UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Ciências - Bauru

FLÁVIO ARTIOLI NETO

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: PROCESSOS EDUCATIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

BAURU
2024

FLAVIO ARTIOLI NETO

Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar: Processos Educativos no Ensino Fundamental

Orientadora: Profª Drª Denise Aparecida Corrêa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Câmpus de Bauru, para obtenção do grau (Licenciado em Educação Física).

Bauru

2024

A791j

Artioli Neto, Flávio

Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar : Processos Educativos no Ensino Fundamental / Flávio Artioli Neto. -- Bauru, 2024

84 p.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Bauru

Orientadora: Denise Aparecida Corrêa

1. Educação Física Escolar. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Ensino Fundamental. 4. Escola. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

AGRADECIMENTOS

Sempre tive dificuldade de agradecer com palavras - fico tímido e tento agradecer com ações (por isso, aos aqui mencionados, podem me cobrar). Ainda assim, com um esforço, vamos lá.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha orientadora, Profª Drª Denise Aparecida Corrêa, por sua participação essencial na produção deste trabalho - desde antes de ser sequer uma ideia, durante todo o processo de criação, a aplicação da intervenção, a análise dos resultados e a confecção do texto final. No texto, escrevo muitas vezes na terceira pessoa, pois assim incluo tal participação, assim como a de todos que me ajudaram neste processo.

Agradeço ao suporte infinito de meus pais, Glaudiléia e Flávio. Sua compreensão e presença sempre foram fundamentais para que eu seguisse os caminhos que escolhi trilhar. E no tocante da família, agradeço também minha irmã, Marina - minha maior companheira nesta vida.

Agradeço à minha namorada, Giovana, por compartilhar nosso tempo com este trabalho, por sempre me apoiar e acreditar em mim. Sua torcida foi, e é, essencial para mim.

Agradeço aos meus amigos, pelos momentos de alegria e diversão, sem os quais nada mais pode ser feito.

Agradeço aos meus professores e colegas do curso de Educação Física, pelo companheirismo e pelo conhecimento adquirido e compartilhado.

Agradeço a todos que fizeram parte deste trabalho - aos estudantes e professores, à toda a equipe gestora e demais funcionários da escola.

A todos que fazem parte da minha vida, obrigado. Por vezes costumamos separar as coisas, mas a produção deste trabalho não seria possível sem todo o mais.

RESUMO

Os Jogos Eletrônicos estão presentes como conteúdo a ser desenvolvido nas aulas de Educação Física, indicado pela BNCC, em diversos currículos escolares, como o currículo estadual de São Paulo. A temática é extremamente atual e figura no contexto de grande parte dos estudantes. Porém, por se tratar de um conteúdo recente, muitos professores ainda se sentem pouco confortáveis de trabalhá-lo em suas aulas. O presente trabalho visou identificar e compreender os processos educativos decorrentes de uma intervenção com a temática jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no ensino fundamental. Foi realizada pesquisa com revisão sistemática da literatura a respeito dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar. Foi utilizada a abordagem qualitativa e a pesquisa–ação como tipo de pesquisa associada. Através de uma intervenção de quatro semanas (oito aulas) em uma turma do 6º ano do ensino fundamental em escola estadual, foi aplicada uma proposta de ensino com o conteúdo dos Jogos Eletrônicos, trazendo também temáticas relacionadas, como a questão do real e virtual. O instrumento de coleta de dados utilizado foi o de registros em notas de campo e questionários com educandos/as da referida turma. Já para a análise, foi utilizada a análise por categorias. Os resultados revelaram que o conteúdo incentivou a participação ativa dos estudantes, motivando-os a criar e reinventar os jogos nas atividades propostas. Também, permitiu observar o sucesso em uma abordagem inicial do tema real e virtual com os estudantes através do conteúdo dos Jogos Eletrônicos.

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Jogos Eletrônicos; Escola; Virtual.

ABSTRACT

Electronic Games figures as content to be developed in Physical Education classes, recommended by BNCC, in various school curricula, such as the São Paulo state curriculum. The theme is extremely present and appears in the culture of most students. However, because it is a recent content, many teachers still feel uncomfortable working on it in their classes. The present work aimed to identify and understand the educational processes resulting from an intervention with the theme of electronic games in Physical Education classes in elementary school. Research was carried out with a systematic review of the literature regarding Electronic Games in Physical Education classes. The qualitative approach and action research were used as a type of associated research. Through a four-week intervention (eight classes) in a 6th year elementary school class at a state school, a teaching proposal was applied with the content of Electronic Games, also bringing related themes, such as the issue of real e virtual. The data collection instrument used was records in field notes and questionnaires with students from that class. For the analysis, category analysis was used. The results revealed that the content encouraged the active participation of students, motivating them to create and reinvent games in the proposed activities. It also allowed us to observe the success in an initial approach to the real e virtual theme with students through the content of Electronic Games.

Keywords: School Physical Education; Electronic Games; School; Virtual.

LISTAS DE QUADROS

Quadro 1 - Características dos estudos incluídos na revisão sistemática da literatura …..…..18
Quadro 2 - Perfil dos/as alunos/as participantes …….……...….32
Quadro 3 - Procedimentos de inserção e intervenção …….34

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gráfico com respostas ao questionário inicial ……42
Figura 2 - Desenho realizado por educanda, mostra personagem de um dos jogos adaptados (*Among Us*) ……..……..49

LISTA DE ABREVIAÇÕES E SIGLAS

3D	Três Dimensões
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EF	Educação Física
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
JEs	Jogos Eletrônicos
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO ……..…10
CAPÍTULO 1 - REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA ……17
a) Ano de publicação e natureza dos estudos ……..…25
b) Objetivo(s) dos estudos ……...….25
c) Contexto do estudo e participantes ……..…26
d) Principais conclusões dos estudos …….….26
CAPITULO 2 - METODOLOGIA ……. ……...….29
2.1 Contexto de estudo e participantes ……...…..30
2.2 Procedimentos de inserção e intervenção ……..….33
2.3 Recursos metodológicos empregados para coleta e análise dos dados …….36
CAPITULO 3 - RESULTADOS E DISCUSSÃO ……..…..…40
3.1 “Legal, para diferenciar o conteúdo que aprendemos” ……..…..…..40
3.2 “Achei que foi uma ótima ideia em fazer jogos eletrônicos na vida real e bem criativo” ……..…….51
CONSIDERAÇÕES FINAIS ……..…….61
REFERÊNCIAS ……..……..64
Apêndice 1 ……..…….68
Apêndice 2 ……..…….76
Apêndice 3 ……..…..79
Apêndice 4 ……..….80
Apêndice 5 ……...……82

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais vêm constantemente alterando, em diversas instâncias, a nossa vida cotidiana. Estas alterações vão além de uma simples facilitação das nossas relações habituais com o mundo, gerando reelaborações em diversas esferas da vida social e cultural. Essas tecnologias alteram a forma que vemos e interagimos com o ambiente e com as outras pessoas, dando origem a dinâmicas específicas. Um processo que já vem ocorrendo há décadas, torna-se mais evidente nos últimos anos, onde observamos gerações nascidas já nesse meio digital - os nativos digitais. Destes novos desenvolvimentos, surgem os Jogos Eletrônicos, também conhecidos como videojogos, *games*, jogos de videogame ou, simplesmente, jogos.

Desde criança tive contato com os jogos de videogame e de computador. Joguei jogos, agora clássicos, de videogame como *Mario World, Sonic, Megaman, Bomberman, Street Fighter*; jogos de computador como *The Sims, Rollercoaster Tycoon, Age of Empires*; e online como *Ragnarok online, World of Warcraft e Ultima online*. Vivi a fase das videolocadoras, nas quais íamos alugar as fitas e os cds de *Super Nintendo* e *Playstation* e para jogá-los lá mesmo. Alguns anos depois, na adolescência, frequentei também as *lan houses*, nas quais jogávamos *Counter Strike*. Conforme fui crescendo, o contato com os jogos foi diminuindo e o aumento do preço dos consoles e dos computadores específicos para se jogar (os *pc gamers*) me desmotivou de continuar "atualizado" - ou seja, de ter o console da última geração.

Quando cursava, na faculdade, o curso de Midialogia na Unicamp, tive a experiência de programar um jogo de computador do zero em uma disciplina. Tratava-se de um simples jogo de nave, em que se desviava de asteroides, no espaço, e atirava-se em naves inimigas. Nesta disciplina e em outra eletiva de modelagem 3D, pude perceber a dificuldade que se é criar um jogo eletrônico. Além da parte criativa, a parte técnica demanda vasto conhecimento de programação e de modelagem digital - o que me deixa sempre surpreso quando vejo *games* criados por apenas uma pessoa, ou por uma equipe extremamente reduzida de indivíduos. Ainda nesta mesma faculdade, agora recebendo bolsa, comprei um novo console e voltei a jogar os jogos de videogame - com certeza, agora adulto e com bem menos tempo disponível, esta relação foi bem diferente da que tive na infância.

Por se tratar de um curso de comunicação social, atento ao advento do digital e das novas mídias e tecnologias, pude, no curso de Midialogia, ter um contato acadêmico-teórico

com os jogos eletrônicos também. Já então, comecei a perceber e a estudar as relações da sociedade com os jogos eletrônicos, um pouco do seu histórico e desenvolvimento, suas relações com o mercado, o surgimento e crescimento da indústria dos *games*, a forma como as pessoas de diferentes idades e contextos sociais relacionavam-se com eles, etc.

Alguns anos depois, agora no curso de Educação Física - Licenciatura na Unesp-Bauru, os jogos eletrônicos apareceram novamente na "esfera acadêmica" da minha vida. Quando abordei minha orientadora para elaborarmos uma proposta para o trabalho de conclusão de curso (TCC) tinha em mente trabalhar com a temática dos "jogos", porém, ainda não havia definido quais tipos de jogos. Quando me sugeriu o trabalho com os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar, aceitei prontamente, percebendo como a temática fazia sentido e encaixava-se na minha trajetória acadêmica (e de vida). Portanto, ao escrever este trabalho, talvez seja interessante já me caracterizar logo no começo: um *gamer* dos anos 90, que jogou boa parte de sua vida, que acompanhou a história e evolução dos jogos, que tateou no desenvolvimento deles e que os estudou no meio acadêmico - ainda que, na época, de forma mais superficial e desinteressada.

Falando um pouco dessa história e desenvolvimento dos jogos eletrônicos, Caribé et al. (2015) pontuam que a partir do advento dos microchips - que permitiu a criação dos computadores, dos videogames, dos smartphones, da internet, das TVs digitais, etc - as pessoas vêm alterando diversos hábitos, como consultar um médico, fazer compras, se divertir, namorar ou aprender. Segundo os autores, os avanços tecnológicos trazidos pelo advento digital transformam também, cada vez mais, o dia a dia de crianças e adolescentes. Eles desenvolvem uma importante capacidade de se relacionar intimamente com mídias digitais e com o ritmo veloz das informações. Este processo, por sua vez, é refletido na forma como o público infanto-juvenil aprende a se comunicar e a interagir com os jogos eletrônicos, redes sociais, mídias locativas, etc.

Barbosa (2020) coloca que a disponibilidade e acessibilidade às tecnologias digitais atravessam nosso cotidiano e, portanto, manter a escola fora desse movimento talvez seja reforçar que essa instituição se encontra à margem da vida do estudante. Uma das questões que surgem no advento do digital é a instantaneidade com que os processos, inclusive os comunicativos, se dão atualmente, e talvez, segundo o autor, a escola não esteja acompanhando esse processo dinâmico, de velocidade, de inovação, de novidade dia após dia.

