

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA JOGOS  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO  
FUNDAMENTAL: UM OLHAR GERAL**

Yan Periotto Gonçalves da Silva

São Carlos  
2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA JOGOS  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO  
FUNDAMENTAL: UM OLHAR GERAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à disciplina “Seminários de Monografia em Educação Física”, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de São Carlos, sob a orientação do Prof. Dr. Glauco Nunes Souto Ramos.

São Carlos  
2024

## AGRADECIMENTOS

Agradeço e dedico essa pesquisa a todos e todas que me acompanharam intimamente nessa trajetória, principalmente minha namorada, desde 2018, nessa jornada.

Às minhas amizades dentro e fora da Federal por continuarem a me auxiliar emocional e academicamente, minha mãe, pai e irmão (que também ama os jogos eletrônicos).

Ao meu orientador Glauco pela paciência, aulas, conversas e reflexões;

À Universidade Federal de São Carlos pelas bolsas disponibilizadas que garantiram minha permanência no curso.

Um agradecimento especial ao professor Mário que me acompanhou e foi meu amigo, exemplo e parceiro durante as aulas ministradas, o que me possibilitou realizar essa pesquisa incrível.

E por fim, um grande abraço a todos/as os/as docentes futuros/as colegas de trabalho na área.

## RESUMO

Os jogos eletrônicos estão inseridos, desde 2017, no currículo da Educação Física Escolar através da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Tal acréscimo parece ser adequado visto que nós, enquanto futuros professores, estamos sempre em contato com estudantes que possuem diferentes interesses e potencialidades que podem ser abordados em aula das mais diversas formas, incluindo-se a utilização dos meios tecnológicos disponíveis ou, a partir destes meios, convertê-los em um cenário educativo. Além disso, os jogos eletrônicos fazem parte da maioria da população de crianças e adolescentes, seja por celulares ou computadores de mesa (*notebooks, desktops*) e muitos utilizam como entretenimento. Devido à recente pandemia do Covid-19 e o isolamento social necessário, essa interação aparenta ter ficado mais presente e os usuários compartilham seus interesses e conquistas nos jogos com colegas e amigos, mesmo à distância. A partir de tais colocações, o objetivo desta pesquisa foi analisar o processo de ensino e de aprendizagem da unidade temática de jogos eletrônicos em aulas de Educação Física. Para isso, utilizamos a pesquisa qualitativa, na qual foi acompanhada uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental, anos finais, pertencentes a uma escola da rede pública estadual de ensino da cidade de São Carlos/SP. Os instrumentos de coleta de dados foram os diários de campo, confeccionados pelo pesquisador após cada aula ministrada pelo professor de Educação Física, bem como entrevista semiestruturada com o docente e um questionário aos alunos. Após a coleta e a análise qualitativa dos dados, chegamos às seguintes categorias: a) *Potenciais de Aprendizagem*, que tratou de como os jogos eletrônicos contribuem por meio das diferentes relações entre gerações, como aplicativos de celulares ou de computadores contribuem para o acesso à saúde, bem como à aproximação com a unidade temática jogos e brincadeiras e do virtual ao real; b) *Prática Pedagógica*, onde foram observadas as estratégias do professor, a convivência entre alunos/as e professor, além do tempo de aula e a troca de saberes; c) *Disponibilidade de Acesso (conteúdos, cursos, propostas alternativas)*, essa última lidou com a falta de formação específica na área e a importância da relação contínua entre universidade e escola. Desta forma temos que os registros buscaram criar possibilidades de intervenções futuras em processos de *gamificação*, tendo como pano de fundo os jogos eletrônicos como uma ferramenta de aprendizado nas aulas de Educação Física por meio de atividades lúdicas com jogos contextualizados adaptados.

**Palavras-chave:** Educação Física escolar; jogos eletrônicos; gamificação.

## ABSTRACT

Since 2017, electronic games have been included in the school Physical Education curriculum through the National Common Curricular Base (BNCC). This addition seems appropriate since we, as future teachers, are always in contact with students who have different interests and potentialities that can be approached in class in the most diverse ways, including the use of available technological means or, from these means, convert them into an educational setting. Furthermore, electronic games are part of the vast majority of the population of children and adolescents, whether on cell phones or desktop computers (notebooks, desktops) and many use them as entertainment. Due to the recent Covid-19 pandemic and the necessary social isolation, this interaction seems to have become more present and users share their interests and achievements in games with their colleagues/friends even from a distance. Based on these considerations, the objective of this research was to analyze the teaching and learning process of the thematic unit of electronic games in Physical Education classes. For this, we used qualitative research, in which a 7th year class of elementary school, final years, belonging to a state public school in the city of São Carlos/SP was monitored. The data collection instruments were field diaries, prepared by the researcher after each class taught by the Physical Education teacher, as well as a semi-structured interview with the teacher in question and a questionnaire for the students. After collecting and qualitatively analyzing the data, we arrived at the following categories: a) *Learning potentials*, which dealt with how electronic games contribute through different relationships between generations, how cell phone or computer applications contribute to access health, as well as the approximation of the thematic unit of games and games and the approximation of the virtual to the real; b) *Pedagogical practice*, where the teacher's strategies, the coexistence between students and teacher were observed, in addition to class time and the exchange of knowledge; c) *Availability of access (content, courses, alternative proposals)*, the latter dealt with the lack of specific training in the area and the importance of the continuous relationship between university and school. In this way, the records sought to create possibilities for future interventions in gamification processes, with electronic games as a background as a learning tool in Physical Education classes through playful activities with adapted contextualized games.

**Keywords:** *School physical education, electronic games, gamification.*

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>13</b>
<b>3. TRAJETÓRIA METODOLÓGICA.....</b>	<b>20</b>
<b>3.1 A PESQUISA DE CAMPO .....</b>	<b>23</b>
<b>3.2 ANÁLISE DOS DADOS.....</b>	<b>23</b>
<b>4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>25</b>
<b>4.1 Potenciais de aprendizagem .....</b>	<b>25</b>
<b>4.2 Prática pedagógica .....</b>	<b>33</b>
<b>4.3 Disponibilidade de acesso (conteúdos, cursos, propostas alternativas) .....</b>	<b>37</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>42</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>46</b>
<b>APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....</b>	<b>46</b>
<b>APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido .....</b>	<b>48</b>
<b>APÊNDICE C – Carta de apresentação.....</b>	<b>50</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>51</b>
<b>ANEXO A – Questionário confeccionado aos alunos e alunas .....</b>	<b>51</b>
<b>ANEXO B – Roteiro da Entrevista com o docente de Educação Física .....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXO C – Entrevista transcrita .....</b>	<b>54</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A principal razão de meu interesse em fazer um estudo voltado para a unidade temática de jogos eletrônicos no curso de Licenciatura em Educação Física, é a vivência anterior com esse universo na infância, onde passava várias tardes jogando diversos jogos por inúmeras fontes (*Playstation 1 e 2*, computadores), sozinho, acompanhado de amigos, ou com meu irmão e meu pai, que quando podiam, utilizavam um pouco de seu tempo para ficarem comigo jogando. Naquela época, não passava pela minha cabeça que esses jogos poderiam ser aplicados na sala de aula como um enorme potencial pedagógico que vejo hoje em minha constante formação como profissional da Educação Física, podendo lembrar estes momentos maravilhosos que tive em minha infância agora vivenciados como uma experiência coletiva da Educação Física.

Além disso, por termos 4 diferentes gerações<sup>1</sup> coexistindo no mercado de trabalho, que se comportam e possuem estímulos culturais e sociais diferentes (Jordão, 2016), faz-se ainda mais necessária uma aderência maior aos jogos eletrônicos devido à representatividade deles que existe hoje entre essas gerações, para que de diferentes formas possam ser introduzidas problemáticas dentro desse objeto de conhecimento nas salas de aulas. Por exemplo: enquanto uma pessoa nascida na década de 1950 possa jogar, por exemplo, um *Candy Crush*<sup>2</sup>, que estimula uma interpretação rígida do cenário virtual, trabalhando sua percepção, antecipação, raciocínio e várias possibilidades de combinações entre os blocos (doces) para avançar de nível, somente para se divertir, uma pessoa nascida depois de 2010

---

<sup>1</sup> O termo Geração X é utilizado para rotular as pessoas nascidas após o chamado “*Baby Boom*”, ou seja, nascidos durante a Guerra Fria. O medo do futuro incerto e a constante convivência com ameaças da Ditadura Militar em que o Brasil vivia definiu a infância deles- (nascidos no início de 1960 até 1982). A geração seguinte (geração Y) nasceu em um Brasil um pouco melhor; nos anos 90 tivemos o plano Real que rendeu ao país mais respeito com relação a sua recente democracia e economia aberta. Nessa mesma época tivemos a popularização da internet e o começo da “invasão tecnológica” de nossas vidas, ou seja, essas pessoas acompanharam de perto o começo e o crescimento das máquinas modernas. Geração Z (também conhecida como *iGeneration*, *Plurais* ou *Centennials*) nascidos na década de 90 até o ano de 2010. Essa é a geração que corresponde à idealização e nascimento da *World Wide Web*, criada em 1990 por Tim Berners-Lee (nascidos a partir de 1991) e no “boom” da criação de aparelhos tecnológicos (nascidos entre o fim de 1992 a 2010), isto é, desta vez foram as máquinas modernas que acompanharam de perto o nascimento e crescimento dos jovens. A grande nuance dessa geração é utilizar redes sociais como principais meios de comunicação, variando dentre muitas opções tais como, canais de televisão, internet, videogame, telefone e MP3 *players*, etc. A chamada geração Alpha são as crianças que nasceram depois do ano 2010 – a mais nova deste século 21. O termo foi usado pela primeira vez pelo sociólogo australiano Mark McCrindle, em março de 2010, e seu nome tem origem na primeira letra do alfabeto grego, “ $\alpha$ ”. Ela nasceu em um contexto global no qual as novas tecnologias estão bem mais desenvolvidas do que há dez anos. Os desafios ambientais são mais preocupantes e a quantidade de informações com as quais lidamos no dia a dia nunca foi tão grande (Jordão, 2016, p. 4-6).

<sup>2</sup>*Candy Crush Saga* é um jogo de raciocínio lançado em 2012 pela empresa King, inicialmente para Facebook e depois liberado também para *Android*, *iOS* e *Windows Phone*. <Disponível em: [Candy Crush Saga: confira 10 curiosidades sobre o game | Jogos de raciocínio | TechTudo](#)>

pode estar jogando o mesmo jogo e disputando um campeonato do mesmo, como o *Candy Crush All-Stars*, disputado nos Estados Unidos desde 2021<sup>3</sup>.

Após a inclusão dos jogos eletrônicos na Base Nacional Curricular Comum (BNCC) em 2017, muitos professores e professoras ainda não se sentem à vontade para trabalhar o tema por falta de formação específica na área, materiais escassos ou até, às vezes, por não considerar relevante dentro da Educação Física, o que mais pesa nesse cenário é o discurso do senso comum de que jogos são violentos, anti-pedagógicos, viciantes e por não incorporarem um olhar educativo sobre o mundo, ou por até não estarem de acordo com a implementação deste conteúdo como tema da Educação Física, e com essa afirmação reforçada pela Ministra do Esporte<sup>4</sup> de que jogos eletrônicos não são esportes, esse posicionamento negativo a sua implementação tende a aumentar.

Dentro dessas diferentes gerações me enquadro na Y, nascido na mesma época que começou a “invasão tecnológica”. Depois deste “boom” das criações dos aparelhos eletrônicos, a geração Y passou a acompanhar a evolução dessas tecnologias de uma maneira diferente da anterior (X), e seguindo esse mesmo pensamento, as posteriores também encaram e usam essa evolução de forma diferente, e isso não pode ser deixado de lado quando fomos explorar o potencial pedagógico dos jogos eletrônicos.

Nessa atmosfera tecnológica, me foi possibilitada a experiência de diversos jogos, e com o tempo, um gosto por uma maior variedade desses. E, dentro dessa vasta possibilidade, jogos classificados como *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), que:

“[...] é geralmente situado em um mundo 3D e envolve duas equipes opostas que consistem em um número de caracteres (ou seja, agentes) e estruturas. O objetivo de cada equipe é eliminar a estrutura central do equipe adversária que está situada na extremidade oposta do mundo. A estrutura principal de cada equipe está conectada a caminhos conhecidos como pistas. Cada pista contém um número de estruturas pertencentes a cada equipe. Os personagens do jogo podem se envolver uns aos outros em combate à distância ou corpo a corpo, a fim de progredir em uma pista específica e alcançar o núcleo da estrutura do inimigo” (Walsh; Moodley, 2016, p. 3).

Foi especificamente nessa classificação onde identifiquei potencial pedagógico a ser aproveitado dentro dos jogos eletrônicos na forma de jogo educacional, visto que exige, em sua totalidade, uma complexa análise da partida considerando que há uma grande quantidade de fatores que influenciam em seu resultado, como: tempo, estatísticas dos

---

<sup>3</sup>[Candy Crush ganha seu primeiro campeonato e se torna um esporte | Mundo Conectado](#)

<sup>4</sup> [“Jogos eletrônicos não são esportes”, diz Ana Moser, ministra de Lula | Exame](#)

personagens (velocidade de movimento, pontos de vida, habilidades, velocidade de ataque, entre outros fatores presentes), a quantidade de espólios (itens que de alguma forma beneficiam os jogadores na partida, alguns deles podem ser usados para melhorarem suas estatísticas ou prejudicarem o oponente) capturados no decorrer da partida, a comunicação e as estratégias do time.

Dentro desse cenário, algo que influencia demais o resultado é a combinação certa de heróis, sendo esse considerado um aspecto crítico do jogo, visto que existem heróis corpo a corpo (*Melee Attack*), ou heróis de longa distância (*Range Attack*), (WANG, 2016, p. 6), penso que, se pudermos trazer alguns elementos de dentro desse cenário para o ambiente real sem auxílio da ferramenta eletrônica necessária para executar a atividade, podemos criar vários jogos sempre levando em conta o contexto escolar e potencialidades de cada aluno.

Um exemplo seria utilizar como contexto o jogo *Subway Surfers*<sup>5</sup> e adaptar um circuito de atletismo, por exemplo, ou um pega pega baseado em *Pac Man*<sup>6</sup>, manipulando as regras dentro deste jogo (utilizar as linhas da quadra como o corredor utilizados pelos personagens), e em algum momento inverter os papéis.

Não é de hoje que a Educação Física tem seus problemas de legitimidade como componente curricular, Vago (1997), Gariglio (1997; 2001), Caparróz (1997; 2001), Souza Júnior (1999; 2001) e Oliveira (2001) apud González (2014) já fizeram críticas com o formato científico da Educação Física no sentido de como materializar sua prática pedagógica. Seguindo este cenário, Silva e Bracht (2012), classificam três tipos de prática pedagógica na Educação Física Escolar: a biologicista, firmada nos anos 1970 e 1980; a “rola bola”, que é fruto da primeira, Darido (2010 p. 14) afirma que esse modelo não foi defendido pelos profissionais dentro da Educação Física e traz o conceito de desinvestimento pedagógico, e que “provavelmente tenha nascido de interpretações inadequadas e das condições de formação e trabalho do professor” (Nascimento, Garces, 2013); e a menos comum, que é a inovadora, sendo esta última que busca:

[...] a) inovar os conteúdos da Educação Física, ampliando os para além dos tradicionais esportes, tematizando outras manifestações da cultura corporal de

---

<sup>5</sup> “Subway Surfers é um termo que descreve a jogabilidade do game, que envolve “sufar” em trilhos de trem e metrô (“subway”, em inglês) de grandes cidades do mundo. O jogo Subway Surfers é um dos maiores games de corrida infinita, em que o jogador precisa desviar de obstáculos e realizar manobras enquanto o personagem percorre o cenário automaticamente, e só termina quando o usuário comete alguma falha.” <Disponível em: [Qual a história de Subway Surfers? Conheça significado, quem criou e mais \(techtudo.com.br\)](#)>

<sup>6</sup> “O jogo consiste em comer o maior número de bolinhas (ou pizzas) sem ficar preso pelos fantasmas em um labirinto que se torna cada vez mais complexo com a mudança de nível.” <Disponível em: [Pac-Man - Origem, história e sucesso do fenômeno cultural \(r7.com\)](#)>

movimento, além de considerar como conteúdos de aula os aspectos ligados ao conhecimento sobre a cultura corporal de movimento, como conhecimentos fisiológicos, antropológicos, sociológicos, etc. tratando-os contextualizadamente, portanto, articulando teoria e prática; b) modificar o trato deste conteúdo, não mais se resumindo a apresentar os gestos considerados corretos, e sim, envolvendo o aluno como sujeito do conhecimento, construindo um ambiente de co-gestão das aulas; c) utilizar diferentes formas de avaliação que envolvam o aluno nas decisões do que avaliar, como avaliar e, mesmo, no próprio ato de avaliação (auto-avaliação); d) articular a EF de forma mais clara e orgânica ao projeto pedagógico da escola. Essas características podem se apresentar isoladamente ou então de forma combinada (Silva, Bracht, 2012, p. 82-83).

