. 2, p. 165-178, jan. 2005.

CRUZ JUNIOR, Gilson. GAMING, CULTURA E CIBERESPAÇO: SOBRE O “MIMIMI” EM TORNO DE MASS EFFECT 3 E A COMPREENSÃO “CRÍTICA” DOS JOGOS DIGITAIS. **Licere**, Belo Horizonte, p.61-84, dez. 2014.

CRUZ JUNIOR, Gilson; CRUZ, Dulce Márcia. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, p.179-185, nov. 2016.

DA SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, Livia Maria ZahraBarud. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. 2007. p. 16-21

FARIAS, Mayrhone José Abrantes. **“Tio, eu gosto é de treta...”: o cotidiano infantil nas mediações entre o brincar e o brigar na escola**. 2019.

FANTIN, Monica. Mídia-educacão: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de professor**, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011.

FELIPE, Jane. Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia. **Revista tecnologia e sociedade**, v. 2, n. 3, p. 251-263, 2006.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. CORPO JOYSTICK: CINEMA, VIDEOGAMES E ESTILO DE VIDA ATIVO. **Licere**, Belo Horizonte, p.1-19, set. 2013.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Pedagogia da pesquisa-ação**. *Educação e pesquisa*, 2005, 31.3: 483-502.

GEE, James Paul. Bons video games e boa aprendizagem. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009.

GIRARDELLO, G. (2005). Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. En: 28ª. REUNIÃO ANUAL DA ANPED. Caxambu. Anais... Rio de Janeiro:ANPED, v. 1, pág. 1-16.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001

JOGO, O. **Jogos eletrônicos e Educação: Novas formas de aprender** (/index.php/midia/textosfp/blogadas/125-games/438-jogos-eletronicos-e-educacao-novas-formas-de-aprender).

LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 6. Ed. 3. Reimpr. São Paulo; Atlas, 2006.

MACHADO, Alex FV, et al. **Uma Proposta de Jogo Educacional 3D com Questões Didáticas**. In: *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*. 2012.

MAGALHÃES, Raquel Firmino; GOMES, Cleomar Ferreira. Brincadeira, mídia e pós-modernidade: reflexões e dilemas na sociedade atual. **Motrivivência**, [s.l.], p.25-39, jun. 2010.

MARCONI; LAKATOS. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2008.

MORAES, Roque. **Análise de conteúdo**. Revista Educação, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999. Disponível em [http://cliente.argo.com.br/~mgos/analise\\_de\\_conteudo\\_moraes.html](http://cliente.argo.com.br/~mgos/analise_de_conteudo_moraes.html). Acesso em:10.02.2017

PEREIRA, Laís de Toledo Krücken. O desenho infantil e a construção da significação: um estudo de caso. In: **World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century-UNESCO, Lisboa**. 2006. p. 19.

RAMOS, D. K. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, jul. 2008

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI<sup>2</sup>, Fernando Renato. DOS SINGLE AOS MULTIPLAYERS: A HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS. **Licere**, Belo Horizonte, p.312-350, jun. 2014

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, Porto Alegre, p.63-83, dez. 2008.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 2016, 38.1: 3-10.

REZENDE, D. Atividades lúdicas como elementos mediadores da aprendizagem no ensino de ciências da natureza. Enseñanza de las Ciencias, Número Extra VIII Congreso Internacional sobre Investigación en Didáctica de las Ciencias, Barcelona, pp. 1008-1012, 2009.

SENA, G.; MOURA, J.. **Jogos eletrônicos e educação: novas formas de aprender**. Blog da Universidade da Bahia, 2006.

SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. Educação Física Escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 14., 2007, Recife. Anais... Recife: CBCE, 2007.

SIQUEIRA, Isabelle Borges; WIGGERS, Ingrid Dittrich; SOUZA, Valéria Pereira de. O BRINCAR NA ESCOLA: A RELAÇÃO ENTRE O LÚDICO E A MÍDIA NO UNIVERSO INFANTIL. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, p.313-126, jun. 2012.

SOARES, Antonio Jorge Gonçalves, et al. Jogadores de futebol no Brasil: mercado, formação de atletas e escola. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 2011, 33.4.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez, 1985.

VAGHETTI, César Augusto Otero; DA COSTA BOTELHO, Silvia Silva. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 1, p. pp. 64-75, 2010.

ZAREMBA, Fellipe A.; CRUZ, Vanderlei de Oliveira. **Jogos eletrônicos: estratégias para utilização em salas de aula**. 2018.

## APÊNDICE

**APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido UFT (2016)**

Convidamos o(a) Sr(a) a participar da Pesquisa os jogos eletrônicos como possibilidades pedagógicas em aulas de educação física escolares sob a responsabilidade do pesquisador Jeferson Alves de Sousa, a qual pretende analisar as contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos podem proporcionar às aulas de Educação física em uma escola pública de ensino integral na cidade de Tocantinópolis – TO.

A sua participação é voluntária e a recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios. Se depois de consentir em sua participação o Sr (a) desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo. Para obtenção de qualquer tipo de informação sobre os seus dados, esclarecimentos, ou críticas, em qualquer fase do estudo, o (a) Sr (a) poderá entrar em contato com o pesquisador responsável no endereço (inserir endereço profissional do professor co-orientador), Em caso de dúvidas ou desavença com o pesquisador o(a) Sr (a) pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Tocantins (CEP-UFT: Quadra 109 Norte, Avenida NS 15, ALCNO 14, Plano Diretor Norte, Campus Universitário de Palmas, Prédio do Almoarifado, CEP: 77.001-090 em Palmas TO), telefone 63 3232-8023, de segunda a sexta-feira no horário comercial (exceto feriados).

Eu, \_\_\_\_\_, fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não receberei nenhum tipo de compensação financeira pela minha participação neste estudo e que posso sair quando quiser. Também sei que caso existam gastos adicionais, estes serão absorvidos pelo orçamento da pesquisa. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós. Reclamações e/ou insatisfações relacionadas à participação na pesquisa devem ser comunicadas por escrito à Secretaria do CEP/UFT, desde que os reclamantes se identifiquem, sendo que o seu nome será mantido em anonimato.

Data: \_\_\_/ \_\_\_/ \_\_\_\_

---

Assinatura do participante

---

Assinatura do coordenador do projeto