Com todo um aparato tecnológico à disposição dos estudantes, seria lúcido que se trouxesse essas ferramentas para o cotidiano escolar, com a real inclusão dos recursos com

ganho pedagógico. As tecnologias seduzem, e os estudantes também precisam ser seduzidos para que se mantenham atentos à rotina do conhecimento escolar. “Os professores podem utilizar essas tecnologias, em primeiro lugar, para motivar os alunos principalmente através de vídeos, histórias e jogos”. (Moran, 2007 apud Barbosa, 2020, p.10). Trazer outras mídias para compor as práticas escolares já não parece apenas um acréscimo per si, mas uma necessidade atual que atravessa a prática docente.

Caribé et al. (2015) notam que as gerações que nasceram e cresceram no mundo já permeado pelo digital apresentam algumas características próprias, como, por exemplo, a hiperconectividade, comportamentos multitarefa, colaboração para resolução de problemas, etc. Os estudos sobre o comportamento e as formas de aprender desses sujeitos demonstram que eles agem, se relacionam com a informação e entre si de maneiras distintas das gerações anteriores.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) etapa Ensino Fundamental e o Currículo Paulista (São Paulo, 2019) nos trazem a nomenclatura “Jogos Eletrônicos”, sendo o mesmo tratado como um objeto de conhecimento pertencente à unidade temática Jogos e Brincadeiras no componente curricular Educação Física. Optamos, neste trabalho, pelo uso dessa nomenclatura, abreviando para “JE”.

A BNCC é um documento normativo, em plena implantação no país, que dispõe um conjunto de conhecimentos de caráter orgânico e progressivo a serem trabalhados pelos estudantes em todo o território nacional. Essas “aprendizagens básicas” foram embasadas nas definições da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), com o objetivo de direcionar os currículos das redes e sistemas de ensino das Unidades Federativas (estados) e também as propostas pedagógicas das escolas públicas e privadas de uma maneira geral, desde a Educação Infantil, passando pelo Ensino Fundamental e chegando ao Ensino Médio.

Os Jogos Eletrônicos (JEs) se enquadram como relevante tema de pesquisa no curso de Licenciatura em Educação Física, uma vez que, como dito anteriormente, figuram como conteúdo da Educação Física na BNCC. Para o Ensino Fundamental, em específico no bloco do 6º e 7º anos, os JEs aparecem dentro da unidade temática Brincadeiras e Jogos. Esta inclusão deve-se a uma demanda cada vez maior de uma compreensão do impacto cultural desses jogos no contexto de nossa sociedade - que são jogados por diversas faixas etárias, configuram uma das maiores indústrias mundiais de entretenimento e tem sua esportivização concretizada nos *e-sports* (Barbosa, 2020).

Segundo a BNCC, as habilidades trabalhadas neste item são as de

> (EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários; (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos (Brasil, 2017, p. 233).

Barbosa (2020) define os JEs como uma atividade na qual o indivíduo interage através de um dispositivo conectado a um aparelho (um joystick/controle a um videogame, por exemplo), interagindo com as imagens geradas por esse sistema eletrônico onde o jogo é projetado. Acrescenta que se soma a essa atmosfera dos jogos eletrônicos a utilização cada vez maior da internet, com centenas de milhares de indivíduos conectados e interagindo em tempo real, trazendo outra conotação à expressão "contato" e a possibilidade de "estar junto". Esse novo cenário possibilitou desenvolver outras formas de ensino e de aprendizagem. Os JEs entrariam, então, nessa atmosfera de possibilidades do mundo digital, virtual, que nos atravessa diariamente e que contribuiriam como uma alternativa de estratégia pedagógica de maneira acessória às práticas pedagógicas.

Azevedo (2008) chama a atenção para o fato de crianças e jovens estarem em constante contato com os jogos eletrônicos e o mundo virtual, cabendo aos professores/as apropriarem-se dos mesmos, pois são envolventes e fogem do cotidiano escolar - devido a essas qualidades, os jogos eletrônicos poderiam ser utilizados conscientemente em sala de aula. A BNCC reitera ainda a lógica de tratar os "games" como um produto cultural, um *Zeitgeist*, de seu tempo, produzido por agentes contemporâneos, pela atual geração (Brasil, 2017, p. 500).

Barbosa (2020) nos diz que, na busca por estratégias pedagógicas que auxiliem os processos educativos, os JEs aparecem como uma alternativa bastante contemporânea, não só na tentativa de aproximar o indivíduo de uma prática cotidiana sua (já que estão presentes no dia a dia de grande número de pessoas) mas, também, de trazer uma série de elementos que possam ser úteis nas questões de ensino e aprendizagem. Com jogos individuais ou coletivos, estratégias didáticas podem trazer a ludicidade e a interatividade (entre pessoas e dessas pessoas com o conhecimento) de outra forma, auxiliando o processo mais tradicional de se trabalhar com o conteúdo escolar. Os JEs podem, segundo o autor, oferecer outro tipo de estímulo e contato com os diversos conhecimentos, colocando aspectos como aprendizado e motivações sob outras perspectivas.

Gadelha (2020) nota que a Educação Física vem ampliando os estudos sobre as tecnologias digitais por meio de Grupos de Trabalho Temáticos (GTTs) em congressos científicos, seminários específicos, produção científica acadêmica, Bases de Pesquisas, etc. Na área da pedagogia, uma linha específica está voltada para o uso das chamadas "novas tecnologias" no âmbito escolar, buscando facilitar o ensino dos conteúdos ministrados em sala de aula ao gerar um maior interesse dos estudantes. O autor aponta que as "novas tecnologias" são consideradas capazes de possibilitar às crianças novas oportunidades para desenvolvimento de sua criatividade e autorrealização. Destaca um aumento na produção científica dedicada ao estudo dos JEs a partir do século XXI, com esse segmento tendo ganhado espaço teórico-científico abrangente.

Gadelha (2020) refere-se às possibilidades educativas dos JEs - dialogando com a escola e seus conteúdos de forma integrada para, em uma segunda ocasião, associar essas possibilidades à prática pedagógica no âmbito da Educação Física Escolar. O autor explica que o computador é um brinquedo para as crianças - elas o utilizam para estimulação da imaginação, para explorar novos lugares no mundo, para conhecer outras pessoas distantes geograficamente e para ganhar experiências. Para o autor, o computador criou um ambiente no qual as atividades da infância estão mudando de forma radical. Ele considera, ainda, que as horas gastas com o mundo virtual não são passivas, mas sim ativas: uma parcela de tempo onde as crianças desenvolvem habilidades, solucionam problemas e se divertem. Barbosa (2020) nota que os JEs, assim como outras mídias, não são apenas passíveis de serem jogados ou usados como mero entretenimento, mas um produto de valor cultural, como matéria de análise pelo estudante, além de uma ferramenta para exercitar a escrita e fazer reflexões.

Caribé et al (2015) afirmam que os JEs podem ser benéficos àqueles que os jogam com certa frequência. Esses autores trazem que, através do jogo, a criança internaliza regras e encontra soluções para os conflitos que lhe são impostos na vida real. Ela tende a imitar a realidade no seu faz-de-conta, atuando por simulação em um nível superior ao que se encontra. Os JEs se constituem, assim, em uma das inúmeras interfaces que caracterizam o universo tecnológico emergente e ditam o ritmo e as novas referências de vida, comunicação e aprendizagem da sociedade de hoje, em especial de crianças e jovens.

De acordo com Gadelha (2020) o Brasil é um dos países no mundo onde mais se consomem JEs, configurando o que o autor chama de uma cultura lúdica digital. Destaca a importância da "cultura lúdica", argumentando a favor da adoção dos JEs nas redes de ensino. O autor pontua que essa adoção poderá se constituir em indicadores preciosos de novos modos de aprender e novas possibilidades nos modos de ensinar, contribuindo com a

reflexão do pensamento crítico e com o desenvolvimento dos alunos, assim como com a formação de professores/as e com a produção de materiais pedagógicos.

Azevedo (2008) coloca que os JEs estão presentes em nossa cultura desde o século passado e vem influenciando nossa forma de compreendermos e de nos expressarmos no mundo. Percebem-se suas conexões com as demais áreas da sociedade capitalista moderna e as formas de expressão artística. Podemos citar, por exemplo, os filmes que são inspirados em JEs, as músicas e a enorme quantidade de produtos relacionados (como roupas, acessórios, alimentos, brinquedos, dentre outros). Frente a todos esses apontamentos, devemos analisar e reconhecer os JEs como um fenômeno cultural da sociedade contemporânea que se relaciona com a educação, não podendo este ficar de fora da sua maior área de atuação institucionalizada. Barbosa (2020) nos traz que, ao se entender o jogo como um produto social, enraizado em nossa sociedade através dos tempos, talvez fique mais clara a sua utilização no ambiente escolar. Traçando um caminho sobre os jogos, de uma época mais remota até a atualidade, podemos reconhecer sua historicidade e pertencimento cultural, seu avanço e transformações com o decorrer do tempo. As tecnologias, cada vez mais relacionadas às necessidades da educação, precisam ser pensadas com pertinência, para não ser apenas mais uma tentativa da entrada do mercado na área. Os JEs podem, segundo este autor, auxiliar no contexto pedagógico, com outra abordagem sobre construções de conhecimento, ludicidade, motivação, além de “conectar” o ensino com o “aqui e agora” do cotidiano, não só dos estudantes, mas também com o dos professores.

A escola não deve deixar os JEs, que se encontram presentes no cotidiano dos estudantes, de fora das aulas. Não devem, porém, limitar-se a levá-los às aulas enquanto jogo recreativo. É importante fazer uso de estratégias didáticas para usá-los e problematizar com os estudantes os conteúdos presentes nos JEs - como a questão do real e do virtual, violência, os estereótipos de gênero, a competitividade contra oponentes humanos e/ou de inteligência artificial, as ideologias a eles veiculados por seus criadores, dentre outras questões que precisam ser discutidas e problematizadas pelos educadores/as com os estudantes, relacionando-as com o cotidiano dos mesmos (Gadelha 2020).

Assim, este trabalho visou identificar e compreender os processos educativos decorrentes de uma intervenção com o conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no ensino fundamental.

Para tanto foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo em uma escola pública da rede estadual do município de Bauru/SP. Com referencial teórico metodológico pautado na pesquisa qualitativa, a pesquisa de campo constou de quatro dias de intervenção (aulas duplas

de 45 min cada) em uma turma do sexto ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental e como instrumentos de coleta de dados registros em notas de campo e questionários.

O primeiro capítulo deste trabalho busca realizar uma revisão sistemática de literatura acerca dos jogos eletrônicos no contexto escolar, privilegiando as aulas de educação física. Buscamos incluir neste momento do trabalho apenas os trabalhos publicados nos últimos cinco anos e que trouxessem momentos de intervenção - assim como realizamos em nossa pesquisa. O capítulo contém um quadro que resume os principais aspectos dos trabalhos - como autores, título, objetivos e conclusões - e, a seguir, analisa de forma sucinta estes dados. Buscamos, assim, fornecer um panorama geral e recente da temática.

O segundo capítulo traz nossa metodologia, empregada na pesquisa e intervenção. Apresentamos o contexto em que a pesquisa e a intervenção foram realizadas, o perfil do grupo de alunos que participaram do estudo, as estratégias metodológicas da pesquisa e as ferramentas de coleta e análise de dados que utilizamos e, por fim, um quadro com o percurso de nossa intervenção.

No terceiro capítulo, trazemos os resultados obtidos no trabalho, analisando-os com a literatura da área. Buscamos aqui retratar o que de mais importante encontramos em nossa pesquisa, levantando esses dados para realizar nossas discussões e apontamentos - sempre nos embasando na teoria.

Por fim, o texto principal do trabalho é encerrado nas Considerações Finais, onde realizamos o fechamento do assunto. Também, discutimos as dificuldades e limitações encontradas na pesquisa e na intervenção e realizamos proposições para pesquisas futuras sobre o tema.