Com isso, no interior das escolas, a Educação Física deve contemplar toda geração que passa por ela, de forma que contextualize a realidade e estimulem as práticas corporais nela contidas, e segundo a BNCC, que é o documento normativo existente no nosso país que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação – PNE (Brasil, 2017). Portanto, temos que:

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo (Brasil, 2017, p. 213).

Ainda sobre a BNCC, temos seis unidades temáticas para serem abordadas ao longo do Ensino Fundamental, sendo: Brincadeiras e Jogos, Ginásticas, Danças, Lutas, Práticas corporais de aventura e Esportes (Figura 1). Cada uma possui sua especificidade, estrutura e objetivos próprios.

FIGURA 1 – Unidades temáticas da Educação Física e seus objetos de conhecimento.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
	6º E 7º ANOS	8º E 9º ANOS
Brincadeiras e jogos	Jogos eletrônicos	
Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão Esportes de invasão Esportes técnico-combinatórios	Esportes de rede/parede Esportes de campo e taco Esportes de invasão Esportes de combate
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico	Ginástica de condicionamento físico Ginástica de conscientização corporal
Danças	Danças urbanas	Danças de salão
Lutas	Lutas do Brasil	Lutas do mundo
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura urbanas	Práticas corporais de aventura na natureza

Fonte: Brasil (2017, p. 231). Disponível em: [Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base \(mec.gov.br\)](http://Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base (mec.gov.br)).

Além disso, no Currículo Paulista (São Paulo, 2023), na turma do 7º ano, está previsto a abordagem de habilidades do objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos na unidade temática de Jogos e brincadeiras (Figura 2):

FIGURA 2 – Abordagem e habilidades a serem desenvolvidas.

EDUCAÇÃO FÍSICA		
7º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Brincadeiras e jogos	(EF07EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias.	Jogos eletrônicos

Fonte: São Paulo (2023, p. 9). Disponível em: [Educação-Física-Anos-Finais.pdf \(educacao.sp.gov.br\)](http://Educação-Física-Anos-Finais.pdf (educacao.sp.gov.br)).

Entre outros aspectos, podem ser exploradas as sensações provocadas pela prática desses jogos. Corroboro com os autores tais quando afirmam que os jogos possuem potencial, de forma que os educandos possam assumir a posição de sujeitos da transformação social, a fim de que possam contribuir na construção de uma sociedade mais democrática e justa (Lima; Neira, 2010, p. 5).

Como conteúdo da Educação Física, os jogos eletrônicos podem ser definidos como “jogos que combinam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, que unem também imagens, sons e textos que podem ser classificados quanto ao tema: ação, esportes, estratégia, luta e RPG (*role playing game*)” (Kruger; Cruz apud Ramos, 2006, p. 3).

Um dos termos e principal ferramenta conceitual utilizada para viabilizar os jogos eletrônicos nas aulas é a estratégia da *gamificação*, que segundo Kapp (2012, p. 46) é a “utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em *games* para engajar pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas”. Ainda segundo esse autor, temos vários perfis comportamentais diferentes dentro do jogo, tais como Empreendedores (*Achievers*), Exploradores (*Explorers*), Socializadores (*Socializers*) e Matadores (*Killers*), porém, na maioria das vezes os jogadores apresentam traços de todas essas classificações nos jogos (p.133-142), Tal perspectiva corrobora com a visão de Cruz Júnior (2014) onde a ideia de gamificação é

O processo de aplicar a mecânica do jogo em situações não relacionadas ao jogo, que, em geral, visa aumentar o envolvimento dos indivíduos em uma determinada circunstância. Seu principal objetivo é dar atividades (que não são tão atraentes por si) o prazer, a motivação e a diversão comumente associado a jogos digitais. Para isso, a gamificação recorre a conhecimentos, métodos e técnicas de uma variedade de disciplinas (Cruz Junior, 2014, p. 944).

Observando essa definição, Medeiros (2020) discute em cima do esclarecimento conceitual que há trabalhos que envolvam jogos eletrônicos, sendo utilizado um protocolo com o *exergame*, que segundo Salgado (2020) são “jogos que permitem novas formas de vivenciar uma modalidade esportiva. Fazem parte da cultura digital e podem ser incorporados às aulas como recurso didático ao ensino dos conteúdos da educação física escolar.” (p. 1)

No estudo de Medeiros (2020), em um grupo era visado aumentar a frequência de atividade física em adolescentes com sobrepeso e testar esse protocolo. Utilizando uma metodologia de um ensaio clínico randomizado, com dois grupos definidos, sendo um

experimental que se utilizou de gamificação e videogames ativos<sup>7</sup> e o de controle apenas de videogames ativos. Os resultados mostram que o grupo experimental que se utilizou de gamificação e videogames ativos teve mais aderência na prática das atividades propostas do que o grupo controle que se utilizou somente de videogames ativos.

Observando e identificando a possível aparição dos elementos e afirmações citados por todos os autores acima, esse trabalho de monografia buscou por meio de uma pesquisa de campo explorar a atividade que é realizada em uma escola pública estadual, localizada na cidade de São Carlos, acerca dos jogos eletrônicos. A pesquisa tem cunho qualitativo, que trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (Minayo, 2001, p. 21).

Deste modo, encontra-se organizado da seguinte maneira: no capítulo 2, trataremos da revisão bibliográfica sobre os temas gamificação, cibercultura, práticas pedagógicas e processo de ensino e aprendizagem presentes na Educação Física escolar. No 3º capítulo, será abordada a trajetória metodológica da pesquisa de campo realizada em aulas de Educação Física de uma turma do 7º ano do ensino fundamental de escola da rede pública estadual de ensino da cidade de São Carlos/SP. No 4º capítulo, apresentamos, analisamos e discutimos, com a literatura consultada, os dados coletados na pesquisa. No 5º capítulo, indicamos as nossas considerações finais sobre o trabalho realizado, seguido pelas referências bibliográficas, apêndices e anexos.

---

<sup>7</sup> Os videogames ativos são aqueles que precisam do movimento corporal para serem jogados. É possível usar consoles como o Xbox 360, Xbox One com Kinect e o Nintendo Wii, no qual é possível dançar, lutar, jogar boliche e tênis, fazer zumba e até esquiar sem sair de casa, apenas com movimentos em frente à telinha. Os jogos mais indicados e populares são o Just in Dance para dança e o Wii Fit Plus para atividades esportivas diversas. <Disponível em: [Videogames ativos: 5 jogos que incentivam o movimento - Marista Lab](#)>

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

Para esta revisão, fizemos buscas nas plataformas Scholar Google e Scielo. Na primeira plataforma, utilizamos as palavras-chave “Educação física Escolar e jogos eletrônicos”, onde encontramos 16.400 resultados e “gamificação nas aulas de educação física” com 11.000 no período de 2015 a 2023. Na plataforma Scielo, sem nenhuma restrição, foram encontrados 2 resoluções para “Educação física escolar e jogos eletrônicos”, sendo ambos artigos parte da Revista Brasileira de Ciências do Esporte<sup>8</sup>, e nenhuma para “gamificação nas aulas de Educação física”, além de uma manchete de internet e um vídeo, localizados em sites de notícias. Após as averiguações, realizamos a leitura do resumo de 17 trabalhos que pareciam mais promissores na plataforma Scholar Google, e desses, 6 se encaixaram no objetivo da pesquisa e serão apresentados a seguir.

Quadro 1 – Artigos (A), Dissertações (D) e Monografias (M) encontrados na plataforma Scholar Google.

Nº	Título do Artigo (A), Dissertação (D) ou Monografias (M)	Autor(es)/a(as)	Ano de defesa/publicação	Área/ Universidade ou Revista	Assunto
01	(A) Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências	Cristina Martins e Lucia Maria Martins Giraffa	2015	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul	Gamificação, Cibercultura, Práticas Pedagógicas.
02	(A) A relação dos jogos eletrônicos e a violência real	Adriel Kistemacher da Silva	2020	Universidade Cesumar – UNICESUMAR - Maringá	Cultura. Mídia. Moralismo.
03	(A) Gamificação nas aulas de educação física	Marcus Vinícius da Silva Nunes, Silvana Souza das Chagas, Edna de Oliveira Luz,	2020	PEAD No 22 (2020): Nº XXII PESQUISA & EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	Não possui.

<sup>8</sup> [SciELO - Brasil - "Jogando" com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar](#)  
[SciELO - Brasil - "Jogando" com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar](#)  
["Jogando" com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar](#)

		Julio Cesar de Faria Pastore			
04	(A) A gamificação nas aulas de educação física: um relato de experiência no PIBID	Vinícius José de Lima Alves, Joseildo Anderson Alves da Silva, Allyson Carvalho de Araújo, Leilane S. G. Pereira Leite.	2021	Anais do XXII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e do IX Congresso Internacional da Ciências do Esporte	gamificação; pibid; educação.
05	(M) Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física: Gamificação e Exergames.	Guilherme Silva de Almeida, Marcos José Batista Ribeiro.	2022	Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC - Brasília	Educação Física; Metodologia Ativa; Exergames; Gamificação; Jogos Eletrônicos.
06	(A) Jogos digitais na educação física escolar: possibilidades pedagógicas para o ensino e a aprendizagem	Hemelly da Silva Areias	2023	Revista UNIDA Científica	Jogos Digitais; Educação Física, Ensino e Aprendizagem.

Fonte: o autor.

Houve uma infeliz fala do presidente Lula, em dezoito de abril (18/04/2023) onde ele menciona “[...] não tem game falando de educação, é game ensinando a “mulecada” a matar”.<sup>9</sup>

Essa afirmação é referente aos vários ataques ocorridos no começo do mês de abril a várias escolas do Brasil, sendo o inicial deste ano ocorrido em uma creche em Blumenau dia cinco de abril (05/04/2023), Santa Catarina, onde um homem invadiu e matou quatro crianças. Depois de alguns dias, o deputado federal Zé Trovão (PL-SC) enviou um pedido ao

<sup>9</sup> <Disponível em: [Lula associa violência aos jogos eletrônicos: "Ensinando a molecada a matar" - YouTube](#)>

Governo Federal para suspender os jogos violentos no país por 30 dias, sob alegação de que havia uma conexão entre o atentado e jogos que apresentam violência.<sup>10</sup>

Porém, essa assimilação de jogos eletrônicos versus violência até hoje não tem equivalência, isso porque os estudos não conseguem trazer essa relação de forma verossímil, porém, muitas pessoas afirmam que os jogos, em sua totalidade, são violentos, gerando uma situação de causa-efeito, como foi na fala de Lula.

Silva (2020), em um estudo de casos que menciona o Massacre de Suzano, ocorrido em treze de março de dois mil e dezenove (13/03/2019), chama a atenção para o discurso sensacionalista e desinformativo sobre a presença dos jogos eletrônicos na vida dos adolescentes, além de tentar demonstrar que há várias outras questões pertinentes que envolvem o ocorrido, como problemas sociais dentro e fora da escola por parte de um dos envolvidos (bullying e parentes viciados em drogas).

Em um estudo qualitativo exploratório realizado por meio de um questionário online auto aplicável, com observações participante e não participante, aplicação de experimento, entrevistas e diários de pesquisa por Martins e Giraffa (2015), tratando da cibercultura e da gamificação como ferramentas necessárias para novas propostas pedagógicas e a inclusão dos docentes dentro desse novo cenário em uma escola privada, temos uma série de possíveis elaborações pedagógicas (Figura 3) trazendo elementos de RPG (*Role Playing Game*) dentro dos jogos eletrônicos, conhecidos por MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). Bittencourt (2004, p. 20) apud Martins e Giraffa (2015) define MMORPG como uma modalidade de RPG digital que “[...] permite a participação simultânea de centenas de jogadores em um mundo virtual. Os jogadores criam personagens que vivem em tais mundos”.

---

<sup>10</sup> <Disponível em: [Jogos eletrônicos e violência: qual a verdadeira relação? \(olhardigital.com.br\)](http://olhardigital.com.br)>

FIGURA 3 - Definição do jogos digitais em atividades gamificadas.

Elemento	Definição
Missão	Configura-se como a meta apresentada para justificar a realização da atividade como um todo. É ampla e está diretamente relacionada ao enredo. A conclusão de todos os níveis/desafios leva ao fim da atividade ou a “zerar a atividade”.
Enredo	É a representação de um cenário ou contexto por meio de elementos narrativos e imaginativos. Caracteriza a atividade um ambiente de jogo e define o personagem que o estudante desempenhará. Além disso, serve de pano de fundo para a missão.
Personagem	É a representação virtual (digital ou não) do estudante, ou seja, seu avatar.
Níveis/Desafios	São as etapas determinadas pelos objetivos específicos. Ao atingi-los se avança a uma nova etapa. Podem ser dados por um <i>NPC</i> ( <i>non-player character</i> ou personagem não jogável) e ao completá-los o personagem (estudante) ganha <i>XP</i> , itens e/ou pontos, avançando em seu desempenho.
Objetivos específicos	Direcionam o jogo, sendo pontuais e claros. São orientados por regras, complexificando seu alcance. São passíveis de serem concluídos, conforme o término dos níveis/desafios.
Recursos	São os auxílios recebidos pelo personagem (estudante) ao longo da realização da missão; podem vir de pessoas ou de ferramentas. Assim, constituem-se nas ajudas ( <i>online</i> ou não), na colaboração de outros sujeitos, nos tutoriais explicativos em forma de <i>Help</i> e nos recursos que permitem aquisição de itens.
Colaboração	Acontece por meio da interação entre sujeitos em rede de maneira <i>online</i> ou física através de grupos ou equipes.
<i>Help</i>	São os tutoriais explicativos que auxiliam na compreensão da missão e dos níveis/desafios.
Itens	São os bônus, ou as habilidades específicas, conferidos aos personagens durante as etapas percorridas de acordo com o desempenho obtido.
Desempenho	Constitui-se nos resultados quantitativos e qualitativos das aprendizagens alcançadas ao longo das etapas atreladas dos níveis/desafios. Considera todo o processo de ensino e aprendizagem desenvolvido na resolução da missão.
<i>XP</i>	Nível de experiência desenvolvido ao longo do processo, ou seja, corresponde ao desempenho do personagem (estudante) em termos de resultados qualitativos. Esse processo de aprendizagem, atrelado ao desenvolvimento de competências e habilidades pelo estudante, por meio das experiências vivenciadas ao longo da atividade gamificada é o mais relevante para avaliação do estudante.
Pontuação	Resultado quantificado por meio de pontos. Está diretamente relacionado ao desempenho quantitativo e aos itens recebidos pelo estudante. Essa quantificação também faz parte da avaliação do estudante, mas se põem em segundo plano. Faz-se necessária devido à cultura da performatividade, que impõe ao ecossistema escolar mensurar a aprendizagem dos estudantes com sistemas de representação de notas.