CAPÍTULO 1
REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA

Para identificar o estado da arte da produção acadêmica no campo dos JEs na Educação Física escolar realizamos um estudo de revisão sistemática da literatura, metodologia caracterizada em um estudo de natureza descritiva e bibliográfica, que recorre a métodos de análise de produção do conhecimento da literatura de determinada temática, permitindo, assim, priorizar temáticas e clarificar temas (Petticrew; Roberts, 2006; Savin-Baden; Major, 2010 apud Simões, Mizuno e Rossi, 2019).

As bases de dados selecionadas para a revisão foram: *Google* Acadêmico, *Scielo* e o banco de teses e dissertações do Sistema de Bibliotecas da Universidade Paulista (Unesp). O foco de pesquisa centrou-se nos estudos publicados nos últimos 5 anos (no período de 2019 a 2023), focando em publicações atuais e recentes, assim como é a temática dos JEs em seu contexto escolar. Os descritores que compuseram as equações de pesquisa foram: i) “Jogos Eletrônicos” E “Educação Escolar”, ii) “Jogos Eletrônicos” E “educação física”, iii) “Jogos Eletrônicos” E “Educação Escolar” E “educação física”, iv) “Jogos Eletrônicos” E Escola.

Prosseguiu-se com a leitura e análise dos resumos das publicações resultantes, excluindo-se estudos que não se enquadraram na temática. Foram também excluídos os trabalhos que traziam apenas revisões bibliográficas ou eram apenas de cunho teórico, mantendo-se então apenas os que realizaram intervenções em pesquisas de campo. Ao final foram selecionados 17 trabalhos para este estudo, artigos publicados em periódicos, trabalhos de conclusão de curso (monografias) e dissertação de mestrado, por serem fontes de informação científica reconhecidas pela comunidade acadêmica. Com estes, prosseguiu-se a leitura e análise completa dos trabalhos.

Procedeu-se a análise de conteúdo, estabelecidas como categorias o ano de publicação, natureza do estudo, objetivo(s), contexto em que a pesquisa foi realizada e características dos participantes e principais conclusões dos estudos. O Quadro 01, a seguir, apresenta a síntese das características principais dos estudos levantados e incluídos na revisão sistemática da literatura - título, autoria, objetivo(s), natureza e ano de publicação, contexto do estudo e participante. Na sequência, os estudos são analisados e discutidos nas categorias: a) ano de publicação e natureza dos estudos; b) objetivo(s) dos estudos; c) contexto do estudo e participantes; d) principais conclusões.

Nº	Título	Autor(es)	Objetivo(s)	Natureza e ano de publicação	Contexto/ Participantes	Principais conclusões
1	Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental	SILVA, M. A.	Relatar a experiência sobre a utilização de jogos eletrônicos como objeto de conhecimento no ensino fundamental, do 3º ao 5º ano, durante o período de pandemia de COVID-19	Artigo em revista; 2021	Alunos do do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental	Participação expressiva dos alunos, identificação de características provenientes do uso dos jogos, possibilidade de articulação dos conhecimentos e peculiaridades de sua utilização, além do desenvolvimento da ressignificação e de sua adaptação.
2	Jogos Eletrônicos Na Educação Física Escolar: Da Reprodução À Criação	RODRIGUES, M.N.; SILVA, G. F.	Desenvolver metodologias para conhecer os jogos praticados pelos alunos e propor ao grupo uma estruturação desses jogos.	Artigo em revista; 2020.	Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental	Os alunos, apesar dos interesses pela prática passiva dos jogos eletrônicos, atuaram ativamente no seu desenvolvimento e apresentaram proposições da restruturação dos jogos.
3	Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência	VASQUES, D.G.; CARDOSO, M.N.M.	Refletir sobre o trato pedagógico dos jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física escolar nas séries finais do Ensino Fundamental	Artigo em revista; 2020.	Alunos do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFRGS.	A aproximação da escola ao cotidiano dos jovens, pode certamente auxiliar na construção de valores, de acesso a conhecimentos e práticas que são (cada vez mais) bens culturais.

4	Educação Física E Jogos Eletrônicos: Uma Proposta Educativa Para As Aulas	ARAÚJO, J.S.; *et al*.	verificar se os *exergames* podem ser considerados uma proposta educativa para a participação dos alunos nas aulas de Educação Física na cidade de Teresina, Piauí.	Artigo em revista; 2021.	22 alunos do 7° ano e 36 do 9° ano de uma escola pública localizada na cidade de Teresina-PI	Os *exergames* foram responsáveis pelo aumento significativo da participação dos alunos de 7º e 9º anos do ensino fundamental nas aulas de Educação Física. Além disso, os jogos virtuais foram bem aceitos enquanto proposta educativa a ser utilizada durante as aulas.
5	Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória	GADELHA, G.T.S.	Investigar as possibilidades educativas dos JEs através da observação dos jogadores e da produção de métodos sobre o jogo e o jogar, em situações escolares, na abordagem crítico-emancipatória.	Dissertação (mestrado); 2020.	Relato de experiência com abordagem qualitativa descritiva. Escola Estadual Enéas Cavalcanti Ceará-Mirim/RN. Alunos das turmas do 6º ano	Os JEs podem e devem ser incorporados naturalmente ao fazer pedagógico, como uma possibilidade de ampliação da cultura de movimento.
6	Jogos Eletrônicos E Educação Física: Uma Proposta Para O Ensino Da Corrida De Orientação	VERLI, M. V.; *et al*	Inserir os jogos eletrônicos mobile como proposta para o ensino da corrida de orientação na educação física escolar.	Artigo em revista; 2023.	Descritos três jogos, o quiz corrida de orientação com perguntas para aprender	Material para que novas pesquisas sejam feitas utilizando de base esse conteúdo para descobrir se as hipóteses levantadas podem realmente ser viáveis

					os elementos do mapa, corrida desorientada com uma temática simples para compreender o objetivo do esporte e o go orieenteering abordando todos os aspectos cognitivos da corrida	no meio escolar, para que professores possam repensar a utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física.
7	O Uso Dos Jogos Eletrônicos Nas Aulas De Educação Física Escolar: Possibilidades Pedagógicas Entre A Tecnologia E A Educação Física	SOUZA, R. F.;SALVADOR, M. S.	Investigar as possibilidades teóricas e pedagógicas entre a tecnologia e a Educação Física no âmbito escolar.	Artigo em revista; 2022.	Observação da realidade e a compreensão do fenômeno: empírica e teoricamente; Construção e implementação de uma sequência didática sobre o tema.	A tecnologia não é a solução para os diversos problemas no âmbito escolar, mas podemos afirmar a sua possibilidade de mobilização do interesse dos estudantes e seu efeito de estímulo para a construção de um olhar crítico sobre a realidade que vivenciam.
8	Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.	COSTA, J. S. A.; *et al*.	Investigar o uso do jogo eletrônico Just Dance para o processo de leitura das produções e manifestações culturais corporais,	Artigo em revista; 2021.	Atividades realizadas nas aulas de Educação Física,	Satisfação e participação dos alunos ao jogarem o Just dance, o que pode ser aliado aos conteúdos de Educação Física.

			concebidas no contexto da linguagem corporal.		alunos do 6.º ano do Ensino Fundamental, de uma escola estadual, da zona leste da cidade de Manaus -AM.	
9	A representatividade e os estereótipos de grupos marginalizados nos jogos eletrônicos uma questão a ser problematizada nas aulas de educação física	CORDEIRO, L. L. B.;XAVIER, V. M. F.; MEIRELES, L. G. V.	Caracterizar a percepção de representatividade no ambiente dos jogos eletrônicos por praticantes de diferentes marcadores sociais marginalizados.	Artigo em revista; 2023.	Uso de questionário que foi divulgado em diferentes redes sociais, com questões sociodemográficas e sobre representatividade nos games	A percepção sobre representatividade negativa ou estereótipos está vinculada aos marcadores sociais dos(as/es) jogadores(as) como gênero, raça e/ou etnia.
10	Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no ensino fundamental: visão docente	JERONYMO, W. H.	Analisar como os professores de Educação Física do ensino fundamental, de escolas públicas de São Carlos, no interior do estado de São Paulo, trabalham ou vislumbram trabalhar os jogos eletrônicos em suas aulas, quais seus conhecimentos e experiências anteriores sobre o tema	Monografia (graduação); 2022.	Professores de Educação Física do ensino fundamental, de escolas públicas de São Carlos. Questionário misto, com perguntas abertas e fechadas, por meio eletrônico.	Dificuldades dos docentes em propor conteúdos fora dos materiais disponibilizados pelo estado, atrelado ao desconhecimento sobre o tópico, sobretudo seu potencial pedagógico.

			além de suas perspectivas sobre o mesmo estar presente na BNCC.			
11	A educação física escolar entre o real e o virtual": a utilização dos jogos eletrônicos como possibilidade pedagógica	SOUSA, J. A.	Analisar as contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos podem proporcionar às aulas de Educação física no ensino fundamental II, em uma escola pública de ensino integral na cidade de Tocantinópolis – TO	Monografia (graduação); 2019.	Aulas ministradas em uma turma de 6º ano, com 25 alunos (14 meninas e 11 meninos), de faixa etária entre 10 a 14 anos.	Os jogos eletrônicos podem ser grandes aliados ao processo de ensino e aprendizagem na Educação Física escolar, sobretudo, por auxiliarem na compreensão dos limites entre o "real" e o "virtual".
12	Uso De Jogos Eletrônicos, Exergame, Como Instrumento Pedagógico Em Aulas De Educação Física	CARDOSO, R. M.	Apresentar o exergame como ferramenta pedagógica, destacando as capacidades físicas e psicológicas estimuladas por sua prática e, assim, motivar professores a utilizarem em suas aulas	TCC; 2019.	Pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, realizada por meio de questionário disponibilizado via plataforma digital	Exergame pode ser um instrumento pedagógico valioso no ensino-aprendizagem da Educação Física Escolar, por apresentar caráter lúdico, atraente, motivador e ser utilizado para se trabalhar fundamentos técnicos e táticos de modalidades esportivas, inclusive das modalidades pouco abordadas devido à falta de equipamentos ou espaço.
13	Os *Exergames* Como Recurso Didático No Ensino Do Atletismo Na Educação Física Escolar	SALGADO, K. R.; SCAGLIA, A. J.	Intercalar o desenvolvimento de atividades reais e virtuais, com o uso do console Xbox 360 com	Artigo em revista; 2020.	Estudo de intervenção composto por treze aulas	Os *exergames* podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, desde que haja uma

			Kinect nas aulas, a fim de analisar e discutir as potencialidades destes games como recurso didático no aprendizado do atletismo, quanto ao ensino das regras, das questões técnicas e táticas, além das características de algumas modalidades, valorizando o conteúdo nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal.		direcionadas ao ensino do atletismo a educandos do quarto e quinto ano do ensino fundamental	mediação pedagógica, estabelecendo-se como uma interessante ferramenta a ser empregada na educação física escolar.
14	Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física	TAVARES NUNES, R. *et al*	Analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física	Artigo em revista; 2023.	Coleta de dados via questionário, aplicado aos professores que tratam o conhecimento jogo na formação inicial em Educação Física, numa Universidade pública	As contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores de Educação Física podem ser compreendidas em três tópicos: cultura, transposição da realidade virtual para a concreta e exergame.
15	O uso de jogos eletrônicos nas aulas de educação física	OLIVEIRA, M. V. S.	Analisar a importância da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física	TCC; 2020.	entrevista semi-estruturada com 3 professores da Escola	Apenas 1 professor citou em algum momento o jogo eletrônico em suas aulas, mesmo sendo apenas para problematizar outro

					Municipal de Educação Básica José de Sena Filho, no município de Coité do Nóia-AL	conteúdo. Todos os professores mencionaram a falta de material como principal empecilho para a utilização deste conteúdo, porém possuem ideias de como fazer se fosse possível.
16	Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar	FUMIS, H. J.	Analisar a possibilidade de utilização dos JEs na EFE e promover o uso destes nas aulas para ampliar as possibilidades de prática.	Dissertação (mestrado); 2023.	Intervenção de 10 aulas de Educação Física (o 6º ano B, 7º ano B e C, totalizando 79 estudantes)	Os JEs podem e devem ser utilizados na EFE como uma metodologia inovadora e que promove participação e reflexão quanto ao uso. Além disso, os JEs são uma importante ferramenta para aproximar aluno e professor. Sua implementação nas aulas não requer conhecer todos os JEs disponíveis, mas entender o que os alunos gostam e ouví-los quanto a seus gostos e preferências.
17	Jogos eletrônicos na BNCC: uma proposta para educação física escolar	STAHL, N. W.	Elaborar jogos como propostas para que os alunos experimentem os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar e a elaboração de vídeos explicativos desses jogos.	TCC; 2021.	Etapa 1: Elaboração de jogos motores como propostas para o ensino da temática jogos eletrônicos, prevista na BNCC. Etapa 2:	As propostas se mostraram como possibilidades interessantes para uso em escolas sem estrutura digital.