Fonte: Martins e Giraffa (2015, p. 45).

Em outra proposta utilizando a gamificação como ferramenta pedagógica, Nunes e colaboradores (2020) utilizaram três formas básicas para intervir em suas aulas: slides preparados para jogos interativos (jogos como dooble, placas de lexis entre outros), vídeos chamados de “esse ou esse”, em que o aluno escolhia um dos personagens da tela e em seguida surgiam exercícios físicos a serem feitos, e por fim, o uso do aplicativo *active arcade*, que permite que o celular se torne um videogame portátil e o aluno interaja com a tela. Como conclusão foi constatado que a gamificação pode trazer muitos benefícios psicomotores para os alunos e alunas, desde que seja previamente estudada, bem elaborada e de acordo com a faixa etária. Também salientou a importante presença cotidiana dos jogos na vida das crianças em questão, pois essa é uma realidade delas, e isso, segundo os autores e autoras, passa a ter mais avaliações somativas e observações mais frequentes por parte dos docentes.

Uma proposta semelhante a de Nunes *et al.* (2020) foi utilizada por Alves *et al.* (2021), isso ainda no cenário pandêmico e remoto, onde utilizaram plataformas como Kahoot, Mentimeter, Gartic e Wordwall<sup>11</sup>, e o grupo de professores e professoras notou que a participação dos alunos e alunas na aula remota síncrona aumentou bastante depois dessas aplicações (de 6,5% para 14,5%), além dos relatos dos próprios/as discentes falando que haviam gostado dessas aulas, chegando a conclusão de que a gamificação em sala de aula aumenta significativamente a participação, além de criarem novos meios de aprendizagem baseados na execução de atividades por meio de jogos (Júnior, Lisboa, Costa, 2019) apud Alves (2021).

Em um trabalho de conclusão de curso realizado por Almeida e Ribeiro (2022) por meio de uma pesquisa bibliográfica narrativa onde buscou-se verificar a influência do uso de metodologias ativas como os exergames e a gamificação nas aulas de Educação Física (Almeida, Ribeiro, 2022, p.1), os autores iniciaram explicando o conceito de metodologia ativa, e para ambos a melhor definição foi a realizada por Silva *et al.* (2017):

As metodologias ativas utilizam a problematização como forma de motivação, estimulando o educando a desenvolver estratégias para a resolução diante de um problema apresentado (Silva *et al.* 2017).

Os autores ainda ressaltam que

Devido às transformações da sociedade atual, há discussões sobre o processo de ensino-aprendizagem, e, mudanças no âmbito social, econômico, político e tecnológico influenciam esses debates (Garcia *et al.*, 2019).

---

<sup>11</sup> [...]“No Kahoot e no Mentimeter, geramos quizzes voltados ao assunto tratado na aula. No Gartic, por se tratar de um jogo de seleção de palavras e feitura de desenhos, todos os termos escolhidos durante a criação da partida faziam jus ao tema proposto. O Wordwall trata-se de um site que permite gerar tarefas. Dentre elas estão: caça-palavras, questionários e a criação de jogos da memória, que também utilizamos nas aulas.” (Alves *et al.*,2021)

Chegaram à conclusão que os professores e professoras de educação física tem à sua disposição um vasto portfólio de metodologias de ensino, que, se aplicadas nas aulas, poderão aumentar consideravelmente o engajamento dos alunos. Um ponto que os autores levantaram foi que apesar da metodologia ativa com a gamificação fomenta diversos benefícios como motivação dos alunos e alunas, além do aprimoramento e a competição interna gerada entre eles e elas que acaba se tornando um grande potencializador nas aulas de Educação Física, apresentam também algumas dificuldades, pois envolve alterar o ambiente de sala de aula (adequar os espaços disponíveis para aula), o planejamento do professor e a própria aula. (Diesel; Baldez; Martins, 2017, p.13).

Em um estudo bibliográfico realizado por Areias (2023) publicado na revista UNIDA, a autora faz uma separação das tecnologias digitais (Figura 4) para melhor compreensão de como funcionam e de que forma poderiam ser utilizadas nas aulas, porém, ela diz que só se pode ensinar aquilo que se sabe, por isso, faz-se necessário assimilar desde os conceitos à aplicação prática para que a mudança em sala de aula aconteça. (p. 119), dando continuidade ao estudo, ela demonstra alguns aplicativos que podem utilizados na forma de ferramenta pedagógica: *Desenhe seu Jogo*<sup>12</sup>, *Make it*<sup>13</sup>, *Microsoft Powerpoint*<sup>14</sup>, *Google Forms*<sup>15</sup> e, por fim, a plataforma efuturo<sup>16</sup> dentro deles as possibilidades de criação, imaginação,

---

<sup>12</sup> “[...] é um app de fácil utilização, trazendo uma solução básica para a criação de jogos de forma rápida. Está disponível no google play e também nas lojas de aplicativos para smartphones, permitindo que os jogos sejam desenhados, fotografados, jogados e até compartilhados com outros jogadores de maneira simples, rápida e fácil. A criação do próprio jogo de videogame, consiste em desenhar os espaços ou mundo a partir da imaginação e criatividade, utilizando folha de papel e canetas hidrográficas nas cores preto, verde, vermelho e azul, em seguida poderá ser tirado uma fotografia direto no aplicativo baixado no smartphone e, após dez segundos, o “Desenhe seu Jogo”, transforma o desenho em um jogo real.” (Areias, p. 121).

<sup>13</sup> “[...] este app além de possibilitar a criação de jogos, também disponibiliza espaços para a criação de testes, histórias e atividades totalmente educativas que podem ser realizadas de acordo com o plano pedagógico alinhado a proposta curricular das instituições de ensino. Este app viabiliza uma excelente interação entre professores, estudantes, comunidade escolar e educadores em geral. No que corresponde a criação de jogos, os mesmos podem ser feitos com bastante facilidade e rapidez, devido a programação do app que disponibiliza modelos pré definidos para que o professor adapte o conteúdo programático do planejamento, podendo montar inclusive sequências de jogos se assim desejar.” (Areias, p. 122).

<sup>14</sup> “Este é um software que viabiliza a realização de apresentações por algo comumente conhecido como “slides”, no entanto, esse programa possui outras funções que ampliam a utilização dos textos e imagens, ele também viabiliza a inserção de sons, vídeos e animações, logo, há a possibilidade de criação de jogos educativos, a gamificação.” (Areias, p. 123).

<sup>15</sup> “[...] é uma ferramenta do google que permite modelos prontos para a realização de avaliações e também de testes de múltipla escolha no qual, é possível inserir vídeos e fotos.” (Areias, p. 123).

<sup>16</sup> “[...] é uma rede social educativa disponível de forma gratuita a professores e estudantes. Os espaços disponibilizados nessa plataforma, possibilitam uma abordagem colaborativa ao ensino e aprendizagem, viabilizando um ensino mais lúdico por meio das tecnologias, que além de disponibilizar materiais prontos, permite também a criação de materiais contextualizados de acordo com o planejamento do professor.” (Areias, p. 124).

interação e mecânicas dos próprios aplicativos envolvidas dentro dos jogos, a autora cita as vantagens de desvantagens de cada um de forma bem explicativa, e reconhecendo que o cenário atual é desafiador e escapam da capacidade pessoal e profissional de resolução dos/as docentes, porém ressalta a importância do aproveitamento por parte dos docentes do uso das tecnologias disponíveis, e para ela, negligenciar as tecnologias digitais junto à Educação Física Escolar, é perceber que os próprios envolvidos não reconhecem os processos educativos que se associam às suas realidades (p. 124).

Durante esse capítulo, identificamos elementos da gamificação que impulsionam a prática pedagógica e o ensino dos conteúdos utilizando como pano de fundo os jogos eletrônicos, bem como o senso comum os enxerga e os utiliza, de forma negativa, para discursos desinformativos e sensacionalistas. No capítulo seguinte, dialogaremos sobre a escolha dos instrumentos de coleta na trajetória metodológica e sua justificativa.

### 3. TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

A pesquisa foi realizada de forma qualitativa, ou seja, busca desenvolver o conhecimento ideográfico, encontrar significado nos objetos estudados, não se limitando às representações numéricas envolvidas, mas coletar e analisar informações para que sejam interpretadas de acordo com os referenciais teóricos, enquadramentos no segundo momento e discutir e explicar a dinâmica das relações sociais envolvidas neste processo (Negrine, 1999).

O trabalho foi elaborado com um professor de Educação Física que ministra aulas para estudantes nos anos finais do Ensino Fundamental, de uma escola pública estadual de São Carlos, localizada no interior do estado de São Paulo e que aceitou participar do estudo.

Foi utilizada a pesquisa de campo que, segundo Gonsalves (2001, p. 67) citado por Piana (2009),

[...] é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...] Neste tipo de pesquisa, o investigador utiliza a observação como instrumento de coleta de dados e pode registrá-los em um diário de campo, que tem nessa observação o ponto de partida para a sua utilização (Piana, 2009, p. 169).

Como instrumentos de coleta de informações foram utilizados diários de campo confeccionados pelo pesquisador, entrevista semiestruturada com o docente de Educação Física (Anexo B) e um questionário (Anexo A) para os/as alunos/as, respondidos em sala de aula.

De acordo com Weber (2009), o diário de campo é um importante instrumento de autoanálise do pesquisador, pois não é um texto completo, mas um material de pesquisa e análise, alguns trechos dele podem não ser mencionados em publicações científicas, mas devem ser considerados na análise dos dados. Zabalza (2004) acredita que os diários podem ser uma excelente ferramenta investigadora e servem também como parte do desenvolvimento profissional e pessoal dos professores (p. 16). Existem diversas modalidades de diários, podendo variar tanto pelo conteúdo que recolhem como pela periodicidade com que são escritos e pela função que cumprem (p. 15).

Holly (1989, p. 61-81) citado por Zabalza (2004) diferenciam entre diversos tipos de diários em função da modalidade de narração em que se emprega (Figura 4). Dentre as diversas modalidades e tipos de diários, nesta pesquisa foram confeccionados diários de aula que possuem cunho analítico, introspectivo e reflexivo.

FIGURA 4 - Modalidades de diários.

- *Jornalística*: de natureza fundamentalmente descritiva e seguindo as
- *Jornalística*: de natureza fundamentalmente descritiva e seguindo as características próprias do jornalismo.
- *Analítica*: nesse tipo de diários o observador se fixa nos aspectos específicos e/ou nas diversas dimensões que fazem parte da coisa que se deseja observar.
- *Avaliativa*: é uma forma de abordar os fenômenos descritos dando-lhes um valor ou julgando-os.
- *Etnográfica*: o conteúdo e o sentido do narrado (mesmo permanecendo nos limites das descrições) levam em consideração os contextos físico, social e cultural em que ocorrem os fatos narrados. Os eventos narrados aparecem como parte de um conjunto mais amplo de fenômenos que interagem entre si.
- *Terapêutica*: o conteúdo do diário e o estilo empregado servem para descarregar as tensões de quem escreve, é um processo de catarse pessoal.
- *Reflexiva*: quando a narração responde a um processo de *thinking aloud* tratando de aclarar as próprias idéias sobre os temas tratados.
- *Introspectiva*: quando o conteúdo do diário se volta sobre nós mesmos (nossos pensamentos, sentimentos, vivências, etc.).
- *Criativa e poética*: a narração responde não apenas aos critérios de refletir a realidade (como no modelo jornalístico) como a possibilidade de imaginar ou recriar as situações que se narram.

Fonte: Zabalza (2004, p. 15).

Em relação às entrevistas, temos, segundo Cohen y Mañion (1990) citado por Negrine (2010), que

[...] as entrevistas como ferramentas de investigação, abrangem desde “entrevistas formais”, ou seja, um conjunto de perguntas, passando pelas entrevistas “menos formais”, nas quais o investigador fica com maior liberdade para modificar a sequência das perguntas, alterar a redação, explica-las ou amplia-las; até as entrevistas completamente “informais” apresentadas como conversação, sem seguir qualquer roteiro (Negrine, p. 75).

Entre os tipos de entrevista, temos: estruturada, não estruturada e semiestruturada. Para este trabalho foi realizada a semiestruturada com o professor colaborador de Educação Física, pois possui as seguintes características:

[...] quando o instrumento de coleta está pensado para obter informações de questões concretas, previamente definidas pelo pesquisador e, ao mesmo tempo, permite que realizem explorações não previstas, oferecendo liberdade ao entrevistado para dissertar sobre o tema ou abordar aspectos que sejam relevantes sobre o que pensa (Negrine, 2010, p. 76).

Como mencionado, uma característica que consideramos importante para a escolha da entrevista semiestruturada é o tanto que o entrevistado estará à vontade para dialogar com seu entrevistador, trazê-lo em um ambiente agradável e sem ruídos para se expressar (López, 1991) e por meio de um bom diálogo mostrar qual o objetivo das perguntas.

Gil (1999, p. 128) define o questionário como “a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”

O autor também justifica suas vantagens durante a coleta de dados (p. 128):

a) possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio; b) implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores; c) garante o anonimato das respostas; d) permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente; e) não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado. (Gil, 1999, p. 128).

Aponta, também, suas desvantagens:

a) exclui as pessoas que não sabem ler e escrever, o que, em certas circunstâncias, conduz a graves deformações nos resultados da investigação; b) impede o auxílio ao informante quando este não entende corretamente as instruções ou perguntas; c) impede o conhecimento das circunstâncias em que foi respondido, o que pode ser importante na avaliação da qualidade das respostas; d) não oferece a garantia de que a maioria das pessoas devolvam-no devidamente preenchido, o que pode implicar a significativa diminuição da representatividade da amostra; e) envolve, geralmente, número relativamente pequeno de perguntas, porque é sabido que questionários muito extensos apresentam alta probabilidade de não serem respondidos; f) proporciona resultados bastante críticos em relação à objetividade, pois os itens podem ter significados diferentes para cada sujeito pesquisado (Gil, 1999, p. 129).

Em termos dos aspectos éticos, o docente de Educação Física participante da pesquisa recebeu, leu e assinou o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), bem como a escola recepcionou uma carta de apresentação feita pelo professor orientador (Apêndice C), autorizando a realização da pesquisa. E os alunos(as) e/ou pais/responsáveis recolheram para assinar, respectivamente, os Termos de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

### 3.1 A PESQUISA DE CAMPO

A pesquisa de campo foi realizada entre os dias quinze de fevereiro e nove de maio (15/02 - 09/05) de 2023, com os alunos e alunas do sétimo ano, turma C (7º C), e um total de vinte e oito alunos e alunas, participando da pesquisa vinte e dois que assinaram os respectivos termos junto a seus responsáveis, contendo doze registros de diários de aula, onde este era de uma única aula até o dia vinte e três de fevereiro (23/02), e a partir do dia vinte e sete (27/02) constam aulas duplas. Inicialmente tínhamos dois encontros em dias diferentes: quarta-feira (16:05-16:50) e quinta-feira (15:00-15:45), com o novo horário, elas passaram a ser ministradas em um único dia: segunda-feira (13:30-15:45), somando ao todo vinte e uma.

No dia da aula dupla que foi ministrada por mim (24/04), já em seus momentos finais, deixei avisado sobre o questionário (Anexo A) que os alunos e alunas teriam de realizar na próxima e última aula que estive presente (09/05), sendo este, além da entrevista com o docente e os diários de campo, o último instrumento de coleta de dados desta pesquisa.

### 3.2 ANÁLISE DOS DADOS

No que se refere à análise dos dados, a entrevista passou por 4 etapas (Negrine, 2010, p. 80):

1º: Depoimentos/respostas foram transcritos de forma fidedigna, sem alteração de dados, afim de evitar a contaminação de dados;

2º: Transcrição e elaboração da síntese das informações recolhidas, essa síntese serviu de análise e descrição por parte do pesquisador;

3º: Validação das informações. O entrevistador encaminhou os dados que obteve até o entrevistado para saber se este estava de acordo com o que foi transcrito, dando liberdade de alterações afim de refinar mais as informações dadas pelo entrevistado, essa é a etapa mais importante.