					Criação e postagem de vídeos sobre os jogos elaborados na plataforma digital Youtube	

Quadro 1 - Características dos estudos incluídos na revisão sistemática da literatura

a) Ano de publicação e natureza dos estudos:

Os estudos analisados foram publicados entre os anos de 2019 e 2023, contemplando pouco cinco anos de publicações, contendo 17 estudos na temática dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar.

Em 2019 foi encontrada uma monografia e um trabalho de conclusão de curso de graduação. Em 2020, um trabalho de conclusão de curso de graduação e três artigos em periódicos. No ano de 2021, um trabalho de conclusão de curso de graduação e três artigos em periódicos. Em 2022, uma monografia e uma publicação de artigo em periódico. Já em 2023, uma dissertação de mestrado e três artigos em periódicos.

Dentre os anos com mais produções está 2020 (um trabalho de conclusão de curso de graduação e três artigos em periódicos). O ano de 2019 e o de 2022 apresentaram apenas dois trabalhos cada (em 2019 uma monografia e um trabalho de conclusão de curso de graduação, e, em 2022, uma monografia e uma publicação de artigo em periódico).

Verificamos que a maioria dos estudos incluídos na revisão sistemática refere-se a trabalhos publicados em periódicos, com 10 publicações nesta categoria; seguidas então por trabalhos de conclusão de curso de graduação, com três publicações, e monografias e dissertações de mestrado com 2 publicações cada. Não foram encontradas teses de doutorado dentro da temática, nas bases consultadas.

b) Objetivo(s) dos estudos:

Ao analisarmos os objetivos dos estudos foi possível identificar como temáticas principais: com sete trabalhos, a análise de possibilidades educacionais ou pedagógicas do uso dos JEs na Educação Física escolar; com três trabalhos, a elaboração de jogos ou de propostas metodológicas; também com três trabalhos, a análise das contribuições teórico-metodológicas do trabalho com os JEs; com dois trabalhos, a abordagem de temas

relacionados e advindos do trabalho com os JEs (no caso, a linguagem corporal e marcadores sociais para representatividade); um trabalho com a importância dos JEs; e um com análise do trabalho dos professores com JEs.

O enfoque mais recorrente foi o da análise de possibilidades educacionais ou pedagógicas do uso dos JEs na EF escolar. Este objetivo pode ser observado nos trabalhos de Fumis (2023), Salgado e Scaglia (2023), Sousa e Salvador (2022), Gadelha (2020), Araújo , Souza et al (2021), Vasques e Cardoso (2020) e Silva (2021).

Stahl (2021), Verli *et al.* (2023), Rodrigues e Silva (2020) trabalharam com propostas de elaboração de jogos e de propostas metodológicas para o uso dos JEs na EF escolar. Já Tavares Nunes *et al.* (2023), Sousa (2019) e Cardoso (2019) possuem como objetivo de seus trabalhos analisar as contribuições teórico-metodológicas dos JEs. Oliveira (2020) tem como objetivo verificar a importância dos JEs na EF escolar, Jeronymo (2022) buscou perceber o trabalho docente com a temática, Costa *et al.* (2021) trabalharam para perceber questões envolvendo a linguagem corporal e Cordeiro, Xavier e Meirelles (2023) buscaram perceber a questão de marcadores sociais e representatividade nos JEs.

c) Contexto do estudo e participantes:

A respeito do contexto do estudo, todos os trabalhos levantados ocorreram no âmbito escolar. Com relação aos participantes, quatro estudos incluíram turmas do 6º ano do Ensino Fundamental - Rodrigues e Silva (2020), Gadelha (2020), Costa *et al.* (2021) e Sousa (2019). Dois trabalhos abordaram estudantes do 3º ao 5º anos - Silva (2021) e Salgado e Scaglia (2023). Um trabalho trouxe estudantes do Ensino Fundamental em geral - o de Vasques e Cardoso (2020). Um trabalho abordou estudantes do 7o e 9o anos - Araújo *et al.* (2021). O trabalho de Fumis (2023) abordou estudantes do 6º e 7º anos do Fundamental.

Os trabalhos de Verlis (2023), Souza e Salvador (2022) e Stahls (2021) trouxeram propostas de aulas desenvolvendo o conteúdo dos JEs, enquanto os trabalhos de Cordeiro, Xavier e Meirelles (2023) focaram na elaboração de questionários. Já os trabalhos de Jeronymo (2022), Oliveira (2020) e Tavares Nunes *et al.* (2023) focaram-se nos professores de EF.

d) Principais conclusões dos estudos:

Os trabalhos cujo objetivo tratou de análise das possibilidades educacionais ou pedagógicas do uso dos JEs na EF escolar Fumis (2023), Salgado e Scaglia (2023), Sousa e Salvador (2022), Gadelha (2020), Araújo *et al.* (2021), Vasques e Cardoso (2020) e Silva

(2021) concluíram, de forma geral, a favor do uso dos JEs nas aulas de EF como uma metodologia inovadora e que promove participação e reflexão. Fumis (2023) destaca que os JEs são uma importante ferramenta para aproximar estudante e professor. Sua implementação nas aulas não requer conhecer todos os JEs disponíveis, mas entender o que os estudantes gostam e ouví-los quanto a seus gostos e preferências. Já Gadelha (2020) aponta que os JEs podem e devem ser incorporados naturalmente ao fazer pedagógico, como uma possibilidade de ampliação da cultura de movimento.

Quanto ao objetivo das propostas de elaboração de jogos e de propostas metodológicas para o uso dos JEs na EF escolar (Stahl (2021), Verli *et al.* (2023), Rodrigues e Silva (2020)), os autores concluem que as propostas apresentadas se mostraram interessantes para uso nas escolas. Verli *et al.* (2023) notam que suas propostas se configuram como material viável no meio escolar, para que professores possam repensar a utilização dos JEs nas aulas de EF.

No tocante das contribuições teórico-metodológicas dos JEs (Tavares Nunes *et al.* (2023), Sousa (2019) e Cardoso (2019)), os trabalhos levantados também destacam que os JEs podem ser grandes aliados ao processo de ensino e aprendizagem na EF escolar, Com Sousa (2019) destacando a capacidade dos JEs de auxiliarem na compreensão dos limites entre o “real” e o “virtual”.

Com relação ao objetivo de verificar a importância dos JEs na EF escolar, o trabalho de Oliveira (2020) traz que apenas 1 professor citou o jogo eletrônico em suas aulas, e, ainda, apenas para problematizar outro conteúdo. Todos os professores mencionaram a falta de material como principal empecilho para a utilização do conteúdo, porém possuem ideias de como fazer se fosse possível. Já Jeronymo (2022), que buscou perceber o trabalho docente com a temática, concluiu ressaltando as dificuldades dos docentes em propor conteúdos fora dos materiais disponibilizados pelo estado, atrelado ao desconhecimento sobre o tópico, e, sobretudo, seu potencial pedagógico. Costa *et al.* (2021), que trabalharam para perceber questões envolvendo a linguagem corporal, concluem notando a satisfação e participação dos estudantes ao jogarem o Just dance, o que os autores destacam, pode ser aliado aos conteúdos de EF. Por fim, Cordeiro, Xavier e Meirelles (2023) buscaram perceber a questão de marcadores sociais e representatividade nos JEs e concluem seu trabalho notando que a percepção sobre representatividade negativa ou estereótipos está vinculada aos marcadores sociais dos(as/es) jogadores(as) como gênero, raça e/ou etnia.

Em síntese, os resultados apresentados nas pesquisas revelam uma visão otimista quanto ao uso dos JEs na EF escolar, destacando sua importância, relevância e

potencialidades pedagógicas e educacionais, além das teóricas e na abordagem de temas relacionados. Porém, notam também ainda a carência de estrutura e materiais adequados, ainda que haja o interesse dos professores em abordar a temática em suas aulas.

CAPÍTULO 2
METODOLOGIA

Para este trabalho, foi utilizada a abordagem qualitativa e a pesquisa–ação como tipo de pesquisa associada, pois possibilita ao pesquisador desempenhar um papel ativo diante dos problemas encontrados durante o acompanhamento das atividades.

Segundo Minayo (1994), a pesquisa qualitativa ocupa-se com um nível de realidade que não pode, ou não deveria, ser quantificado. Trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes - conjunto de fenômenos humanos entendido como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes. O universo da produção humana que pode ser resumido no mundo das relações, das representações e da intencionalidade é objeto da pesquisa qualitativa, e dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores quantitativos. Segundo a autora, a pesquisa é um trabalho artesanal, que não prescinde da criatividade, no qual realiza-se fundamentalmente uma linguagem baseada em conceitos, proposições, hipóteses, métodos e técnicas - linguagem esta que se constrói com um ritmo próprio e particular, denominado “Ciclo de pesquisa”. Este ciclo configura-se em um processo de trabalho em espiral, que começa com uma pergunta e termina com uma resposta ou produto que, por sua vez, dá origem a novas interrogações.

Minayo (1994) divide esse ciclo, de trabalho científico em pesquisa qualitativa, em três fases: fase exploratória, a produção do projeto de pesquisa e de todos os procedimentos necessários para preparar a entrada em campo; trabalho de campo, que o consiste em levar para a prática empírica a construção teórica elaborada na primeira etapa; e análise e tratamento do material empírico e documental, que engloba os procedimentos para valorizar, compreender, interpretar os dados empíricos e articulá-los com a teoria.

A pesquisa-ação, segundo Bogdan e Minayo (1994) é um tipo de investigação aplicada na qual o investigador envolve-se ativamente na causa da investigação. Já Krafta *et al.* (2007) colocam que a pesquisa-ação se trata de um tipo de pesquisa social, com base empírica, concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo, na qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. A pesquisa-ação é um método de condução de pesquisa aplicada, orientada para elaboração de diagnósticos, identificação de problemas e busca de soluções. Trata-se de um método intervencionista, que

permite ao pesquisador testar hipóteses sobre o fenômeno de interesse implementando e acessando as mudanças no cenário real. A pesquisa-ação aplica-se aos casos onde é necessário coletar dados mais sutis e significativos, que fogem à uma quantificação matemática. Assim, em virtude da ampla inserção do pesquisador no contexto da pesquisa e do envolvimento do pesquisador e dos membros da organização pesquisada em torno de um interesse comum, os dados tornam-se mais facilmente acessíveis.

Em nosso trabalho, foi realizada pesquisa bibliográfica e de campo, houve a inserção em uma turma do 6º ano do ensino fundamental para intervenção em aulas regulares do componente curricular educação física no desenvolvimento do conteúdo Jogos eletrônicos.