4º: Nesta etapa, o pesquisador procedeu à análise e descrição para posterior discussão e interpretação das informações recolhidas a partir das categorias de análise.

Quanto aos diários de aula, utilizamos como guia o quarto capítulo do livro “Pesquisa social: Teoria, método e criatividade” (Minayo *et al.*, 2004)<sup>17</sup>, intitulado “A análise em pesquisa qualitativa” (Gomes, 2004). Para analisar nossos diários, utilizamos conceitos

---

<sup>17</sup> Disponível em: [pesquisa-social.pdf \(ufpel.edu.br\)](https://www.ufpel.edu.br/pesquisa-social.pdf).

separados em categorias, de modo que se estabeleceram classificações (p. 70). Nesta pesquisa, optamos por realizar a criação de categorias depois da coleta de dados, garantindo uma concreticidade maior durante a análise dos dados obtidos e também visibilidade às respostas dos envolvidos e envolvidas na pesquisa. Durante a análise do material coletado, separamos a análise em quatro fases (p. 76): pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados obtidos e interpretação.

Na primeira fase, realizamos várias vezes a leitura de nossos materiais disponíveis para análise (diários de campo, questionário dos alunos e alunas e entrevista com o docente), buscando categorias para fundamentar as falas, acontecimentos e processos que ocorreram durante a pesquisa.

Na segunda fase, com as categorias já definidas, novamente retomamos a leitura desses materiais buscando relacioná-los com o que encontramos na literatura.

Na terceira fase, buscamos identificar os fenômenos culturais, ideológicos, entre outros que condicionam os acontecimentos, dados e falas dos(as) participantes da pesquisa.

A seguir, apresentaremos, analisaremos e discutiremos os dados coletados durante a pesquisa de campo.

## 4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Neste capítulo, trataremos do que vimos, ouvimos, registramos, analisamos, refletimos, classificamos e relacionamos o que conseguimos recolher de dados obtidos por meio dos instrumentos de coleta, e dentro do material que conseguimos obter, surgiram três categorias, acompanhadas por subcategorias que serão discutidos com base na bibliografia trazida até o momento, de que forma podem contribuir para nosso dia a dia como docentes:

- 1) Potenciais de aprendizagem;
- 2) Prática pedagógica;
- 3) Disponibilidade de acesso (conteúdos, cursos, propostas alternativas)

### 4.1 Potenciais de aprendizagem

Durante a realização deste estudo, pudemos observar algumas evidências de potencial de aprendizagem tanto dos alunos quanto dos professores e professoras envolvidos, isso porque dentro das *relações que se constroem entre as diferentes gerações*, podemos trabalhar valores morais e éticos, formas de linguagem dentro e fora da cibercultura e também a aproximação mútua que gera dessa relação, além dos conflitos que podem e irão surgir dentro dessa constante relação entre as gerações, como identificados nos trechos a seguir:

Entre as gerações (Nativos e imigrantes digitais) , nesse quesito por exemplo eu tive uma facilidade para trabalhar, para conversar,... (Entrevista PEF, p. 1, 5º parágrafo).

Bom eu aprendi em um jogo virtual de carros nomes de peças e funções delas também, e meu pai também” (Japa, pergunta 4).

Até em questão de terminologias, né? eu via que quando você falava alguma coisa em sala de aula sobre o tema dos jogos eletrônicos os alunos já né? arregalavam o olho, já mostravam interesse que queriam participar, porque você tava falando a linguagem deles né, a linguagem dos jogos virtuais, algo que eu não tenho e eu desconheço né, então acho que essa aproximação que você tem junto aos estudantes, por vocês serem nativos digitais isso ajuda muito o desenvolvimento e na aprendizagem da temática, do conteúdo, né?” (Entrevista PEF, p. 3, 17º parágrafo).

[...] e eu também aprendi muito com isso, né, vocês falaram da qual que foi o termo que vocês usaram... as pessoas tóxicas, né? e eu fiquei pensando mas que que é? e todo mundo falando que qualquer pessoa é tóxica nesse jogo virtual, e eu não sabia o que era isso, e eu lembro que você explicou o que eram as pessoas tóxicas, né, dentro ali da realidade dos jogos virtuais...” (Entrevista PEF, p. 3, 17º parágrafo).

[...] a gente teve que se adaptar, né a essa era digital, né, desde um controle remoto, uma máquina de lavar que é digital, uma televisão, os próprios jogos, a gente conversa com os alunos, né..as vezes do conflito que há entre essas duas gerações, né? as pessoas mais velhas às vezes não aceita que o aluno, ele, se envolva tanto as vezes com os jogos e coisas de computador de vídeogames, e os alunos mais novos também não aceitam que os mais velhos critiquem eles, né? então é um espaço da gente conversar sobre isso, né? De a gente entender as gerações, entender esses conflitos, e

com certeza isso vai desencadear em uma melhor convivência, né?” (Entrevista PEF, p. 1, 5º parágrafo).

Conforme indicado por Silva (2020), dentro desse cenário nós, docentes e futuros docentes, precisamos e devemos estar presentes no ambiente escolar para debater junto aos nossos alunos e alunas, para conversar e dialogar, não perdendo o foco de onde realmente ocorre a “violência real” e a evitarmos discursos sensacionalistas e desinformativos sobre a presença dos jogos eletrônicos na vida dos alunos e alunas e analisarmos os padrões comportamentais e seus catalisadores, para assim enfrentarmos em sua base.

Feitas estas considerações, conclui-se que não há qualquer relação de causa-efeito entre os jogos eletrônicos e o comportamento violento de certos indivíduos. A violência enfrentada no dia-a-dia é resultado de inúmeros fatores que subjagam uma pessoa, e definham uma sociedade. É um fenômeno complexo e cheio de obscuridades, que demonstram certos padrões, mas que ainda se mostra falho em apresentar certezas. (Silva, 2020, p. 21)

Além disso, como dito pelo professor, com a proposta de dialogar com os alunos e alunas dessa e de outras gerações, conseguiremos desenvolver um ambiente propício para reflexões e práticas dentro do ambiente escolar, de modo que possamos formar alunos e alunas com senso crítico e, conseqüentemente, uma conscientização.

Em relação aos celulares e computadores que contém *aplicativos como possibilidade de acesso às atividades e aos jogos realizados na escola e à saúde* (grifo nosso), Nunes *et al.* (2020), Alves *et al.* (2021) e Areias (2023) utilizam gamificações e aplicativos como potencializadores de ensino, com aplicativos contendo quizzes sobre o tema em questão, atividades que envolvem adivinhações de desenhos que também se relacionam com o tema, além da não negação da tecnologia para utilizar esses métodos sempre como professores e professoras mediadores/as, e não meramente um executante técnico no momento da aula.

Na nossa pesquisa não foi diferente, pois conseguimos identificar que os jogos eletrônicos possuem uma significativa porcentagem em relação ao brincar dos alunos e alunas. Além disso, como registrado e apresentado a seguir, temos indicadores de que os alunos e alunas enxergam possibilidades de acesso à saúde por meio dos aplicativos e internet, seja para informação pessoal ou para ajudar uma pessoa próxima (alteridade), e das próprias atividades que podem ser gamificadas dentro das aulas, além de jogos que podem trabalhar outras disciplinas:

Tem alguns jogos onde fala de alguns fatos antigos, e isso pode ajudar pessoas. Igual a um aplicativo chamado "Quiz", ele te faz perguntas sobre algumas matérias de

escola essas coisas, aí você coloca a alternativa que você acha. Eu considero um jogo, e eu acho bem legal (Vitória, pergunta 4).

Acho importante termos jogos eletrônicos (no currículo) porque por meio da gamificação a gente conseguiu realizar muitas atividades físicas de forma divertida e sem precisar de videogames para serem vivenciadas. (Diário de aula 11).

Podemos evitar o sedentarismo trazendo os jogos para a vida real como brincadeira, também pode aprender muitas coisas com os jogos (PH, pergunta 4).

Pois tem várias coisas na internet para saúde, e eu acho que para cada um entender o outro eu acho que cada um poderia viver mais no "mundo" do outro (Butterfly Dark, pergunta 4).

Subway surfers eu acho que é o melhor jogo para combater o sedentarismo (Beatriz, pergunta 4).

Dentro dessa “experimentação”, que

[...] refere-se à dimensão do conhecimento que se origina pela vivência das práticas corporais, pelo envolvimento corporal na realização das mesmas. São conhecimentos que não podem ser acessados sem passar pela vivência corporal, sem que sejam efetivamente experimentados (Brasil, 2018, p. 220).

Observamos que a proposta de gamificação e as estratégias de aprendizagens utilizadas pelo professor e por nós ao longo da pesquisa, os alunos e alunas compreenderam, realizaram e refletiram o que é previsto na BNCC e no Currículo Paulista, quanto ao “Uso e apropriação”, que

[...] refere-se ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal. Trata-se do mesmo tipo de conhecimento gerado pela experimentação (saber fazer), mas dele se diferencia por possibilitar ao estudante a competência necessária para potencializar o seu envolvimento com práticas corporais no lazer ou para a saúde (Brasil, 2018, p. 220).

Identificamos a apropriação positiva do objeto de conhecimento em questão por meio do uso de aplicativos que promovam acesso à saúde, conhecimentos históricos e alteridade, novamente salientamos aqui a conclusão de Nunes *et al.* (2020) em relação à presença contínua dos jogos eletrônicos na vida de nossos alunos e alunas, o que permite nós, docentes, termos mais avaliações somativas e mais observação de nossos/as educandos/as, desde que nos dediquemos a sempre procuramos nos adaptar com as novas tecnologias que surgem e utilizando-as como potencializadores pedagógicos. Porém, novamente ressaltando que não somos reprodutores técnicos para tratar essa ferramenta como a referência dos alunos/as, somos professores e professoras mediadores/as.

No que se refere à *aproximação com a unidade temática de jogos e brincadeiras*, com o tema dos jogos eletrônicos, pudemos identificar que, para os alunos e alunas significa uma possibilidade de **estar com** a escola e em contato conosco, docentes e futuros docentes.

Para Paulo Freire (1997), a prática e a exploração unem-se, encontrando formas de se conectar com o ambiente e com os outros, transformando coletivamente através dos sentidos e integrando múltiplas realidades. É, portanto, possível reconhecer-se como um dos múltiplos sujeitos do conhecimento e integrar a intersubjetividade em práticas concretas de mediação por meio do **estar com**.

Interpretamos o **estar com** no nosso cotidiano, já que estamos frequentemente procurando alternativas para conseguirmos incluir, seja como nativo ou imigrante digital, o conceito de cultura corporal como elemento fundamental dentro da Educação Física escolar e que agora está se expandindo com o conceito da cibercultura. E como qualquer coisa desconhecida e nova, a quem tenha medo, propague mentiras, abomine.

Porém, conseguimos registrar vários *feedbacks* positivos dos alunos e alunas e do professor de Educação Física em relação ao tema, onde eles se tornam os sujeitos do conhecimento durante o tempo em que realizamos a pesquisa, e que serviu também como incentivo para melhor entendimento do assunto em alguns alunos e alunas, além claro, do professor e de nós também, havendo até uma cobrança para discutirmos mais em aula sobre o tema:

Eu também aprendi muito e ouvi que essa aproximação que você tem junto a essa temática em específico, despertou demais o interesse nos alunos, né, então isso mostra também que a gente tem que tentar se atualizar de alguma forma, né? Não só com o conteúdo dos jogos eletrônicos, mas com todos [...] pra gente se aproximar dos alunos (Entrevista PEF, p. 3, 18º parágrafo).

Pois gosto desse tema e é fundamental na minha vida (Will, pergunta 1).

Porque fala muitas coisas importantes dos jogos eletrônicos, com isso e coisas que a gente leva pra vida (Naruto, pergunta 1).

Um tema legal para nós crianças nativos digitais que gostamos de celular e jogos (Mutano, pergunta 1).

Aprendi muita coisa que eu não sabia (PH, pergunta 1).

Eu gostei por que, é a vida fora do game, celular, televisão e etc, a gente viveu a vida gamer na vida real (Kemi, pergunta 1).

Por que eu consigo me aproximar mais dos jogos e aprender mais sobre eles (Butterfly Dark, pergunta 1).

Achei muito divertida, bem explicativa e aprendi coisas novas, gostei da ideia de trazer um jogo eletrônico para a vida real (Lalinha, pergunta 1).

Eu acho que assim já está ótimo, mas a gente poderia discutir mais sobre o assunto que estudamos (Japa, pergunta 3).

Conforme relatado pelo professor durante a entrevista (Entrevista PEF, p. 3, 18º parágrafo), nesse ponto entramos um pouco no contexto do **saber de experiência feito**:

Na perspectiva freiriana, significa assumir o pressuposto de que o conhecimento científico é tributário do saber popular e que, por isso, na formação escolar construímos superações, não rupturas com esse saber originário de nossa experiência social (Pereira, 2017, p. 112).

Há de ser superado, porém não descartado durante nossa formação continuada como docentes, e conforme dito tanto pelos alunos e alunas e pelo próprio professor, o tema dos jogos eletrônicos, conforme mostrado e analisado nessa pesquisa, foge e muito do conceito *saber fazer*, entrando em uma atmosfera de questionamentos sobre o tema, de uma aproximação com o tema e com pessoas que estejam envolvidos/as dentro dele em um ambiente mais profissional e passa a ser a fonte de renda. Com isso conseguimos discutir sobre, por exemplo: Gamers, suas condições de trabalho, se há desigualdade de salários entre homens e mulheres, comportamentos abusivos, etc, a contextualização da gamificação que está sendo colocada naquele momento e qual foi seu objetivo para com a aula, além do primeiro contato que nem foi o caso com alguns alunos e alunas com o tema.

Em relação à *aproximação do virtual ao real*, como docentes, três coisas que não nos podem faltar são a imaginação, criatividade e reflexão. Mas e quando em alguns momentos nos faltam? Pode ter certeza que nem sempre vamos achar a resposta somente em livros, pois muitas das vezes elas estão ali, sentadas na sua frente, contendo cerca de vinte a trinta diferentes fontes de respostas: os nossos alunos e alunas.

E teve um momento específico nos registros em que essa manifestação ocorreu, e serviu como inspiração para a gamificação que ocorreu nas intervenções que realizamos com a turma.

Depois de fixar o que significa gamificação para os alunos, foi pedido para que eles realizassem o que era pedido no material didático: construir um game no ambiente escolar. No livro didático menciona o jogo de tabuleiro como exemplo, trazendo depois o jogo abelha rainha, uma modificação do jogo queimada, porém a maioria dos alunos se aventuraram a trazer jogos eletrônicos adaptados. Surgiram inúmeras ideias de jogos, muitos deles tendo elementos que já são contemplados em outros jogos que tratam da mesma forma, alguns exemplos de jogos adaptados que os alunos e alunas trouxeram foram:

Subway Surfers - colocar obstáculos na quadra para serem desviados (o que ficaria algo parecido com um circuito e daria para fazer dois times por exemplo).

Minecraft<sup>18</sup> - levar materiais como papelão, pás, colchões velhos e papéis para simular a montagem de “casas” que são montadas dentro do jogo.

Call of Duty<sup>19</sup> - Neste exemplo, o aluno usou a queimada como atividade principal, porém entre duas pessoas, e ambas utilizam a bola de queimada (ou outra) para queimarem um ao outro, simulando uma batalha de um contra um.

Xadrez humano - Utilizar os próprios alunos como peças (eles que escolheriam a peça que querem ser), onde cada um poderia colar uma folha com o nome da peça escrito no peito para facilitar a identificação, e teriam de ter dois estudantes se enfrentando para comandar essas peças.