Em acordo com os preceitos éticos exigidos, foi garantido o anonimato da instituição escolar, bem como o de todos/as envolvidos/as na pesquisa. O/a professor/a de educação física da turma, os/as educandos/as, bem como, os pais ou responsáveis pelos/as mesmos/as foram solicitadas/os a autorizarem a participação na pesquisa, para concessão de respostas ao questionário e registro das observações em notas de campo, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice 5), bem como, aos/as educandos/as da respectiva turma, o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) (Apêndice 4).

2.1 Contexto de estudo e participantes

A estrutura da escola pode ser considerada nos moldes tradicionais, com uma entrada distinta para estudantes e outra para professores e funcionários, um pátio central, salas de aula descendo uma escadaria, uma quadra funcional subindo em direção à secretaria (e outra externa desativada e sem cobertura). As salas de aula são padronizadas, com carteiras e lousas iguais e relativamente novas e conservadas, mas todas do mesmo tamanho para todos os anos observados. As salas possuem ventiladores e janelas amplas, o que garante até certo ponto uma temperatura amena.

Quanto à estrutura geral da escola, conta com uma arquitetura um pouco antiga e desgastada. É relativamente arborizada, com um caseiro que mora e cuida da estrutura da escola (inclusive, há uma árvore no entorno da quadra, frequentemente escalada pelos estudantes). A escola possui garagem interna para os professores e diversas grades que mantém os estudantes de certa forma confinados nos espaços a eles destinados (no intervalo, por exemplo, no pátio). O pátio central onde os estudantes passam os intervalos é amplo e coberto, com bebedouros, cantina, mesas de pebolim e mesas longas de refeitório, porém é mal iluminado e as mesas de pebolim estão quebradas. No entorno do pátio encontram-se

também acessos à sala dos professores, sala de informática, banheiros dos estudantes e sala da administração. Não há parquinhos dentro das premissas da escola e a quadra descoberta e desativada não costuma ser acessada (portão fica trancado) pois, segundo a diretora, o muro mais acima possui uma falha por onde os estudantes podem "fugir".

A escola possui muitos materiais voltados à educação física, que são guardados em uma sala de materiais. Mais especificamente para atividades físicas, observamos dezenas de bolas de futebol, basquete, vôlei e de borracha (a grande maioria das bolas ainda murchas e encaixotadas, sem nenhum uso), diversos jogos de tabuleiro (como xadrez; a grande maioria ainda lacrados), cordas, cones e afins. Porém, faltam alguns materiais importantes, como, por exemplo, um enchedor de bolas (além disso, nas salas, não há canetas para uso da lousa, com o professor devendo levar seu próprio).

A quadra é ampla, coberta, poliesportiva, contando com gols e tabelas de basquete. Possui grades no seu entorno que asseguram que os estudantes não saiam sem serem vistos e nem que a bola seja chutada ou arremessada para fora (estas proteções, porém, já estão bem desgastadas, o que acarreta em momentos em que a bola vai parar nos telhados da escola). Encontra-se em estado de conservação de médio para ruim, com pintura falha em alguns pontos e o chão já um tanto rachado, sendo até possível que comprometa a segurança dos estudantes nas atividades. Ao redor da quadra há poucos degraus de arquibancada de pedra, nos quais os estudantes por vezes se sentam ou realizam alguma brincadeira. Como notado anteriormente, nestes localiza-se uma árvore, na qual os estudantes por vezes se penduram e brincam.

A escola também conta com uma biblioteca modesta, sala de computadores/informática (ambos para uso de estudantes e professores), secretaria, sala dos professores, sala de administração, banheiros para os estudantes e outros separados para os professores e corpo administrativo, refeitório e hall de entrada.

Com relação ao entorno, a escola localiza-se em um bairro eminentemente popular e residencial da cidade de Bauru. Alguns estudantes citam que suas casas podem ser vistas da escola e nas saídas e entradas encontramos muitos deles chegando a pé e de bicicleta. O bairro também possui, nas proximidades da escola, bares, salão de cabeleireiro, algumas lojas, diversas antenas, restaurantes, igrejas, farmácias e supermercados.

Quanto à limpeza, a escola é mediana - de certa forma suja em quase todos seus espaços, mas nada grave como já observei em outras. Poucas vezes pudemos observar faxineiras limpando o ambiente escolar no geral. O ambiente mais limpo era a sala dos professores e secretaria, seguidos da biblioteca e sala de computação. Porém pode-se

observar que há certo cuidado em enfeitar a escola, que possui diversos pôsteres e cartolinas com trabalhos de estudantes e outras informações educativas nas paredes do pátio e corredores.

Concluindo, acredito que estruturalmente a escola precisa de cuidados e reformas. Arquitetonicamente os estudantes têm seu trânsito cerceado, o que raramente funciona, com os estudantes perambulando pela escola a despeito das restrições mal empregadas. Os materiais estão em grande parte impossibilitados de uso e as estruturas são velhas e desgastadas no geral, o que precariza ainda mais a experiência escolar. A uniformidade e a completa destituição de um aspecto estético (tampouco artístico) certamente contribuem para uma perspectiva fabril e capitalista de formação de mão de obra, inviabilizando características mais criativas nos seus estudantes.

A presente pesquisa foi realizada em uma turma do 6º ano de uma escola estadual na cidade de Bauru-SP. A turma contava com uma média de 24 estudantes durante as semanas em que decorreu a intervenção, dos quais 23 aceitaram participar da pesquisa, entregando assinados os termos de consentimento e assentimento.

O quadro a seguir apresenta o perfil dos/as estudantes participantes da pesquisa

Nome Fictício	**Idade**	**Identificação de Gênero**	**Identificação Racial**	**Tempo que estuda na escola**
Mnzs Vdks	11	F	Pardo	4 meses
Thayzinha FF	11	F	Indígena	5 meses
Yuzuki	11	NI	Branco	5 meses
Minho Califa	11	M	Branco	6 meses
Neymar	11	M	Branco	4 meses
Marinette	11	F	Pardo	4 meses
Ana Laura	11	F	Pardo	5 meses

Sol	10	F	Pardo	5 meses
Lionel Messi	11	M	Branco	5 meses
Christiano Ronaldo	11	M	Branco	6 meses
Lva	11	F	Pardo	10 meses
Mini Vini Junir	11	M	Pardo	5 meses
Messi	11	M	Pardo	5 meses
Guel	11	M	Branco	5 meses
Jogador	11	M	Indígena	5 meses
Do Real Madri Rodrigo	12	M	Pardo	5 meses
CR7	11	M	Pardo	5 meses
Nymar	11	M	Pardo	6 meses
Cristiano Ronaldo	11	M	Pardo	6 meses
S	11	M	Branco	5-6 meses
V	11	F	Branco	-
Aninha	11	F	Pardo	5 meses

Quadro 2 - perfil dos alunos/as participantes
Legenda - F: Feminino; M: Masculino; NI: Prefere não se identificar

2.2 Procedimentos de inserção e intervenção

A intervenção constou de 4 encontros a qual foi precedida por um período de observação de 2 semanas. Foram registradas um total de 4 notas de campo. Todos os

encontros da intervenção foram realizados pelo pesquisador com acompanhamento do professor de Educação Física da turma.

OBJETIVO	CONTEÚDO	ESTRATÉGIAS DIDÁTICO METODOLÓGICAS
Aula 1 - Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física		
Identificar os conhecimentos prévios das crianças sobre Jogos Eletrônicos; Identificar o lugar dos JEs na cultura dos estudantes - se jogam ou já jogaram, se gostam de jogar, quanto e quando jogam, onde jogam, com quem jogam, jogos que jogam; Mapear a relação dos estudantes com os jogos - o que mais gostam, o que menos gostam, o que mudariam; Levantar a opinião dos estudantes sobre o tema nas aulas de EF.	JEs nas aulas de EF; JEs na cultura dos estudantes	Momento inicial de apresentação do pesquisador e da pesquisa Apresentação do tema e levantamento inicial do contato dos estudantes com o mesmo: ● se eles sabiam o que eram JEs, e que ele constava como conteúdo nas aulas de EF, explicando para eles então o conceito e o momento dos JEs no currículo do 6º e 7º anos Questionário inicial, diagnóstico (presente no apêndice 2) ● Durante o questionário, os estudantes ficam livres para perguntar sobre o pesquisador, sobre a pesquisa, sobre o questionário, etc. Conversa em roda sobre as próximas atividades a serem realizadas nas aulas subsequentes, questionando os estudantes suas opiniões sobre as mesmas. Tarefa para irem iniciando: escolher um JE que gostam e pensar em como adaptá-lo para ser jogado no ambiente real, na quadra. Junto a este momento, fornecer uma explicação inicial e introdutória da diferença entre ambiente virtual e real.
Aula 2 - Vivenciando os JEs no ambiente virtual		
Abordar as características dos JEs, seu histórico e exemplos notáveis; Experimentar os	Características dos JEs; Histórico e exemplos notáveis de JEs;	Recapitulação da aula anterior, relembrando o que são os JEs Questionar sobre o andamento da atividade de adaptação de um JE para ser realizado em quadra Apresentar em lousa características dos JEs. Algumas palavras iniciais - Voluntário, regras próprias, diferente da vida real, alegria, tensão, tempo

JEs no ambiente virtual; Trabalhar com o ensino de um JE.	Prática dos JEs no ambiente virtual; Ensino e aprendizagem de um JE.	limitado, fantasia, socializar, imaginação, criatividade, virtual/digital, coordenação, interatividade e movimentos precisos e ágeis. À partir delas, discutir com os estudantes outras possíveis características. Levantar, neste debate questões como como: a questão do real/físico/concreto em oposição ao virtual/digital/código, do realismo nos jogos e dos jogos mais fantasiosos, da evolução gráfica, da realidade virtual; da interatividade entre jogadores mas também entre jogador e máquina (fosse essa computador, videogame, controle, celular, etc.), da questão da socialização online nos jogos, assim como a possibilidade de jogos serem jogados "sem fim" - como os jogos online; os sentimentos que os jogos suscitam nos jogadores - de competitividade, de divertimento, de raiva, de tensão, medo, etc.; as demandas de coordenação motora nos jogos, mas também de coordenação geral do corpo em alguns jogos, como os de realidade virtual e consoles como o Nintendo Wii ou o Kinect do X-BOX; a questão das regras próprias que os jogos tem e como elas pautam seu funcionamento em um ambiente digital e como estas são diferentes das que temos no mundo real/físico; o potencial de criatividade e imaginação que alguns jogos permitem; e a questão da voluntariedade com que se joga um jogo - de forma descompromissada. Colocar para os estudantes que o JE que eles adaptarão para o mundo real/físico deverá conter todas as palavras na lousa e que eles podem então optar por remover ou acrescentar novas palavras à lousa Em lousa, apresentar breve histórico da evolução dos JEs, da invenção dos primeiros computadores na 2ª Guerra Mundial, passando pelos primeiros jogos ("OXO", "Tennis for Two", "Spacewar!") nas décadas de 50 e 60, pela criação do videogame e do Arcade (em 66 e 72), e enfim por alguns jogos clássicos ("Pac-man", "Tetris", "Sonic", "Mario") e videogames históricos (Atari, Megadrive, NES, Playstation e X-BOX). Conversar sobre os jogos que eles conhecem e jogam, assim como consoles que possuem ou já haviam experienciado. Discutir com a sala também sobre a evolução dos jogos, tanto nas questões de gráficos como de complexidade de narrativas e comandos, além de questões de "controle", indo de aparelhos manuais até sensores de movimento como o Kinect e aparelhos de realidade virtual. Com o uso dos laptops da escola e possibilitando o uso dos celulares dos estudantes, realizar atividade prática de vivência dos JEs: em duplas - cada um da dupla deve escolher um JE qualquer para ensinar o outro a jogá-lo e vice-versa. Os estudantes não devem saber jogar previamente o jogo que for ser ensinado e devem conhecer o jogo que ensinarão. Orientar aos estudantes para que anotem: o nome do jogo que ensinaram (e o do que aprenderam), o que acharam mais difícil ensinar (e aprender) e o que mais gostaram na experiência.
Aula 3 - Vivenciando os JEs no ambiente real		
Vivenciar os JEs	JEs adaptados ao	Retomar parte final da aula passada, debatendo as questões do

no ambiente físico; Trabalhar com a formulação e adaptação de regras; Abordar questões do real e virtual; Estimular o papel ativo do estudante na criação, elaboração e reestruturação dos jogos	ambiente real; Criação, elaboração e adaptação de jogos.	ensinar/aprender um JE - quais jogos foram vivenciados, maiores dificuldades em aprender e em ensinar Receber as propostas de adaptação de JE para o ambiente real formuladas pelos estudantes. Debater as propostas com o grupo, tornando-as exequíveis e modificando, incluindo ou excluindo regras e elementos para contemplar os desejos do grupo e com as características dos JEs vistas na aula anterior. Possivelmente, criar com o grupo nova(s) proposta(s) de JE adaptado, realizando todo o processo de criação e adaptação. Realizar em quadra os JEs adaptados pelo grupo, realizando reformulações, conforme necessário, sempre de forma coletiva, discutindo em roda com os estudantes sobre as regras e elementos dos jogos. Levantar, nesses momentos, as características dos JEs, em especial a questão do real e virtual.
Aula 4 - Encerramento		
Levantar a opinião dos estudantes a respeito da intervenção, das atividades realizadas e do tema JE nas aulas de EF; Realizar o questionário final da pesquisa; Explicar e entregar os termos de consentimento aos estudantes.	Conceito de JEs; Diferenças entre JEs realizados nos ambientes virtual e real; JEs nas aulas de EF; Importância dos JEs; Percepção e opinião dos estudantes sobre a intervenção; Termos de consentimento em uma pesquisa.	Agradecer os estudantes pela participação nas atividades Discutir com os estudantes sobre a intervenção, sobre o tema dos JEs e sua presença nas aulas de EF, sobre o que gostariam ainda de ter visto ou aprendido. Explicar e passar o questionário final da pesquisa para que respondam de forma individual. Durante esse processo, os estudantes ficam livres para fazer perguntas e pedir ajuda do pesquisador e do professor da disciplina. Conforme forem entregando o questionário, explicar e entregar para os estudantes, de forma privada e individual, os termos de consentimento da pesquisa. Explicar sobre a voluntariedade da participação de cada um e que não haverá qualquer prejuízo a ele(a) caso decida por não participar.

Quadro 3 - Procedimentos de inserção e intervenção

2.3 Recursos metodológicos empregados para coleta e análise dos dados

O instrumento de coleta de dados utilizado foi o de registros em notas de campo (Bogdan; Biklen, 1994) e o do questionário (Negrine, 2010). Já para a análise, foi utilizada a análise por categorias (Gomes, 1994).

Bogdan e Biklen (1994), ao falarem sobre a metodologia da pesquisa qualitativa, trazem o procedimento das notas de campo. De acordo com os autores, ao voltar de cada observação, entrevista, ou qualquer outra sessão de investigação, é típico que o investigador escreva o que aconteceu. Segundo os autores, essa escrita se dá na forma das notas de campo, um relato escrito do que o investigador vê, experiencia e pensa durante a pesquisa - em especial durante a coleta de dados (Bogdan e Biklen, 1994).

O objetivo das notas de campo, segundo os autores, é o de "captar uma fatia da vida" (Bogdan e Biklen, 1994, p.152), tendo ciência de que uma descrição sempre representa escolhas e juízos, quando se deve decidir o que anotar, quais palavras usar, etc. Assim, o pesquisador deve ter ciência de que o objeto, o meio, nunca será completamente capturado, mas deve sim dedicar-se a transmitir o máximo possível para o papel dentro dos parâmetros objetivos de investigação do projeto (Bogdan e Biklen, 1994). Nunca se atingirá um nível de compreensão e reflexão que resulte em notas puras, que não refletem a influência do observador.

As notas de campo, segundo Bogdan e Biklen (1994), trazem reflexões pessoais do pesquisador e, por vezes, vêm completamente separadas das notas de campo. Os autores dividem em sua explicação a parte descritiva das notas de campo da parte reflexiva. Estas trariam um relato mais pessoal e subjetivo da investigação, com ênfase nas especulações, sentimentos, problemas, ideias, palpites, impressões e preconceito. Onde se confessam os erros, inadequações, gostos e aversões, especula-se o que se pensa e o que está aprendendo, o que fará a seguir, etc. - com o objetivo final de melhorar a qualidade das notas (há a valorização do autor-pesquisador, o autor e a autora mencionam que "porque não existem instrumentos, máquinas ou procedimentos cuidadosamente codificados, deve estar extremamente consciente acerca da sua relação com o meio e acerca da evolução do plano e análise" (Bogdan e Biklen, 1994, p. 165).

Negrine (2010) ao falar sobre o questionário, nos traz a definição de Hayman: "uma lista de perguntas mediante a qual se obtém informações de um sujeito ou grupo de sujeitos por meio de respostas escritas" (Hayman apud Negrine, 2010).

Assim, o questionário deve ser estruturado com uma série de perguntas escritas, previamente formuladas, visando averiguar a opinião de indivíduos sobre determinado tema. Em pesquisas qualitativas, as perguntas devem ser estruturadas para atender à problematização do estudo, para que o pesquisador, durante a análise, interprete as respostas dadas pelos participantes e encontre, de certa forma, respostas para seu projeto inicial (Negrine, 2010). O questionário, segundo o autor, pode ser um meio de se receber

informações generalizadas de uma amostra ampla, para serem posteriormente analisadas de forma mais profunda e de caráter qualitativo. A utilização do questionário "[...]requer como premissa ética uma negociação com os participantes, uma espécie de aval. Os participantes devem saber do que se trata e se mostrar disponíveis a prestar as informações sugeridas" (Negrine, 2010, p. 85).

Ainda sobre o questionário, Negrine (2010) nota que é fundamental que sejam definidas categorias de análise para que se garanta coerência interna no estudo. É essencial, segundo o autor, que as perguntas sejam encaminhadas nessa direção e ajustadas ao problema, questões de pesquisa e objetivos do estudo.

Gomes (1994) defende que a "análise" deve abranger a "interpretação", acreditando que ambas estão contidas em um mesmo movimento, de olhar atentamente para os dados da pesquisa. De acordo com o autor, a fase da análise possui três finalidades: a de estabelecer uma compreensão dos dados coletados, de confirmar ou não os pressupostos da pesquisa (respondendo ou não às questões formuladas) e de ampliar o conhecimento sobre o assunto pesquisado, articulando-o ao contexto cultural da qual faz parte (Gomes, 1994).

Na análise dos dados da pesquisa qualitativa, Gomes (1994) propõe o trabalho com categorias. Estas são empregadas para estabelecer classificações - agrupar ideias ou expressões em torno de um conceito capaz de abranger tudo isso. As categorias podem ser estabelecidas antes do trabalho de campo (trazendo conceitos mais gerais e abstratos) e/ou a partir da coleta dos dados (sendo mais específicas e concretas).

Gomes (1994) aponta três princípios de classificação para se estabelecer conjuntos de categorias: primeiramente, o conjunto de categorias deve ser estabelecido a partir de um único princípio de classificação, um mesmo critério. A seguir, o conjunto de categorias deve ser exaustivo, permitindo a inclusão de qualquer resposta em uma das categorias do conjunto, sendo possível assim situar todas as respostas encontradas. Por fim, as categorias do conjunto devem ser mutuamente exclusivas, ou seja, cada resposta não pode ser incluída em mais de uma categoria.

Gomes (1994) traz também a proposta do método hermenêutico-dialético para a interpretação qualitativa de dados. Nesse método, a fala dos atores sociais é situada em seu contexto para uma melhor compreensão, cujo ponto de partida é o interior da fala e o ponto de chegada o campo da especificidade histórica e totalizante que produz a fala. No método, não há consenso e nem ponto de chegada no processo de chegada no processo de produção do conhecimento. A ciência se constrói em relação dinâmica entre a razão daqueles que a praticam e a experiência que surge na realidade concreta.

O primeiro nível de interpretação reside na conjuntura socioeconômica de política, o contexto sócio-histórico do grupo estudado - as categorias gerais, estabelecidas antes do trabalho de campo, devem ser formuladas a partir dessas definições. O segundo nível de interpretação traz o encontro com os fatos surgidos na investigação, sendo ponto de partida e de chegada da análise. Assim, em sequência, ordenam-se os dados, mapeando o que foi obtido no trabalho de campo; classificam-se estes dados, identificando o que surge de relevante dos atores sociais e elaborando-se categorias específicas; analisam-se os dados, estabelecendo articulações entre eles e os referenciais teóricos da pesquisa, respondendo às questões desta com base e seus objetivos (Gomes, 1994).

CAPÍTULO 3
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisando os resultados obtidos nos questionários e observados nas notas de campo, definimos duas categorias de análise para a discussão. A primeira categoria (subcapítulo 3.1) aborda os JEs como uma novidade em termos de conteúdo, e como esse fator auxilia na motivação e engajamento dos estudantes nas aulas relacionadas a ele. Este elemento apresentou grande destaque em nossos resultados, assim como figura de forma central em outros trabalhos aqui discutidos, como os de Fumis (2023), Giacomini (2022) e Gadelha (2020). Já a segunda categoria (subcapítulo 3.2) que definimos para a análise, trata do tema real e virtual. Percebemos, em nossos resultados, uma incidência grande da discussão sobre esse assunto, que foi tematizado na intervenção - em especial na adaptação dos JEs para serem vivenciados na quadra. Esse tema também aparece em destaque nos trabalhos de Sousa (2019), Schwartz e Tavares (2015), Ramos (2008) e Vasques e Cardoso (2020).

3.1 “Legal, para diferenciar o conteúdo que aprendemos” - Novidade e Motivação

Como observado anteriormente na revisão bibliográfica, os Jogos Eletrônicos, na Educação Física escolar, figuram como um recurso interessante, já que se constituem um fenômeno muito presente na cultura das crianças e adolescentes. Portanto, tornam-se um recurso pedagógico interessante para inserção de algum outro tema/objetivo pelo professor (Caribé *et al.*, 2015; Gadelha, 2020; Giacomini, 2022; Fumis, 2023; Ramos 2008; Silva, 2021; Sousa, 2019). A presença dos JEs na cultura e na vida dos estudantes é uma realidade constatada por diversos dos trabalhos aqui apresentados e por dados levantados entre o grupo de participantes da pesquisa.

A partir do levantamento realizado no questionário inicial (Apêndice 2), realizado no primeiro dia de intervenção, já pudemos perceber como os JEs fazem parte da cultura dos estudantes participantes da pesquisa. Identificamos que do total de 23 estudantes 22 indicaram gostar de JEs, sendo a única resposta negativa de um aluno que relatou não jogar “Porque não parecem ser educativos” (S).

A este respeito, Giacomini (2022) relata que, em seu trabalho, foi possível observar a utilização dos JEs tanto como conteúdo quanto estratégias metodológicas. No primeiro, utilizado como forma de proporcionar maior motivação por parte dos/as estudantes nas aulas, já que é um conteúdo novo, significativo e atrativo para as culturas infanto juvenis; no

segundo, para atingir outros objetivos da cultura corporal de movimento, como potencial aumento no engajamento dos estudantes nas aulas e maior equidade no planejamento dos objetos de conhecimento da EF escolar, e também para promover debates sobre pontos significativos da realidade escolar (gênero, esporte, violência) e a compreensão dos limites entre virtual e real (ponto que buscamos trabalhar com certo destaque em nosso trabalho aqui presente).