Among Us<sup>20</sup> - O aluno neste caso trouxe algo que seria parecido com o jogo Cidade Dorme, onde entre os alunos há um impostor e toda vez que eles fechassem os olhos/virassem de costas, alguém morreria, pois o aluno impostor tocava nas costas de alguém simulando um assassinato, e a cada turno que isso aconteceria, eles tentassem debater entre eles quem e por que tal aluno seria o impostor.

(Diário de aula, 5).

Junto a essa gamificação, conseguimos trazer a aproximação do que seria um jogo somente visto em telas para dentro da escola, e mais uma vez houve cobrança da maior presença dos jogos dentro das aulas de Educação Física, por meio de vídeos, adaptações gamificadas e até jogos menos conhecidos:

Ter mais aulas trazendo o ambiente virtual para real, e fazer jogos (games) (PH, pergunta 3).

Subway surfers, pois eu gostei da corrida bem divertido correr e pular, igual ao jogo (Van Dijk, pergunta 2).

Não sei exatamente o que dizer mas, acho que poderiam ter muitos jogos diferentes ou talvez mais jogos desconhecidos (Lahy, pergunta 3).

Poderia ter mais vídeo sobre jogos eletrônicos (Cauã, pergunta 3).

---

<sup>18</sup> É um jogo sobre montar blocos e sair em aventura. Ele se passa em mundos infinitamente gerados de terreno aberto – montanhas geladas, rios pantanosos, vastas pastagens e muito mais – repleto de segredos, maravilhas e perigos! <Disponível em: [O que é Minecraft? | Minecraft](#)>

<sup>19</sup> Call of Duty (CoD) é uma franquia de jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) produzida pela Activision. O primeiro game surgiu em 2003 para PC, Xbox 360 e PlayStation 3. Desde então, a série tornou-se uma das mais populares e bem-sucedidas da indústria. Os jogos são conhecidos por seu combate intenso, gráficos impressionantes e uma grande variedade de modos, incluindo single player, multiplayer e cooperativo. <Disponível em: [Tudo sobre Call of Duty: a história e os jogos da franquia \(artcetera.art\)](#)>

<sup>20</sup> Inspirado no tradicional jogo Máfia (também conhecido como Assassino ou Cidade Dorme), Among Us tem uma narrativa que remete ao clássico de ficção científica “Alien - O oitavo passageiro”. No filme, uma criatura alienígena está a bordo de uma nave espacial danificada e, durante o processo de reparo, sua equipe sofre diversos ataques do "impostor" em questão. A tripulação pode vencer de duas maneiras: realizando todas as tarefas e, consequentemente, finalizando os reparos da nave, ou simplesmente expulsando o impostor dela. A segunda opção, que funciona como ponto alto das gameplays de Among Us, ocorre quando um dos tripulantes encontra um corpo (morto) em algum local do mapa, ou quando os jogadores, em conjunto, conseguem expulsar o impostor corretamente. <Disponível em: [Quem criou o Among Us? Veja quando foi lançado, o que significa e mais | Jogos | TechTudo](#)>.

Em estudo realizado por Santos (2023), onde o objetivo foi sistematizar a remixagem de jogos digitais para vivências corporais em Educação Física escolar a partir de experiências desenvolvidas na formação inicial de professoras/es, o autor analisou as experiências mídia-educativas com o brincar de jogos digitais no ensino presencial e remoto de um curso de formação de professoras/es de Educação Física durante uma disciplina com o nome “Metodologia e teoria do jogo”. E dentro dessa disciplina, foram realizados levantamentos pelos/as docentes em formação quais jogos, para eles e elas, eram bons games e com boas aprendizagens. Após a análise, foi proposta a transformação daqueles jogos em vivências corporais, utilizando os espaços, equipamentos e materiais disponíveis na própria universidade, e a partir dessa estratégia didático-pedagógica, surgiram várias experiências com vários jogos digitais, estando entre eles “*Ryse Son of Rome*”, “*Angry Birds*”, “*Pac Man*”, “*Tomb Raider*”, “*Snake*”, “*Quiddich*”, “*Mario Bros*”, “*Counter Strike*”, “*Clean Road*”, “*Clash Royale*” e “*Battle Royale*”. Devido ao cenário pandêmico de 2020 e a implementação do ensino remoto, os professores e professoras assumiram os papéis de *streamers*<sup>21</sup>, acrescentando mais uma análise crítica dos games com base nos princípios de game design descritos por Tavares (2005, 2009, 2014).

Com uma sistematização de dimensões e aspectos na ressignificação dos jogos eletrônicos, o autor se baseou em Silva *et al.* (2020) para dar mais clareza didática e pedagógica à proposta. Tais aspectos são: i) repensar o espaço; ii) readequar as regras; iii) reconstruir os implementos; iv) reinventar os personagens e os papéis; v) remodelar as narrativas. Dentro desses aspectos foram ressignificados outros jogos: “*8 Ball Pool*”, “*Among Us*”, “*Campo Minado*”, “*Dead by Daylight*”, “*Fireboy e Watergirl*”, “*Free Fire*”, “*Plantas vs Zumbis*”, “*Resident Evil*”, “*Tetris*”, “*The Last of Us*” e “*The Sims*”. Durante a análise das experiências produzidas e vivenciadas no contexto de formação de professoras/es de Educação Física a partir das dimensões de remixagem dos jogos digitais, o autor propôs um sistema de remixagem destes games para experiências corporais (Figura 5) com base no fenômeno da criatividade infanto-juvenil dentro da proposição da mídia-educação (física).

---

<sup>21</sup> “O *streamer* é o profissional que transmite conteúdos ao vivo, sejam de jogos eletrônicos, programações esportivas, análises e reações, entre outras possibilidades. Sua atuação possui ênfase na interação com o público, o que é possível devido a utilização de plataformas de streaming on-line”. <Disponível em: <https://querobolsa.com.br/carreiras-e-profissoes/streamer>>.

FIGURA 5 - Proposta de sistema de mixagem de jogos digitais para experiências corporais.

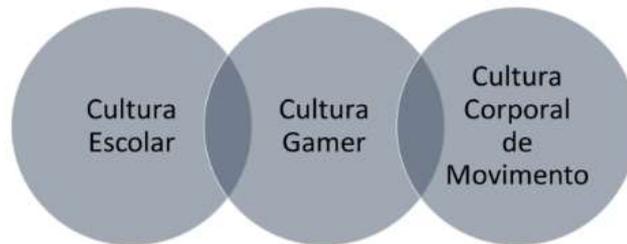


Fonte: Santos (2023, p. 12).

E dentro dessa pesquisa, o autor deixou em evidência o choque de culturas presente entre cultura gamer e cultura corporal de movimento, que precisam e devem ser discutidas, incluindo também uma interface horizontalizada (Figura 6), destacando que não há hierarquização cultural entre essas três, mas sim uma coexistência como gramáticas estruturantes (Mezzaroba, 2019), de modo que os games entrem nas escolas mediados educativamente e posto em interface com os corpos e subjetividades infanto-juvenis, especialmente em suas expressões lúdicas, nas aulas de Educação Física escolar.

Observando as anotações do autor, podemos notar que com os saberes de experiências feitos dos professores e professoras presentes no estudo, foi notado um resultado semelhante à nossa pesquisa, na investigação, com relação à criação de situações de jogos e manipulações contextuais, de regras, cenários, personagens, papéis e implementos, jogos criados pelos alunos e alunas que contemplam parte dessa sistematização proposta, porém, novamente, na presença de um professor mediador e não um técnico reprodutivista.

FIGURA 6 - Interface horizontalizada entre as culturas escolar, gamer e corporal de movimento.



Fonte: Santos (2023, p. 13).

Desta forma, nessa categoria obtivemos um olhar de como as relações entre as diferentes gerações, por meio de aulas mediadas, podem contribuir com o processo de ensino e aprendizagem dos/as alunos/as e docentes; como a visão errônea de violência do senso comum pode ser facilmente desfeita a partir do diálogo e reflexões que envolvem questões dentro e fora da sala com discussões enriquecedoras; como os aplicativos possibilitam o acesso à saúde, às atividades e aos jogos realizados de forma benéfica para alunos/as e professores/as; à aproximação com a unidade temática de jogos e brincadeiras e de que forma podemos dialogar com a perspectiva freiriana do *estar com* e a superação do *saber fazer*, bem como a aproximação do virtual ao real se dá a partir de três elementos importantes presentes na docência: imaginação, criatividade e reflexão.

A seguir, trataremos da próxima categoria (prática pedagógica):

#### ***4.2 Prática pedagógica***

Em relação às *estratégias funcionais do professor*, houve vários momentos em que observamos a postura do professor para com seus alunos e alunas, na qual sempre havia um diálogo franco, aberto e sempre favorável, tanto que até o comportamento dos alunos e alunas era de respeito para com o professor:

Ao chegarmos na sala, os alunos já permaneceram sentados e em silêncio, devido à relação entre professor e aluno que já havia sido formada com os dois anos de atuação dentro da escola.” (Diário de aula 1)

Com isso, era possível desenvolver seu trabalho com a turma, e esse esforço rendeu bons resultados dentro do material disponibilizado de modo que o objeto de conhecimento, mesmo que não tenha sido passado ao professor durante sua formação acadêmica, foi aproveitado de maneira excelente, onde o docente contempla o que Silva e Brach (2012) nomeia de prática inovadora:

[...] a avaliação da situação concreta da escola e do seu entorno, no que ele pode oferecer como condições de possibilidade, assume papel mais central na forma como o professor vai se relacionar com o que será tratado nas aulas. Isso pode estar vinculado à preocupação com o reconhecimento da importância da educação física como parte relevante do conhecimento escolar, além de seu reconhecimento como um profissional que está realizando seu trabalho da melhor forma possível (Bracht, 2012, p. 89).

Isso fica ainda mais evidente no momento em que o professor consegue travar uma relação de jogos eletrônicos e qualidade de vida:

Outro aspecto importante que acho que vale a pena destacar é a relação travada pelo professor dos jogos eletrônicos com a qualidade de vida, onde os jogos poderiam servir de estímulo para atividades físicas, e neste caso foi citado o Kinect do Xbox 360,...- (Diário de aula 6).

Bem como o desafio de sermos imigrantes e nativos digitais, sendo os imigrantes aqueles que tiveram contato com a tecnologia depois da adolescência (geração X,Y), e os nativos quem já nasceram com a tecnologia presente nas suas vidas desde a infância (Z, Alfa) além da necessidade de inclusão e diálogo entre ambos, sendo expresso em minha fala que complementou a do professor:

[...] logo depois o professor discursou sobre como é importante termos sempre a noção de inclusão de imigrantes digitais por meio dos nativos digitais (classificação que eu e os alunos nos assemelhamos) e tolerância. Complementei me expressando e dizendo para eles que quando converso com eles sobre os jogos, ou até usamos a mesma forma de linguagem sobre esse ambiente, me sinto mais próximo e com um laço mais forte, pois descubro novas palavras que vem do mundo dos jogos, que não para de crescer, além da paciência que cultivamos ali naqueles momentos, e que isso é muito importante. (Diário de aula 8).

E da própria preocupação do professor de seus alunos e alunas com os meios de aprendizagem (usando como exemplo o xadrez)

O professor se prontificou a montar uma folha contendo a movimentação das peças ilustradas e uma explicação textual, e que eles poderiam utilizar essa folha quando forem novamente jogar xadrez. - (Diário de aula 5)

Situações estas que dentro de nossa prática pedagógica, fazem a diferença no **aprender a aprender**.

Em relação à *convivência entre alunos/as e professores/as*, dentro de nossas rotinas, tanto nós, docentes, e os próprios/as discentes, estamos sempre em contato de alguma forma com temas pertinentes, seja em aula ou o que acontece fora da escola, e inevitavelmente surge um ou outro assunto que está em evidência no momento, e o depoimento do professor sobre isso reforça ainda mais a ideia de que a boa relação deve, de alguma forma, ser alcançada de forma mediada pelo professor/a, alunos/as e a instituição escolar como um todo:

[...] a gente tem uma relação muito boa né, entre professores, entre eu professor e alunos... a gente tem uma relação muito boa aqui na escola Attilia, né, e isso também facilita, né, a gente trabalhar temas, que são mais perigosos, né, que pode ter um cunho às vezes de assédio sexual também no meio virtual, né, então a gente, a gente procura conversar sobre isso, né, e acho que essa aproximação que eu tenho com os alunos também, ajuda, né, a eles escutarem, a eles falarem o ponto de vista deles também né, não fica aquela simples transmissão de conhecimento, né, como se eu colocasse o que eu acho a cabeça deles, não né, eles falam das vivências deles, eu falo as minhas reflexões que vai ao encontro das deles também, né, as vezes são contrárias também, e a gente vai conversando numa boa e construindo a nossa aprendizagem, né...(Entrevista PEF, p. 3, 13º parágrafo).

Deste modo, a “[...] relação professor-aluno deve primar por dimensões como a do afeto, da aprendizagem e não da obrigatoriedade sem significação para o estudante” (Silva, Bracht, 2012, p. 91). E junto a esse compromisso de responsabilidade social e afetiva para com os alunos e alunas, novamente aparecem conflitos e opiniões diferentes, que devem ser discutidas assim que forem postas à tona, com uma mediação efetiva realizada por nós, professores e professoras.

Em relação ao *tempo de aula*, um dos (e com certeza muito comuns) empecilhos que encontramos nos encontros iniciais

Minha única lamentação naquele momento foi ver tanta empolgação para tão pouco tempo, com o professor pedindo calma aos alunos para conseguir prosseguir com a explicação nesse pouco tempo que lhe restava. (Diário de aula 1).

E também nos finais (nesse caso foi uma aluna que registrou no questionário):

No tempo que eu achei muito pouco, por que nós tivemos que brincar rápido para dar tempo” (Kemi, pergunta 3).

De modo que ao mesmo tempo em que não devemos nos prender tanto ao tempo de aula disponível, e que ele é essencial para nosso planejamento prévio enquanto docentes, ele nos surpreende, junto a outros imprevistos que fazem parte do dia a dia escolar, e um ponto importante a se falar é que, como toda aula que programamos que envolvam materiais, precisamos de alguma forma e em algum momento prepará-los

Pelo fato de ter que adiantar a montagem do circuito da primeira atividade, tive de chegar mais cedo à escola, combinando antecipadamente com o professor de ter acesso à sala de materiais para deixar o circuito pronto. Nesse dia não fui na sala de aula, pois passei maior parte do tempo desde que cheguei montando os circuitos na quadra e levando parte dos materiais que seriam usados para essa atividade... (Diário de aula 11).

Para facilitar nosso conteúdo, e em nosso dia a dia, precisamos de tempo para organização e produção coletiva, sistematização dos saberes e reflexão na ação (Pimenta, 1999, p. 28), porém, ao nos depararmos com o cenário atual da sala de aula na Educação Física escolar, dificilmente temos tempo de preparar nosso ambiente, o que nos leva sempre ao corriqueiro desafio de nos adaptarmos ao formato proposto de quarenta e cinco minutos, e deixamos muitas vezes a reflexão da ação e a sistematização desses saberes de lado para conseguirmos realizar somente a ação, não foi o caso aqui, pois conseguimos contemplar essa reflexão inicial, mesmo que em torno somente da ação executada graças ao trabalho em equipe realizado entre mim, os alunos e alunas e o professor de Educação Física:

[...] nos reunimos no círculo central da quadra para conversarmos sobre as impressões das atividades que vivenciamos, assim como as já vivenciadas anteriormente, o que exigiu de cada atividade (aptidão física, estratégia, trabalho em equipe), e as opiniões deles e delas sobre o conteúdo jogos eletrônicos no currículo. Uma fala de uma aluna que me chamou a atenção referente à última pergunta foi a seguinte:  
- Acho importante termos jogos eletrônicos (no currículo) porque por meio da gamificação a gente conseguiu realizar muitas atividades físicas de forma divertida e sem precisar de videogames para serem vivenciadas (Diário de aula 11).