A cultura corporal de movimento é definida por Betti (2001, p.156) como "aquela parcela da cultura geral que abrange as formas culturais que se vêm historicamente construindo, nos planos material e simbólico, mediante o exercício da motricidade humana". Pode-se, assim, observar que a inclusão dos JEs traz um novo paradigma para o movimento humano: o da virtualização por meio das imagens de síntese em tela e sua imediata atualização na ação do jogador (Araújo *et al*., 2011).

Porém, os JEs não se configuram mais apenas como um meio para um fim, mas sim como um fim em si mesmo - um tema com relevância própria, que articula suas próprias questões e temas correlatos. A Escola, em especial com a BNCC e com o Currículo Paulista, percebendo esta realidade, vem ampliando a inserção desse conteúdo em seu currículo, em especial no componente curricular Educação Física. Araújo *et al.* (2021) nos traz que o contato com novas possibilidades de ferramentas pedagógicas – entre elas os JEs – é incentivado pela BNCC, trazendo a "experimentação" como uma das oitos dimensões do conhecimento (Brasil, 2017, p. 220).

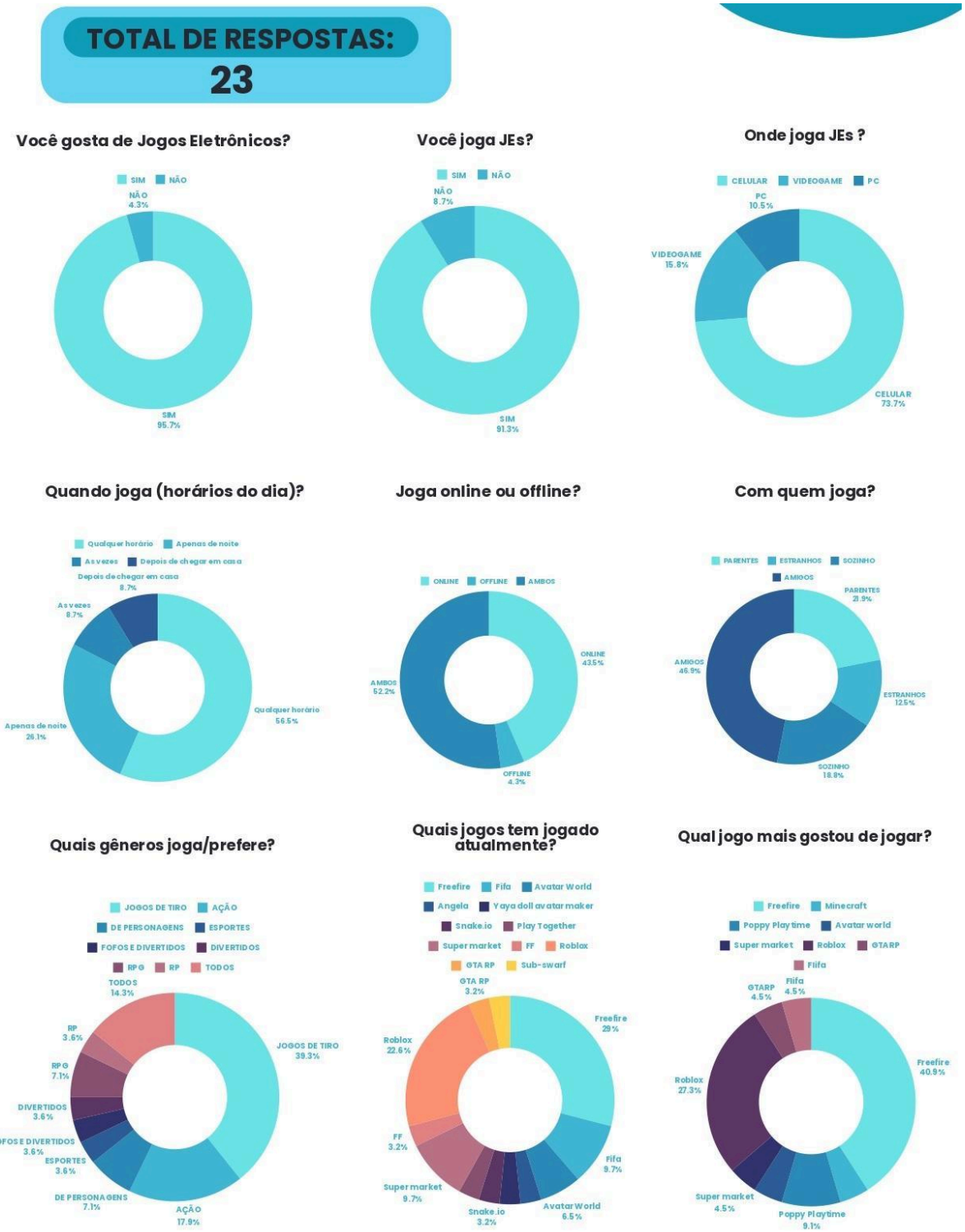
Assim como tem ocorrido com os conteúdos de danças e de artes marciais, o conteúdo dos JEs deve passar a fazer parte do repertório do professor de Educação Física, e estratégias de ensino que abordam esse conteúdo se tornam importantes recursos. Vasquez e Cardoso (2020) refletem sobre essa inserção:

> Mas porque inseri-los na Educação Física? Primeiramente, porque jogo é conteúdo. Também, o jogo está no cotidiano dos jovens — boa parte reconhece, joga, interage com colegas, têm no celular, joga em casa, no recreio ou assiste vídeos sobre jogos. Dessa forma, tal prática é relevante e significante, e, por isso, merece lugar na escola, inclusive para que os comportamentos sejam discutidos, refletidos e problematizados [...] Além disso, os alunos podem refletir e construir no próprio corpo as percepções, representações e significações dos jogos eletrônicos na aproximação com a linguagem digital, através do "virtual" e do "real" (Vasquez e Cardoso, 2020).

É importante que o/a professor/a reconheça o papel que os JEs possuem para os estudantes - os significados que eles trazem, o que atrai os estudantes a esse conteúdo, os temas sociais que articulam, sua ligação com o fantástico e a ficção, sua relação midiática e

com o mercado, as forças que mobilizam. Poderá, assim, trabalhar de forma crítica e coerente com o tema, abordando-o de maneira aprofundada e fugindo de um superficialismo e de práticas descontextualizadas.

Figura 1 - Gráfico com respostas ao questionário inicial



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Grande parte dos/as estudantes, no total de 23, afirmou jogar com frequência, dos quais 13 relataram jogar em diversos horários, 6 jogam apenas à noite e 2 jogam quando chegam em casa; e, 2 relataram jogar às vezes.

Quanto a jogarem de forma *online* ou *offline*, apenas 1 aluno relatou jogar somente *offline*, com 10 somente *online* e 12 jogando em ambos os formatos. Com relação a com quem jogam, as respostas incluíram parentes (7), amigos/as (15), estranhos (4) e sozinho/a (6). Já quanto às plataformas em que jogam, as respostas apontaram para uma prevalência do celular, com 14 estudantes (já os videogames trouxeram apenas 3 e o PC apenas 2).

Quanto ao que indicaram gostar mais nos JEs, as respostas incluíram "Matar os outros", "os personagens e o jeito que eles reagem", "quando começa", "as aventuras", "jogar com outras pessoas", "coisas fofas e coisas online", "tudo", "jogos que você precisa evoluir", "a diversidade de coisas pra fazer", "violência e personagens", "o conteúdo", "gráfico e ganhar". Já quanto ao que mudariam para que os jogos ficassem mais atraentes para eles, tivemos "Tudo", "nada", "não sei", "o gráfico", "possibilidade de criar seu próprio jogo", "voltar a *clock tower* de antigamente e as guaritas", "menos travamentos", "no *Freefire* tiraria sonia, trogon, mag7 e dimitri", "gelical grátis", "as armas".

Os relatos que obtivemos em uma aproximação inicial com o tema nos dão indícios sobre os aspectos e características dos JEs que atraem a atenção dos/as adolescentes e, definitivamente, os colocam como fenômeno muito presente no cotidiano de jovens e adolescentes. Isto pode ser reforçado pelo grande número de jogos que foram citados pelos estudantes. As respostas incluíram *Freefire* (9), Fifa (3), *Avatar World* (2), Angela (1), *Yaya doll avatar maker* (1), *Snake.io* (1), *Play Together* (1), Super *market* (3), FF (1), *Roblox* (7), GTA RP (1), *Sub-swarf* (1).

Segundo Giacomini (2022), trazer os JEs para o ambiente escolar é uma forma de proporcionar aos estudantes uma representatividade da sua cultura, sendo a aproximação da escola ao cotidiano dos jovens uma possibilidade de construção de valores, de acesso a conhecimentos e práticas, ou seja, bens culturais.

Indo ao encontro, Ramos (2008) coloca que é importante ter clareza de que os adultos têm a função de ajudar crianças e jovens a integrarem suas fantasias à vida real, estabelecendo comunicação com eles sobre os jogos eletrônicos e respeitando a sua paixão - o que pode ser feito em sala de aula, em espaços públicos para jogar ou mesmo em casa, pois ajuda os jogadores a interagir de forma mais significativa com os jogos e com a sociedade.

Em sequência, quando perguntados sobre os JEs como conteúdo nas aulas de EF, os estudantes responderam que “Sei não”, Legal, muito legal ou variantes (13 respostas), “não é legal porque prefiro jogar futebol”, “queimada”, “uma ideia interessante desde que o prof permita”, “futebol”. A priori, poderíamos constatar uma certa aversão ao desenvolvimento do tema nas aulas de EF, o que é reforçado pelos constantes apelos de alguns estudantes, durante a intervenção, para que apenas fôssemos para a quadra jogar futebol. Mesmo o simples fato de passar o questionário para eles já foi tido com resistência, com os estudantes demonstrando descontentamento com o “ficar na sala de aula” e seus desejos de descerem para a quadra. Os estudantes reclamaram do número “elevado” de questões (14), com um deles dizendo que “parecia aula de português”. As folhas de respostas não continham respostas muito elaboradas, o que, em consonância com a pressa que os estudantes demonstraram, refletiu o desejo expresso deles de irem o mais rápido possível para a quadra. Porém, a pergunta seguinte questionou o que gostariam de ver, aprender e/ou fazer nas aulas de JEs. As respostas trouxeram “jogar”, “praticar esportes”, “coisas novas, habilidades e atração, etc.”, “jogar jogos diferentes”, “por mim, nada”, “aprender a jogar jogos” e “aprender a jogar outros jogos”, o que reflete também diversas opiniões e vontades à favor de novas possibilidades e de um conteúdo diferente como algo motivador aos estudantes. Nesse aspecto, Fumis (2023) traz um levantamento de outros autores, nos mostrando que 68,9% dos estudantes acham que os JEs podem ser usados na escola e 51,1% acham que existem JEs que podem promover algum “aprendizado para a vida” (Constantino et al.,2015 apud Fumis 2023). Já Cruz, Ramos e Albuquerque (2012, apud Fumis, 2023), buscaram conhecer a opinião dos estudantes sobre JEs, com 322 participantes na média de idade de 13 anos: 69% disseram que gostariam de jogar na escola e 84% têm o hábito de jogar JEs; demonstrando assim que os JEs estão presentes em seu cotidiano e que grande parte desses estudantes aceitam os JEs como possibilidade para uso na escola.

Com a totalidade dos encontros, pudemos perceber que apesar da “voz” em prol do futebol ser “alta”, não refletia o interesse coletivo dos estudantes da sala, mas apenas o de um grupo de meninos que estava mais confortável para expressar seu desejo. As meninas e diversos dos outros meninos, apresentaram-se dispostos e participativos nas atividades propostas, por vezes se opondo (ainda que de formas individuais e pontuais) aos apelos do grupo de meninos do futebol. Ainda, não ocorreu deste grupo de entusiastas do futebol de não participarem do que foi proposto - de fato, com certa persuasão, todos participaram das atividades propostas. De acordo com Giacomini (2022), entre as características que podem justificar a boa aceitação dos JEs no ambiente escolar, encontramos a ludicidade e a

significância presente nesses jogos (como pudemos observar nas primeiras questões do questionário proposto neste trabalho), e a relação de domínio dos aspectos dos jogos eletrônicos por parte dos estudantes. A satisfação e a atenção dos estudantes perante o conteúdo podem indicar a eficácia que os JEs podem atingir como tema da Educação Física escolar.