Aqui entra um ponto importante a ser refletido e discutido: a viabilidade de ter pelo menos dois docentes em cada sala de aula, de modo que esses/as profissionais se alternem com os conteúdos da Educação Física e também contribuam com suas próprias experiências com o que está sendo desenvolvido, porém sempre com uma proposta dinâmica que se alterne entre sistematização-ação-reflexão.

Em relação à *troca de saberes*, como todo processo de ensino aprendizagem, temos dentro de nossa prática a troca de saberes com os alunos e alunas, e também dentro do que estamos aprendendo, o direito de dar aos alunos e alunas de contarem seus saberes de

experiência feitos, e mais do que isso, observar, se juntar e vivenciar o que nós, professores, temos a dizer a nós mesmos e para outros/as colegas

E é um jogo que o pessoal conhece também né, você explicou em sala de aula né, trás uma vivência mais prazerosas também, quando é algo que o estudante “a eu jogo em casa, eu jogo no celular esse jogo”, e aí você faz uma vivência corporal, né, então foi muito boa, serviu de aprendizagem pra mim também, né, nos próximos anos quando eu for trabalhar esse tema eu também vejo que eu tenho que melhorar, e vou seguir ai muito do.das aprendizagem que eu tive contigo (Entrevista PEF, p. 3, 20º parágrafo).

O que estamos construindo naquele momento, que sempre servirá de inspiração para novos horizontes de como conduzimos nossas práticas pedagógicas, significa possibilitar a nós e aos educandos/as com os jogos tradicionais, eletrônicos, esportes, ginásticas, lutas, danças ou esportes na natureza, não desconhecer, subestimar ou negar os saberes de experiência feitos de ambos dentro do ambiente escolar, mas construirmos juntos, por meio de conversas francas e de relações igualitárias, o aperfeiçoamento constante, de forma atemporal, de nossas práticas pedagógicas.

Podemos observar que dentro dessa categoria, a franqueza e abertura do diálogo com os/as discentes deve ser sempre algo a ser pensado para fazer parte de nossa prática pedagógica, além da preocupação com os meios de aprendizagem, possibilitando assim um meio caminho andado para a convivência entre alunos/as e professores/as, de modo que o/a docente enxergue afetivamente as significações importantes para uma relação horizontal para com seus/as alunos/as, e dentro do tempo reduzido e estipulado de aula, haver uma produção coletiva e sistematizada de saberes e reflexões, e que essas trocas de saberes sejam, de formatoacrônico, aperfeiçoados.

A seguir, traremos a terceira e última categoria levantada a partir dos dados (disponibilidade de acesso (conteúdos, cursos, propostas alternativas):

#### ***4.3 Disponibilidade de acesso (conteúdos, cursos, propostas alternativas)***

Em relação à *falta de formação específica na área*, apesar da riqueza em sua prática pedagógica, o professor abertamente nos disse como se sentia/sente em trabalhar com os jogos eletrônicos:

[...] quando a gente entra num campo mais específico dos jogos eletrônicos atuais, mesmo, por exemplo pra fazer uma gamificação, quando eu vou fazer eu penso nos jogos mais antigos, que às vezes os estudantes não conhece, ou não sente mais graça né, o Pac-man, a abelha rainha, que é um jogo de queimada que também é uma

gamificação..por que eu não tenho a vivência e o conhecimento dos jogos eletrônicos atuais..então, eu tenho uma dificuldade de fazer uma gamificação, por exemplo, que seja mais divertida e mais atrativa pros alunos, se eu tivesse o conhecimento dos jogos atuais e essa vivência, talvez eu conseguiria pensar uma gamificação de jogos que eles estão jogando atualmente, e com isso a aula seria mais atrativa, né? Então eu tenho facilidades em alguns pontos e dificuldades em outros.” (Entrevista PEF, p. 3, 5º parágrafo).

Porém, isso não deve de forma alguma servir como incentivo a não adesão da cibercultura e dos jogos eletrônicos na prática pedagógica, e sim como um motivo de exigência de cursos, formações continuadas que tratem disso (mais para frente falaremos um pouco sobre a importância do vínculo entre universidade e escolas) para os futuros e já efetivos docentes (lembrem-se da relação de gerações e o que podemos trabalhar em cima disso), de modo que do mesmo jeito que conhecemos e temos a fundamentação das lógicas internas e externas dos jogos tradicionais (futebol, vôlei, basquete, handebol, tênis, tênis de mesa, etc), e conseguimos pedagogicamente ensiná-los e aprender novas coisa no ambiente escolar, por meio da gamificação, podemos utilizar elementos de RPG, MMORPG ou de MOBA para que os alunos, em um contexto de jogos digitais, consigam aprender essas modalidades tradicionais por meio dessas ferramentas dentro da cibercultura que contribuam e façam parte de nossa prática pedagógica (Martins; Giraffa, 2015).

Quanto à *importância da relação contínua entre escola e universidade*, algo que nos apareceu bem modesto, porém não menos importante, foi a fala do professor referente à presença contínua da universidade em sua carreira

Perfeito, Yan, eu sempre tive assim muitas experiências boas né, na parceria enquanto professor escolar recebendo universitários na escola, seja pra desenvolvimentos de monografia, pelo programa residência pedagógica que eu faço parte também, né, eu acho que isso é bom pra todo mundo, né, pra vocês que tão em formação, pros alunos também, né, que eles vão ter acesso ao conhecimento que vocês tão tendo agora na universidade e pra nós professores, que é como se fosse uma formação continuada, eu vejo vocês como sendo assim, uma parte da minha formação continuada, então eu só agradeço,...(Entrevista PEF, p. 3, 19º parágrafo).

Nóvoa (2013) defende que é “[...]inútil reivindicar uma formação mútua, interpares, colaborativa, se a definição das carreiras docentes não for coerente com este propósito.” e ainda complementa: “[...]É inútil propor uma qualificação baseada na investigação e parcerias entre escolas e instituições universitárias, se os normativos legais persistirem em dificultar esta aproximação” (p. 206).

Sendo assim, é de extrema importância que do mesmo modo que este trabalho foi desenvolvido sob essa relação, muitas vezes tênue, entre escola-universidade, sirva de

exemplo para que abra novos acessos e experiências necessárias para nossa carreira como futuros/as docentes, e que seja ainda mais benéfica para nossos/as colegas de profissão que estão a mais tempo que nós, o que torna um benefício em via de mão dupla.

Portanto, é imprescindível mantermos a insistência para com formações continuadas, sejam elas pelos projetos da universidade ou pelo próprio estado de São Paulo, para que mais professores e professoras sejam de fato inovadores/as com seu repertório acadêmico e social.

Nesta última categoria, tratamos da importância e necessidade de uma formação continuada que inclua os jogos eletrônicos, além da relação que há de ter entre as universidades e instituições escolares, bem como a estabilização dessas relações, que são benéficas tanto para as entidades, pois por meio da relação entre escola e universidade; e professores/as e alunos/as, temos a tradução da cultura popular em política popular, isto é, não há cultura do Povo, sem política do Povo. (Freire, prefácio, 1974).

A seguir traremos nossas considerações finais sobre a pesquisa.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização dessa pesquisa, que teve como objetivo analisar o processo de ensino e de aprendizagem da unidade temática de jogos eletrônicos em aulas de Educação Física com uma turma do sétimo ano do Ensino Fundamental, anos finais, de uma escola pública da cidade de São Carlos, interior de São Paulo, bem como a própria percepção do professor responsável pela disciplina sobre o quanto esse tema é relevante para a área, pudemos observar que:

Como professores e professoras de Educação Física Escolar, é imprescindível que no papel de mediadores e mediadoras, não deixemos de lado nossa curiosidade para explorar temas novos que surgem e vão continuar surgindo dentro de nossa área, bem como nossa imaginação e criatividade com esses temas. Destacamos que nossos alunos e alunas já discutem o objeto de conhecimento dos jogos eletrônicos entre eles e elas cotidianamente, e com esse debate podemos discutir vários aspectos presentes dentro deste cenário como qualquer outro, além, da criação de jogos educativos, podendo ir adiante - ou adaptar - do que o material do estado propõe, sempre visando o *pra quê e pra quem* estamos nos dirigindo ao fazer essas atividades.

No momento o próprio material do estado, bem como sua formação continuada, ainda que de forma difusa, oferece algum suporte. E por enquanto o que temos de fonte para acesso para sintetizar e transformar em algo pedagógico, são nossos próprios alunos, e como mostrado na pesquisa, os jogos eletrônicos necessitam de muita mediação, pois com este elemento presente, a prática pedagógica e os potenciais de aprendizagem existentes dentro do assunto, juntamente com a imaginação, criatividade e, acima de tudo, a reflexão, impactarão positivamente a vida dos educandos e educandas.

Outras possibilidades que são possíveis para uma próxima pesquisa poderiam ser feitas exclusivamente com os alunos, dando margem, por exemplo, à discussão nas relações de gênero e como ela se dá dentro do ambiente dos jogos eletrônicos, possibilidades de interdisciplinaridade dentro dos jogos eletrônicos - sendo isso já apontado por alguns alunos e alunas durante o questionário - bem como os *e-sports*, que hoje em dia é um tópico que traz várias problemáticas dentro dos jogos eletrônicos, como por exemplo a própria relação de gênero, qualidade de vida dos/das gamers, como trabalhar esses jogos com pessoas que possuem algum tipo de condição especial, a relação entre as gerações, as várias gamificações que podem ser criadas pelos próprios alunos e alunas etc. Vários pontos para uma discussão com os/as alunos/as, certo?

Por fim, destacamos o potencial pedagógico, a prática pedagógica e a disponibilidade de acessos a esses conteúdos pontos a serem explorados em nossas futuras aulas, sempre levando em conta, principalmente, nossos alunos e alunas, bem como nós próprios, pois também temos uma história que pode ser somada no momento da imaginação, criatividade e reflexão das aulas a serem feitas.

Para sugestão de estudos futuros, há ainda várias questões da forma que os jogos eletrônicos estão colocados dentro do currículo, isto é, quase sempre sem nenhuma conexão com jogos/atividades já conhecidos, além das possíveis discussões em sala de aula a qual; citamos, tais como: relações de gênero no mundo dos videogames, qualidade de vida dos/das gamers, como trabalhar esses jogos com pessoas que possuem algum tipo de condição especial, como por exemplo alunos/as com TEA, com deficiências visuais, intelectuais, motoras e afins, a relação entre as gerações, as várias gamificações que podem ser criadas pelos próprios alunos e alunas, bem como o próprio significado da ideia para os/as docentes que estão inseridos na Educação Física Escolar, e, claro, a visão dos discentes sobre a trama.

Como relato pessoal, finalizo essa pesquisa com um sentimento muito satisfatório de alteridade para com meus/minhas atuais e futuros colegas docentes em cada parágrafo que fiz, li, reli, refiz e junto às boas memórias das experiências que tive ao trabalhar com esse conteúdo com meu orientador e o professor responsável pelas aulas de Educação Física da escola envolvida. Levo comigo os/as principais personagens que fizeram parte dessa trama épica de RPG não fictício – queridos/as alunos/as. Além de um aviso para mim mesmo: nunca deixar de ser a constante metamorfose ambulante ontológica– a busca histórica pelo Ser Mais.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, G. S. de.; RIBEIRO, M. J. B. **Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os jogos eletrônicos nas aulas de educação física: gamificação e exergames.** Orientador(a): Gisele Kede Flor Ocampo. 2022. 17f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, 2022. Disponível em: Guilherme Silva de Almeida\_ Marcos José Batista Ribeiro.pdf (uniceplac.edu.br).
- ALVES, V. J. de L. et. al. **A gamificação nas aulas de educação física: um relato de experiência no pibid 2021.** Disponível em: 7895 (cbce.org.br)
- AREIAS, H. da. S. **Jogos digitais na educação física escolar: possibilidades pedagógicas para o ensino e a aprendizagem,** Revista UNIDA Científica, 2023, vol. 7, n. 2, p. 118-125. Disponível em: Vista de Jogos digitais na educação física escolar (unida.edu.py)
- CERVO, A. L., BERVIAN, P. A.; SILVA, R. **Metodologia Científica.** 6. Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- COHEN, L.; MANIÓN, L. **Métodos de investigación educativa.** Madrid: La Muralla, 1990.
- DARIDO, S. C.; JUNIOR, O. M. de. S. **Para ensinar Educação Física: Possibilidades de intervenção na escola.** 6.ed. Campinas – SP: Editora Papyrus, 2010.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** São Paulo: Paz e Terra, 1974. FREIRE, Paulo.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- JORDAO, M. H. **A mudança de comportamento das gerações X, Y, Z e Alfa e suas implicações.** São Carlos: Universidade de São Paulo, 2016.
- JÚNIOR, G. C. Bypassing the magic circle: sport in the midst of gamification. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, v. 20, n. 3, p. 941-961, 29 mar. 2014.
- KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012. 255 p. v. 1. ISBN 978-1-118-09634-5.

LIMA, M. E.; NEIRA, M., G. O currículo da Educação Física como espaço de participação coletiva e reconhecimento da cultura corporal da comunidade. **Revista Ibero-americana de Educação**, Madrid, v. 51, n. 5, fev. 2010, p.1-10.

LÓPEZ, J., F., G. **Introducción a la investigación em la em educación especial**. Salamanca (España): Amarú Ediciones, 1991.

MARTINS, C.; G. LUCIA. Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências. **Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE**, 2015, p. 42-53.

MINAYO, M. C. de. S. (org.). **Pesquisa social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NASCIMENTO, B. B. do.; GARCES, S. B. B. **Educação Física ou rola bola?** A percepção da comunidade escolar sobre as aulas de Educação Física. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd178/educacao-fisica-ou-rola-bola.htm>>. Acesso em: 23 jan. 2024.

NEGRINE, A. Instrumentos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: MOLINA N., V., TRIVIÑOS, A., N., S. **A pesquisa qualitativa em educação física**. 3. ed. Porto Alegre: UFRGS/SULINA, 1999. p. 61-99.

NEGRINE, A. et al. A pesquisa qualitativa na Educação Física: Alternativas Metodológicas. 3. ed. rev. e aum. [S. l.]: **Editora Sulina**, 2010, p. 141, ISBN 9788570257291.

NÓVOA, A. Nada substitui um bom professor: propostas para uma revolução no campo da formação de professores. In: Gatti, B. A.; Silva Júnior, C. A.; Nicoletti, M. G.; Pagotto, M. D. S. (Orgs.). **Por uma política de formação de professores**. São Paulo: Editora da UNESP, 2013. p. 199-210.

NUNES, M.; et. al. **Gamificação Nas Aulas De Educação Física**. Pesquisa & Educação A Distância, América do Norte, fev. 2022. Disponível em: <http://www.revista.universo.edu.br/index.php?journal=2013EAD1&page=article&op=view&path%5B%5D=9379&path%5B%5D=4723>. Acesso em: 30 Jun. 2023.

PEREIRA, T. A. A vida ensina: o “saber de experiência feito” em Paulo Freire. Rev. Eletrônica Mestr. Educ. Ambient. E-ISSN 1517-1256, **Edição especial XIX Fórum de Estudos: Leituras de Paulo Freire**, p. 112-125, junho, 2017.

PIANA, M. C. **A construção do perfil do assistente social no cenário educacional** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009, ISBN 978-85-7983-038-9. Available from SciELO Books.

PICH, S. Cultura corporal de movimento. In: GONZÁLEZ, F. J., FENSTERSEIFER, P., E (orgs.). **Dicionário crítico de educação física. 2. ed. rev. Ijuí:Ed. Unijuí**, 2008.

PIMENTA, S. G (org.). Formação de Professores: identidade e saberes da docência. In. **Saberes Pedagógicos e Atividade Docente**. São Paulo: Cortez, 2002, p. 15-34.

RAMOS, D. K. **Jogos eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais**. Universidade Federal de Santa Catarina. 2006. Disponível em: Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio (bvsalud.org). Acesso em: 26 de janeiro de 2023.

SALGADO, K.; R., SCAGLIA, A., J. The exergames as didactic resource to the teaching of the athletics content in school physical education. **Journal of Physical Education (Maringá)**, v. 31, n. 1, p. 1–11, 2020.

SANTOS, S. M. dos. **A remixagem de jogos digitais para experiências corporais na Educação Física escolar**: uma proposta de sistematização. Porto Alegre, v. 36. 2023.

SILVA, A. K. da. **A Relação dos Jogos eletrônicos e a violência real**. Universidade Cesumar – UNICESUMAR, 2020. Disponível em:  
<https://rdu.unicesumar.edu.br/bitstream/123456789/7115/1/SILVA%2C%20ADRIEL%20KIS%20TEMACHER%20DA.pdf>

SILVA, M. S.; BRACHT, V. Na pista de práticas e professores inovadores na educação física escolar. **Revista Kinesis**, p. 80-94, 2012. Disponível em:  
<https://doi.org/10.5902/010283085718>

WALTHAM M.; MOODLEY D. **An analysis of artificial intelligence techniques in multiplayer online battle arena game environments**. ACM Int Conf Proceeding Ser 26–28-Sept. 2016. <https://doi.org/10.1145/2987491.2987513>.

WANG, W. **Predicting Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Game Outcome Based on Hero Draft Data**. Disponível em: <<https://norma.ncirl.ie/2523/1/weiqiwang.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2023.

WEBER, F. A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou por que censurar seu diário de campo?. **Horizontes Antropológicos**, 15(32), 2009, p. 157-170. doi:10.1590/S0104-71832009000200007

ZABALZA, M. A. **Diários de aula: Um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional**, trad. Ernani Rosa. - Porto Alegre: Artmed, 2004.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**  
**Centro de Ciências Biológicas e da Saúde**  
**Departamento de Educação Física e Motricidade Humana**

#### **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

(Resolução 510/2016 do CNS)

Eu, Yan Periotto Gonçalves da Silva, estudante de graduação em Educação Física – Licenciatura da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) venho por meio deste, convidar o(a) estudante menor de idade \_\_\_\_\_, sob sua responsabilidade, a participar da pesquisa “Os jogos eletrônicos em aulas de Educação Física no Ensino Fundamental”, orientada pelo Professor Doutor Glauco Nunes Souto Ramos. O objetivo desta pesquisa é analisar o processo de ensino e de aprendizagem da unidade temática de jogos eletrônicos em aulas de Educação Física.

O(a) estudante menor de idade sob sua responsabilidade foi selecionado(a) para participar desta pesquisa por ser um(a) estudante regularmente matriculado(a) no sétimo ano do Ensino Fundamental, que é o público que oferece condições de contribuir para a pesquisa. Ele(a) é convidado(a) a participar da aula e responder questões de uma avaliação de satisfação para que nos relate suas impressões sobre o tema dos jogos eletrônicos na escola. A pesquisa será realizada na escola E. E. Attilia Prado Margarido, R. Joaquim Augusto Ribeiro de Souza, 1071 - Parque Santa Felícia Jardim, São Carlos - SP, CEP - 13563-330, no local de desenvolvimento das aulas de Educação Física, durante o 1º semestre letivo de 2023 e será registrada por meio de diários de aula.

As perguntas não serão invasivas à intimidade do(a) estudante. Importante ressaltar que os(as) pesquisadores(as) estarão atentos à esses riscos, tomando os cuidados necessários e buscando acolher, fornecer suporte e apoio aos(as) participantes que se sentirem abalados(as) de alguma forma em decorrência direta ou indireta da participação na pesquisa, buscando eliminar ou minimizar quaisquer riscos inerentes à manutenção de sigilo e a confidencialidade durante a coleta e uso dos dados. Além disso, ele(a) terá direito a indenização por qualquer tipo de dano resultante de sua participação na pesquisa. Mesmo com todos esses cuidados, caso o(a) estudante se sinta desconfortável com a situação, terá a liberdade de não participar da pesquisa quando a considerar constrangedora, podendo interromper a participação a qualquer momento.

A participação dele(a) nessa pesquisa auxiliará na obtenção de dados que serão utilizados para fins científicos, proporcionando maiores informações e discussões que poderão trazer benefícios para a área da Educação Física de maneira específica, e de forma geral da educação e das ciências humanas, para a construção de novos conhecimentos sobre os jogos eletrônicos nas aulas de EF e, também, colaborar com o sentimento de pertencimento dos(as) estudantes alvo da pesquisa. O orientando e seu orientador realizarão o acompanhamento de todos os procedimentos característicos de uma pesquisa durante todo o trabalho, tendo a responsabilidade de garantir e fiscalizar que essa pesquisa científica que inclui seres humanos obedeça as normas éticas do país, portanto, os(as) participantes da pesquisa terão todos os seus direitos respeitados.

A participação dele(a) é voluntária e não haverá compensação em dinheiro. A qualquer momento ele(a) poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa ou desistência não lhe trará nenhum prejuízo, seja em sua relação com o orientando, a Instituição em que estuda ou a Universidade Federal de São Carlos.

O orientando se compromete a manter a identidade dele(a) em sigilo. Caso haja menção a nomes de outros sujeitos, a eles(as) serão atribuídos nomes fictícios, com garantia de anonimato nos resultados e publicações, impossibilitando sua identificação. Não vamos falar o nome dele(a) em nenhum lugar, nem repassaremos suas informações a qualquer outra pessoa. O que ele(a) fizer ou falar durante a pesquisa ficará guardado em local seguro e arquivado pelo orientando. A confidencialidade e o

anonimato serão garantidos, realizando-se o arquivamento de suas respostas na UFSCar, impossibilitando qualquer possibilidade de acesso à desconhecidos.

Solicito sua autorização para registro de respostas em folhas impressas, disponibilizadas pelo orientando.

Não haverá despesas com transporte e alimentação decorrentes da participação dele(a) na pesquisa, já que a mesma será realizada na escola e durante as aulas de Educação Física pelo professor da turma e o orientando responsável pela pesquisa. Ele(a) receberá assistência imediata e integral e terá direito à indenização por qualquer tipo de dano resultante da participação dele(a) na pesquisa.

O orientando se compromete a dar devolutiva por escrito com os principais resultados da pesquisa para todos(as) os(as) participantes ao término da mesma.

Você receberá uma via deste termo, assinada por você e pelo orientando, onde consta o telefone e o endereço do orientando. Você poderá tirar suas dúvidas sobre o projeto e participação dele(a) agora ou a qualquer momento. Se você tiver qualquer problema ou dúvida durante a participação dele(a) na pesquisa poderá comunicar-se com o orientando Yan Periotto Gonçalves da Silva, pessoalmente (Avenida Gregório Aversa, 127 – Recreio São Judas Tadeu – São Carlos/SP) ou pelo telefone (16) 99740-6166 ou pelo e-mail: [yansilva@estudante.ufscar.br](mailto:yansilva@estudante.ufscar.br) ou com o professor Glauco Nunes Souto Ramos, responsável pela pesquisa, pessoalmente ou pelo telefone (16) 3306-6757.

Os direitos dele(a) como pessoa serão respeitados, seguindo as orientações das Resoluções nº 466 de dezembro de 2012 e nº 510 de abril de 2016 do Conselho Nacional de Saúde, que tratam do respeito ao ser humano nas pesquisas científicas.

Este termo será apresentado, lido e explicado pelo orientando para todos(as) os(as) estudantes participantes da pesquisa com o intuito de esclarecer e sanar eventuais dúvidas.

**Endereço para contato (24 horas por dia e sete dias por semana):**

Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Glauco Nunes Souto Ramos  
Departamento de Educação Física e Motricidade Humana (UFSCar)  
Endereço: Rodovia Washington Luiz, Km 235  
Contato telefônico: (16) 3306-6757 e-mail: [glauco@ufscar.br](mailto:glauco@ufscar.br)

São Carlos, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.

**Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios da participação do(a) estudante menor de idade sob minha responsabilidade na pesquisa e concordo que ele(a) participe.**

**Em relação à divulgação da imagem e/ou voz do(a) estudante menor de idade sob minha responsabilidade:**

- ( ) **sim, autorizo a divulgação da imagem e/ou voz dele(a);**  
( ) **não, não autorizo a divulgação da imagem e/ou voz dele(a).**

Prof. Dr. Glauco N. S. Ramos  
Nome do Orientador

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Orientador

Yan Periotto Gonçalves da Silva  
Orientando

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Orientando

Eu, \_\_\_\_\_, CPF \_\_\_\_\_,  
o/a autorizo a participar da pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Nome do(a) Responsável

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) Responsável

## **APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**  
**Centro de Ciências Biológicas e da Saúde**  
**Departamento de Educação Física e Motricidade Humana**

### **TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO** (Resolução 510/2016 do CNS)

Eu, Yan Periotto Gonçalves da Silva, estudante de graduação em Educação Física – Licenciatura da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) venho por meio deste, convidar você a participar da pesquisa “Os jogos eletrônicos em aulas de Educação Física no Ensino Fundamental”, orientada pelo Professor Doutor Glauco Nunes Souto Ramos. O objetivo desta pesquisa é analisar o processo de ensino e de aprendizagem da unidade temática de jogos eletrônicos em aulas de Educação Física.

Você foi selecionado(a) para participar desta pesquisa por ser um(a) estudante regularmente matriculado(a) no sétimo ano do Ensino Fundamental, que é o público que oferece condições de contribuir para a pesquisa. Você é convidado(a) a participar da aula e responder questões de uma avaliação de satisfação para que nos relate suas impressões sobre o tema dos jogos eletrônicos na escola. A pesquisa será realizada na escola E. E. Atília Prado Margarido, R. Joaquim Augusto Ribeiro de Souza, 1071 - Parque Santa Felícia Jardim, São Carlos - SP, CEP - 13563-330, no local de desenvolvimento das aulas de Educação Física, durante o 1º semestre letivo de 2023 e será registrada por meio de diários de aula.

As perguntas não serão invasivas à sua intimidade. Importante ressaltar que os pesquisadores estarão atentos à esses riscos, tomando os cuidados necessários e buscando acolher, fornecer suporte e apoio aos(as) participantes que se sentirem abalados(as) de alguma forma em decorrência direta ou indireta da participação na pesquisa, buscando eliminar ou minimizar quaisquer riscos inerentes à manutenção de sigilo e a confidencialidade durante a coleta e uso dos dados. Além disso, você terá direito a indenização por qualquer tipo de dano resultante de sua participação na pesquisa. Mesmo com todos esses cuidados, caso você se sinta desconfortável com a situação, terá a liberdade de não participar da pesquisa quando a considerar constrangedora, podendo interromper a participação a qualquer momento.

A sua participação nessa pesquisa auxiliará na obtenção de dados que serão utilizados para fins científicos, proporcionando maiores informações e discussões que poderão trazer benefícios para a área da Educação Física de maneira específica, e de forma geral da educação e das ciências humanas, para a construção de novos conhecimentos sobre os jogos eletrônicos nas aulas de EF e, também, colaborar com o sentimento de pertencimento dos(as) estudantes alvo da pesquisa. O orientando e seu orientador realizarão o acompanhamento de todos os procedimentos característicos de uma pesquisa durante todo o trabalho, tendo a responsabilidade de garantir e fiscalizar que essa pesquisa científica que inclui seres humanos obedeça às normas éticas do país, portanto, os(as) participantes da pesquisa terão todos os seus direitos respeitados.

A participação do(a) estudante é voluntária e não haverá compensação em dinheiro. A qualquer momento você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa ou desistência não lhe trará nenhum prejuízo, seja em sua relação com a pesquisadora, a Instituição em que estuda ou a Universidade Federal de São Carlos.

O orientando se compromete a manter a identidade do(a) estudante em sigilo. Caso haja menção a nomes de outros sujeitos, a eles(as) serão atribuídos nomes fictícios, com garantia de anonimato nos resultados e publicações, impossibilitando sua identificação. Não vamos falar seu nome em nenhum lugar, nem repassaremos suas informações a qualquer outra pessoa. O que você fizer ou falar durante a pesquisa ficará guardado em local seguro e arquivado pelo orientando. A confidencialidade e o anonimato serão garantidos, realizando-se o arquivamento de suas respostas na UFSCar, impossibilitando qualquer possibilidade de acesso à desconhecidos.

Solicito sua autorização para registro de respostas em folhas impressas, disponibilizadas pelo orientando.

Não haverá despesas com transporte e alimentação decorrentes da participação dele(a) na pesquisa, já que a mesma será realizada na escola e durante as aulas de Educação Física pelo professor da turma e o orientando responsável pela pesquisa. Ele(a) receberá assistência imediata e integral e terá direito à indenização por qualquer tipo de dano resultante da participação dele(a) na pesquisa.

O orientando se compromete a dar devolutiva por escrito com os principais resultados da pesquisa para todos(as) os(as) participantes ao término da mesma.

Você receberá uma via deste termo, assinada por você e pelo orientando, onde consta o telefone e o endereço do orientando. Você poderá tirar suas dúvidas sobre o projeto e participação dele(a) agora ou a qualquer momento. Se você tiver qualquer problema ou dúvida durante a participação dele(a) na pesquisa poderá comunicar-se com o orientando Yan Periotto Gonçalves da Silva, pessoalmente (Avenida Gregório Aversa, 127 – Recreio São Judas Tadeu – São Carlos/SP) ou pelo telefone (16) 99740-6166 ou pelo e-mail: [yansilva@estudante.ufscar.br](mailto:yansilva@estudante.ufscar.br) ou com o professor Glauco Nunes Souto Ramos, responsável pela pesquisa, pessoalmente ou pelo telefone (16) 3306-6757.

Os seus direitos como pessoa serão respeitados, seguindo as orientações das Resoluções nº 466 de dezembro de 2012 e nº 510 de abril de 2016 do Conselho Nacional de Saúde, que tratam do respeito ao ser humano nas pesquisas científicas.

Este termo será apresentado, lido e explicado pelo orientando para todos(as) os(as) estudantes participantes da pesquisa com o intuito de esclarecer e sanar eventuais dúvidas.

**Endereço para contato (24 horas por dia e sete dias por semana):**

Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Glauco Nunes Souto Ramos

Departamento de Educação Física e Motricidade Humana (UFSCar)

Endereço: Rodovia Washington Luiz, Km 235

Contato telefônico: (16) 3306-6757

e-mail: [glauco@ufscar.br](mailto:glauco@ufscar.br)

São Carlos, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.

**Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.**

**Em relação à divulgação da minha imagem e/ou voz:**

( ) **sim, autorizo a divulgação da minha imagem e/ou voz;**

( ) **não, não autorizo a divulgação da minha imagem e/ou voz.**

Prof. Dr. Glauco N. S. Ramos  
Nome do Orientador

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Orientador

Yan Periotto Gonçalves da Silva  
Orientando

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Orientando

\_\_\_\_\_  
Nome do Participante

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Participante

**APÊNDICE C – Carta de apresentação**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA**  
Via Washington Luís, Km 235 - Caixa Postal 676 - CEP 13565-905  
São Carlos/SP/Brasil - Fone/Fax: (016) 3351-8294 - E-mail: glauco@ufscar.br

São Carlos, 23 de janeiro de 2023.

Ilmo. Sr.  
Prof. Emerson Leandro Moraes  
Diretor da EE Attilia Prado Margarido – São Carlos/SP

Venho por meio desta, apresentar o acadêmico YAN PERIOTTO GONÇALVES DA SILVA, regularmente matriculado no Curso de Licenciatura em Educação Física da UFSCar, com o projeto de Monografia de Conclusão de Curso intitulado, “*Os jogos eletrônicos em aulas de Educação Física no ensino fundamental*”, desenvolvido sob minha orientação.

O referido projeto tem como objetivo analisar o processo de ensino e de aprendizagem da unidade temática jogos eletrônicos em aulas de Educação Física para uma turma de 7º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual no município de São Carlos/SP.

Para tanto, solicito vossa autorização para o desenvolvimento do projeto em questão, que envolverá a observação de aulas de Educação Física de uma turma de 7º ano do ensino fundamental sob a responsabilidade do Prof. Mário Lucio de Amorim Filho, bem como a realização de entrevista com o citado professor desta conceituada escola.

Comprometemo-nos, ao término da realização desta pesquisa, a fornecer uma cópia do trabalho monográfico à escola.

Agradeço antecipadamente a atenção dispensada e coloco-me à disposição para maiores esclarecimentos.

Prof. Dr. Glauco N. S. Ramos  
Orientador/Docente – DEFMH/UFSCar

## ANEXOS

### ANEXO A – Questionário confeccionado aos alunos e alunas

## EDUCAÇÃO FÍSICA

APELIDO: \_\_\_\_\_

1. Você gostou das aulas que trataram dos jogos eletrônicos (games)? ( ) Sim ( ) Não

Por quê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Durante as aulas de jogos eletrônicos, foram trazidos elementos do ambiente virtual para o real? ( ) Sim ( ) Não

Se sim, cite um ou mais jogos/brincadeiras que foram vivenciados que possibilitaram essa transição.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. O que você acha que pode ser melhorado nas aulas de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física? Dê sugestões:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. “O Brasil ocupa a quarta posição no ranking de países do mundo com o maior tempo de consumo no setor de games. Na América Latina, o País é o que configura maior média de consumo na categoria...”.

Fonte: <https://tecmasters.com.br/brasil-quarto-mundo-consumo-games/>

Durante esse bimestre e no ano passado, vimos e discutimos várias questões que rodeiam nosso mundo digital dos jogos eletrônicos, como cyberbullying, abusos virtuais, "comunidades tóxicas", nativos e imigrantes digitais etc. Sendo um nativo digital e analisando o tema dos jogos eletrônicos dentro da Educação Física escolar, você acha que poderíamos usar o tema de jogos eletrônicos para problematizar assuntos do mundo real, como: saúde, acontecimentos históricos, relações entre nativos e imigrantes digitais? ( ) Sim  
( ) Não

Se sim, cite algum exemplo ou acontecimento que te faz acreditar nessa transição.

---

---

---

---

---

---

*“Nunca fui ingênuo apreciador da tecnologia: não a divinizo, de um lado, nem a diabolizo, de outro. Por isso mesmo sempre estive em paz para lidar com ela. Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes das classes sociais chamadas favorecidas. Não foi por outra razão que, enquanto secretário de educação da cidade de São Paulo, fiz chegar à rede das escolas municipais o computador. Ninguém melhor do que meus netos e minhas netas para me falar de sua curiosidade instigada pelos computadores com os quais convivem.”*  
– Paulo Freire.

## ANEXO B – Roteiro da Entrevista com o docente de Educação Física

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA JOGOS  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

### CARACTERIZAÇÃO DOCENTE

Nome (ou Apelido): Mário \_\_\_\_\_ Idade: \_\_40\_\_

Instituição na qual se licenciou em Educação Física: \_\_\_\_\_ Educação Física \_\_\_\_\_

Ano: \_\_2008\_\_

Possui outra graduação? ( ) Sim (x) Não. Qual? \_\_\_\_\_

Possui algum curso de pós-graduação? ( ) Sim (x) Não. Qual? \_\_\_\_\_

Há quanto tempo atua como docente de Educação Física em escolas? \_\_\_\_\_ 12 \_\_\_\_\_

Há quanto tempo atua como docente de Educação Física na rede pública estadual? \_\_\_\_\_ 12 \_\_\_\_\_

Há quanto tempo trabalha com os jogos eletrônicos em suas aulas de EF? \_\_\_\_\_

Você já teve algum tipo de formação específica sobre os jogos eletrônicos para trabalhar em suas aulas? ( ) Sim (x) Não. Qual? \_\_\_\_\_

1. Qual sua opinião sobre os jogos eletrônicos estarem presentes na Educação Física escolar?
2. Você tem/teve muitas dificuldades ou facilidades para trabalhar o conteúdo dos jogos eletrônicos durante as aulas? Como se sente em trabalhá-los?
3. Tem alguma parte específica do tema que você gosta ou que você não gosta de trabalhar com os alunos? Quais seriam e por quê?
4. O material disponibilizado pelo Estado lhe permite trabalhar com objetividade em relação aos jogos eletrônicos? Ele é suficiente? Comente.
5. Quais as suas sugestões para a melhoria do material do Estado, levando em conta o que os alunos trazem nas discussões em sala de aula?
6. Quais as contribuições dos alunos em relação à temática dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física?

## ANEXO C – Entrevista transcrita

- (Yan) Bom dia professor, beleza?
- (PEF) Bom dia Yan, tudo bem?
- (Yan) Tudo bem...Pra começar professor, qual a sua opinião sobre os jogos eletrônicos estarem presentes na Educação Física Escolar?
- (PEF) Eu acredito que é um conteúdo, que tem que estar né, devido ao campo de aprendizagem que ele aborda né, Yan? A gente pensa no jogo eletrônico somente como o momento de diversão, mas é muito mais amplo, né? a capacidade de conhecimento e de assuntos que ele aborda, né? Inclusive a parte de diversão, que também é importante, a gente vai conversar um pouquinho sobre esses campos de aprendizagem, né? Na entrevista.
- (Yan) Vamos, vamos sim...
- (PEF) Então acho assim, que é fundamental, eu acho que é dessa geração, né, é algo que faz parte da vivência dos alunos, né...a gente trabalha dentro das práticas corporais, né, então eu acho que é importante, faz parte, é o nosso objeto de conhecimento..
- (Yan) E junto com esse aprendizado a gente acaba se enturmando, né?
- (PEF) Sim, sim..
- (Yan) Você tem, ou teve muitas dificuldades ou até facilidades para trabalhar o conteúdo dos jogos eletrônicos nas aulas?
- (PEF) Eu tive facilidades em alguns pontos e dificuldades em outros...vou te dar um exemplo - quando a gente trabalha assuntos...por exemplo, quando a gente conversa a diferença entre os imigrantes digitais e os nativos digitais, os nativos são vocês né, inclusive você, Yan, os alunos né, pessoal dessa geração que nasceu nessa época digital, e a gente compara com os imigrantes digitais, que sou eu, as pessoas mais velhas, que a gente teve que se adaptar, né a essa era digital, né, desde um controle remoto, uma máquina de lavar que é digital, uma televisão, os próprios jogos, a gente conversa com os alunos, né..as vezes do conflito que há entre essas duas gerações, né? as pessoas mais velhas às vezes não aceita que o aluno, ele, se envolva tanto as vezes com os jogos e coisas de computador de vídeogames, e os alunos mais novos também não aceitam que os mais velhos critiquem eles, né..então é um espaço da gente conversar sobre isso, né? De a gente entender as gerações, entender esses conflitos, e com certeza isso vai desencadear em uma melhor convivência, né? Entre as gerações, nesse quesito por exemplo eu tive uma facilidade para trabalhar, para conversar, quando a gente entra num campo mais específico dos jogos eletrônicos atuais, mesmo, por exemplo pra fazer uma gamificação, quando eu vou fazer eu penso nos jogos mais antigos, que às vezes os estudantes não conhece, ou não sente mais graça né, o Pac-man, a abelha rainha, que é um jogo de queimada que também é uma gamificação..por que eu não tenho a vivência e o conhecimento dos jogos eletrônicos atuais..então, eu tenho uma dificuldade de fazer uma gamificação, por exemplo, que seja mais divertida e mais atrativa pros alunos, se eu tivesse o conhecimento dos jogos atuais e essa vivência, talvez eu conseguiria pensar uma gamificação de jogos que eles estão jogando atualmente, e com isso a aula seria mais atrativa, né? Então eu tenho facilidades em alguns pontos e dificuldades em outros.

- (Yan) Certo...e a sua sensação mesmo tá relacionada, assim, na questão da facilidade de trabalhar mais com a parte problematizadora dos jogos, né? Que é essa questão de conflitos entre as duas..entre imigrantes e nativos...
- (PEF) Isso, a questão de trabalhar com cyberbullying né, são assuntos importantes que a gente tem que aproveitar para trabalhar.
- (Yan) Aham
- (PEF) Na questão da gente conversar sobre o sedentarismo, né? se é possível trazer um jogo eletrônicos pro mundo real, pra gente evitar uma pouquinho esse mundo sedentário, essa vida sedentária que faz parte né, dos dias de hoje, eu tenho mais facilidade nesse campo, agora na parte de transpor as gamificações..as coisas mais importantes dentro desse contexto dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física, a gamificação é uma das coisas mais importantes, todas são, mas a gamificação é fundamental, né..que jeito eu vou falar de sedentarismo ou de outras coisas se eu não ponho a molecada pra correr, pra pular, pra saltar, né? então na parte de gamificação eu ainda tenho um pouco de dificuldade que é por falta de conhecimento nos jogos atuais, o que que a galera tá jogando hoje em dia, né?
- (Yan) Aham...e o material disponibilizado pelo Estado te ajuda nessa atualização?
- (PEF) Ah, não, sim de..dessa atualização, não. Ele ajuda a trabalhar o tema dos jogos eletrônicos diante de todas essas vertentes que a gente já conversou, mas ele não trás por exemplo o que que tá no “hype” aí dos jogos, né, também seria interessante pra gente tentar fazer uma vivência corporal, né?
- (Yan) Então “cê” acha que também seria o próprio material trazer uma atualização, né? Sobre o que tá mais “hypado”, que nem você falou, pelos alunos, né?
- (PEF) É talvez, umas propostas de gamificação, talvez, uns jogos mais atuais, talvez...ajudaria.
- (Yan) Ajudaria muito, né?
- (PEF) É.. e assim também, eu não tenho muita vivência com os jogos eletrônicos, né..então eu acho que alguém que teria uma vivência como você, com os jogos eletrônicos, seria muito mais fácil de transpor, né..essa vivência pra uma gamificação, né?
- (Yan) Sim, sim..
- (PEF) Pra mim caberia muito mais na questão da imaginação, né, de como será que é o jogo pra eu fazer a gamificação, né? Você que já é dessa era você jogou mesmo, você sabe, né, então fica mais fácil de pensar, acho, na gamificação, isso é ótimo né, por que vocês tão se formando agora, tá num processo de formação, então eu acho que vai ao encontro, né, da temática dos jogos virtuais, né, que é nítida hoje aqui junto aos alunos.
- (Yan) Sim, sim...e você acha que os alunos dão muitas contribuições nessa temática?
- (PEF) Ah, isso é demais... as aulas assim é um barato por que eles já se sentem com uma grande propriedade de conhecimento quando a gente aborda esse tema, né? Não é que eles se sentem, eles têm uma grande quantidade de conhecimento, então fica gostoso, né, é a parte de troca de conhecimento entre os estudantes e os professores, vocês universitários, eles contribuem muito, eles se interessam, e eles opinam de todos os assuntos relacionados a jogos virtuais, desde os mais polêmicos até os assunto mais tradicionais eles tão ali opinando em todos e participando, vídeos..

- (Yan) Aham...e é por causa dessa...conversa que você tem com eles que você consegue trabalhar com mais facilidade a questão do cyberbullying, dos nativos e imigrantes, essas questões mais...é...problemáticas mesmo, né?
- (PEF) Sim, sim.. a gente tem uma relação muito boa né, entre professores, entre eu professor e alunos... a gente tem uma relação muito boa aqui na escola Attilia, né, e isso também facilita, né, a gente trabalhar temas, que são mais perigosos, né, que pode ter um cunho às vezes de assédio sexual também no meio virtual, né, então a gente, a gente procura conversar sobre isso, né, e acho que essa aproximação que eu tenho com os alunos também, ajuda, né, a eles escutarem, a eles falarem o ponto de vista deles também né, não fica aquela simples transmissão de conhecimento, né, como se eu colocasse o que eu acho a cabeça deles, não né, eles falam das vivências deles, eu falo as minhas reflexões que vai ao encontro das deles também, né, as vezes são contrárias também, e a gente vai conversando numa boa e construindo a nossa aprendizagem, né...
- (Yan) Isso aí, e você falou também dos professores, né, eles tem alguma contribuição nesse tema também, tipo algum processo que trabalha ou comenta com você uma situação que rolou sobre os jogos, ou é só você mesmo que trabalha dentro da educação física?
- (PEF) Olha, Yan, eu desconheço, o que a gente tem de mais próximo, né, a gente tem alguns professores que gostam de xadrez na escola, né, e acabam também trabalhando um pouquinho isso com..com os estudantes, alguns deles, né, em alguns momentos, e o xadrez também hoje, ele é jogado de forma virtual, né?
- (Yan) Sim, sim...
- (PEF) Através dos sites, tem os chats, né, então tem essa leve contribuição, mas não é algo, assim, planejado, ó, “vamo” tentar fazer algo junto, não, é uma mera coincidência.
- (Yan) Entendi...Mário acho que eu finalizei aqui já, tem alguma coisa que você quer conversar mais a respeito, que você acabou deixando passar ou tá tudo certo?
- (PEF) Ah, eu acho que eu queria salientar aqui, como foi importante pra mim a sua presença desenvolvendo essa monografia dentro dessa temática, viu Yan? Até em questão de terminologias, né, eu via que quando você falava alguma coisa em sala de aula sobre o tema dos jogos eletrônicos os alunos já né, arregalavam o olho, já mostravam interesse que queriam participar, por que você tava falando a linguagem deles né, a linguagem dos jogos virtuais, algo que eu não tenho e eu desconheço né, então acho que essa aproximação que você tem junto aos estudantes, por vocês serem nativos digitais isso ajuda muito o desenvolvimento e na aprendizagem da temática, do conteúdo, né, e eu também aprendi muito com isso, né, vocês falaram da..qual que foi o termo que vocês usaram... as pessoas tóxicas, né? e eu fiquei pensando mas que que é? e todo mundo falando que qualquer pessoa é tóxica nesse jogo virtual, e eu não sabia o que era isso, e eu lembro que você explicou o que eram as pessoas tóxicas, né, dentro ali da realidade dos jogos virtuais, eletrônicos, né?
- (Yan) Aham.
- (PEF) Eu também aprendi muito e ouvi que essa aproximação que você tem junto a essa temática em específico, despertou demais o interesse nos alunos, né, então isso mostra também que a gente tem que tentar se atualizar de alguma forma, né? Não só com o conteúdo dos jogos eletrônicos, mas com todos, né, a gente tem que tá se atualizando

- né, e vendo o que que acontece nos dias de hoje, né, pra gente se aproximar dos alunos, né Yan.
- (Yan) Com certeza, também tem essa parceria também né, que por muitas vezes falta entre a universidade e as escolas, né, porque isso também é importante, as duas partes tem que tentar se conversar, né?
  - (PEF) Perfeito, Yan, eu sempre tive assim muitas experiências boas né, na parceria enquanto professor escolar recebendo universitários na escola, seja pra desenvolvimentos de monografia, pelo programa residência pedagógica que eu faço parte também, né, eu acho que isso é bom pra todo mundo, né, pra vocês que tão em formação, pros alunos também, né, que eles vão ter acesso ao conhecimento que vocês tão tendo agora na universidade e pra nós professores, que é como se fosse uma formação continuada, eu vejo vocês como sendo assim, uma parte da minha formação continuada, então eu só agradeço, eu achei que a sua monografia foi assim, demais, a gamificação que você realizou, Yan, eu achei, assim, fantástica, fantástica.
  - (Yan) Obrigado.
  - (PEF) E é um jogo que o pessoal conhece também né, você explicou em sala de aula né, trás uma vivência mais prazerosas também, quando é algo que o estudante “a eu jogo em casa, eu jogo no celular esse jogo”, e aí você faz uma vivência corporal, né, então foi muito boa, serviu de aprendizagem pra mim também, né, nos próximos anos quando eu for trabalhar esse tema eu também vejo que eu tenho que melhorar, e vou seguir ai muito do..das aprendizagem que eu tive contigo.
  - (Yan) Agradeço então, Mário.... a gente se vê então.
  - (PEF) Maravilha então, fechou?
  - (Yan) Fechou, vou finalizar a gravação aqui.