Ao realizarmos os jogos adaptados na quadra, os/as estudantes experimentaram jogos diferentes, elaborados coletivamente entre seus pares, o que foi bastante significativo, oportunizando, inclusive o grupo que tinha o futebol como maior interesse, tornando-o tema de pesquisa e recriação com o conteúdo JEs.

Outra temática que foi destaque nos resultados deste trabalho foi, por nós, agrupada no tema de "novidade", que os JEs possuem na EF escolar. A simples possibilidade de se estudar os JEs nas aulas surpreendeu os estudantes, suscitando, por exemplo, no questionário inicial na pergunta "O que acha do conteúdo JEs nas aulas de Educação Física?", a resposta "uma ideia interessante desde que o prof permita" (S). Esta resposta reflete o conflito atual que envolve o uso e a proibição dos celulares nas salas de aula (O PL 293/2024, de autoria da deputada estadual Marina Helou (Rede), aprovado pela Assembleia Legislativa de São Paulo (Alesp) proibiu o uso de celulares em escolas públicas e privadas. O projeto revogou a Lei 12.730, de 2007, que proibia o uso de celulares apenas durante as aulas. Como vimos, também no questionário inicial, a grande maioria da sala utiliza-se dos celulares para jogar os JEs e, tendo em vista a crescente repressão do uso desses aparelhos pelos estudantes, não é de se espantar que a aluna em questão tenha estranhado tal sugestão de conteúdo.

Fumis (2023) afirma que a inclusão dos JEs na EF escolar pode favorecer a inovação pedagógica e o rompimento com práticas cristalizadas em alguns contextos que destoam do conteúdo pedagógico, que ficaram conhecidas como o "rola bola". Pode, também, ajudar a superar o desinteresse dos estudantes pelas aulas, causado pela repetição dos conteúdos, valorização de estudantes mais habilidosos, e de práticas descontextualizadas na EF. O autor coloca que utilizar os JEs na escola favorece uma aproximação ao interesse dos jovens e que, por meio deles, é possível discutir sobre os riscos associados ao excesso de tempo em frente a telas, sedentarismo, riscos relacionados à segurança na internet, reflexão sobre a violência presente nas mídias e inúmeros outros temas. Além disso, é possível propor aos estudantes a criação de novas brincadeiras baseadas em seus JEs ou personagens de JEs preferidos (como realizamos em nossa intervenção). Nesse ponto, os JEs mostraram-se uma ferramenta para promover diversidade nas aulas, sendo mais uma das inúmeras possibilidades na EF escolar. Ainda, segundo o autor, deve-se possibilitar que os estudantes vivenciem os JEs em suas

tradicionais plataformas, mas também como forma de movimento e brincadeiras e indo além ao promover uma discussão sobre riscos e benefícios.

Cabe ressaltar que, no trabalho de Fumis (2023), os JEs também foram vivenciados em videogames, celulares e computadores e, posteriormente, foram adaptados para brincadeiras na quadra. Fumis (2023) destaca que a estratégia "foi uma maneira divertida de explorar o protagonismo e a criatividade dos alunos" (Fumis, 2023, p.88). Ressalta, ainda, que os alunos aprovaram as aulas, criaram brincadeiras divertidas e participaram com empolgação por terem sido os autores dos jogos e das brincadeiras realizadas. O mesmo pode ser observado em nossa intervenção, como registrado no trecho das notas de campo descrito a seguir:

> [...] apesar das dificuldades de conseguir e direcionar a atenção e energia dos alunos e, principalmente, de que estes seguissem as regras que criamos juntos, os alunos relataram, ao final da aula, terem se divertido muito com as brincadeiras. Creio que foi uma excelente experiência que estimulou nos alunos a criatividade, a capacidade de adaptação e de estruturação de regras e jogos (Notas de campo, aula 3).

Com isso, enfatizo a participação ativa dos estudantes da sala na elaboração dos jogos, da esquematização das regras, das adaptações que fomos eventualmente elaborando e até mesmo dos comentários empolgados que os estudantes faziam ao professor da escola, ansiosos para colocarem em prática as novas brincadeiras que criavam.

Este empenho e empolgação refletem alguns aspectos importantes, que ajudam a justificar a presença dos JEs como conteúdo. Primeiro, a aproximação que a temática tem com a cultura destes estudantes. No estudo de Sousa (2019), o autor nota que foi possível observar a grande carência que os estudantes têm em relação a algo tão diferente e que está tão presente em seu dia-a-dia. Sousa nos traz que os jogos são mídias que produzem imagens, despertam afetividades e utilizam-se de técnicas de persuasão. Promovem diálogos com o cotidiano e criam uma realidade mais interessante, segura e previsível.

O autor destaca que alguns estudantes relataram nunca terem tido nenhuma aula relacionada a mídia e tampouco participaram de vivências de JEs nas suas aulas de Educação Física: "Para se ter dimensão da satisfação dos estudantes quanto aos jogos realizados, foi perguntado no final do encontro se gostaram do jogo e todos sem nenhuma exceção responderam que "sim"" (Sousa, 2019, p.33).

O mesmo pode ser observado em nosso estudo. No questionário final, à pergunta "O que achou das aulas sobre Jogos Eletrônicos na matéria de Educação Física? Explique sua resposta", tivemos respostas como "Ótimo porque aprendemos muita coisa", "legal, porque

praticamos", "eu achei interessante e legal", "muito legal", "Achei que foi uma ótima ideia em fazer jogos eletrônicos na vida real e bem criativo", "gostei de todos os jogos", "legal, para diferenciar o conteúdo que aprendemos", "gostei porque é legal e interessante". De fato, apenas uma resposta fugiu a esta "regra", respondendo que "Sei lá, não sei explicar".

Giacomini (2022) destaca que os JEs podem ser abordados como espaços de aprendizagem e ressignificação, oportunizando que os estudantes entrem em contato com o conhecimento a partir de suas vivências cotidianas e de sua realidade social, contribuindo para o desenvolvimento da consciência crítica e de resistência ideológica, em relação a essa forma atual de atividade humana. Segundo o autor, é importante que se promovam discussões e reflexões sobre os valores, sentido e significados que os estudantes adquirem nos JEs e a associação deles ao sentido estético das práticas da Educação Física, reforçando valores importantes na formação moral dos estudantes, como a gestão e tomada de decisões, a criatividade, o espírito de grupo e o compartilhamento de informações.

Em segundo lugar, destaco a participação ativa dos estudantes que a temática pode suscitar no trabalho pedagógico. Por se tratar de um tema próximo dos estudantes, ainda que não seja do professor, o trabalho com o tema propicia aos estudantes um papel mais atuante. Ao se propor uma nova criação, advinda do conhecimento, da cultura e das vivências dos estudantes estes são levados a se engajar. Para Kunz (2006), a capacidade comunicativa deve ser estimulada para o seu pleno desenvolvimento, uma vez que é através dela que se sustenta a possibilidade da função do esclarecimento e da prevalência racional do agir educacional, propiciando um ambiente emancipatório. Logo, quando se possibilita ao estudante a estruturação por meio da linguagem, estamos oferecendo a ele o desenvolvimento de sua capacidade rumo à criticidade.

Ramos (2008) ressalta que, independentemente da categoria do jogo, todos combinam o dinamismo visual com a possibilidade de participação ativa. Esta característica é o que torna, segundo o autor, esse meio tão atraente. Trata-se da forma como os jogadores interagem com os jogos, os desafios e as tarefas propostas por eles. Há dificuldades impostas que fazem o jogador sentir-se perdido e sem saída, o que justifica a compra de revistas especializadas, a consulta a sites e a interação em comunidades para alcançar as metas definidas pelos jogos. Evidencia-se a necessidade de superação, a partir do esforço e empenho individual ou coletivo para concluir um jogo, perpassado por sentimentos competitivos e de autoafirmação de sua qualidade como jogador. Há uma escalada de desafios e possibilidade oferecida pelos JEs de avançar nas suas fases e experimentar novos desafios que tendem a uma maior complexidade. A existência de múltiplos níveis

proporciona maior variedade ao jogo e cria curiosidade sobre como será o próximo nível. Outra característica importante dos JEs que Ramos (2008) destaca diz respeito à interatividade, ou seja, a "possibilidade de o usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitem a transformação imediata" (Alves, 2004 apud Ramos, 2008, p. 3). Desse modo, permite criar "novos caminhos, trilhas, cartografias, valendo-se do desejo do sujeito" (Alves, 2004 apud Ramos, 2008, p.3). Acrescenta-se também a capacidade que esses novos sistemas têm para acolher as necessidades do usuário e satisfazê-las.

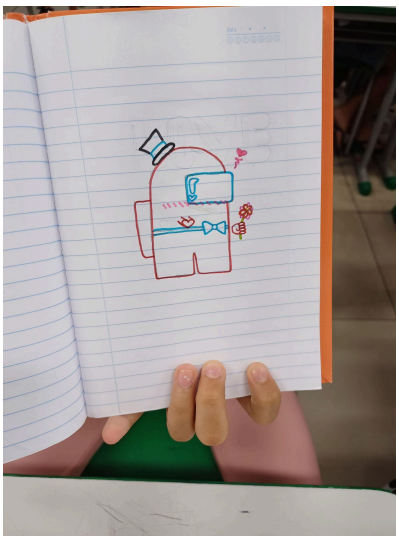
Em nossas notas de campo, em nosso terceiro encontro, recordo que "Alguns meninos perguntaram se jogaríamos futebol e propus a eles que jogaríamos se entregassem-me uma proposta. Discutimos então as propostas e acertamos algumas regras para que os jogos fossem viáveis e estivessem mais ou menos de acordo com os desejos da sala e as características dos JEs que havíamos elencado na aula anterior. Os alunos do futebol também apresentaram sua proposta e acertamos ela em conjunto com os demais colegas. Terminamos o debate com 4 jogos, adaptando os JEs: *Freefire*, *Among Us*, *Minecraft* e *eFootball*" (Notas de Campo, Aula 3). Mesmo o grupo de meninos que em todas as aulas insistiam em jogar apenas futebol e que foram extremamente resistentes às atividades teóricas propostas, ao se verem como criadores da atividade, engajaram-se de forma animada.

Aqui cabe notar que, apenas por se tratar de um conteúdo diferente, não necessariamente o tema estará livre de possíveis resistências por parte de alguns estudantes. Fumis (2023) relata que, quando observada a motivação e participação, os alunos mostraram-se bastante motivados e participativos. Porém, nas aulas onde os conteúdos foram predominantemente teóricos, houve resistência dos alunos, que em vários momentos perguntavam quando seria a prática. Mesmo assim, participaram e contribuíram nas discussões em grupo. Em seus resultados, o autor destaca que, ao comparar as respostas do questionário inicial e questionário final, o número de alunos que apontaram participar das atividades propostas nas aulas de EFE aumentou de 81% para 88,9% quando realizadas aulas com o tema JEs. Por fim, também coloca que "Nesse mesmo estudo, cabe um destaque para o fato de 100% dos alunos apontarem ter gostado das aulas com JEs" (Fumis, 2023, p.73). Gadelha (2020) nota, como limitações de sua intervenção, uma resistência inicial por parte de alguns alunos com relação às mudanças nas aulas de EF, além de, apesar de possuírem duas aulas em sequência, o tempo muitas vezes foi insuficiente para o bom desenvolvimento da temática abordada - ponto este que também dificultou nossa intervenção.

Em nosso caso, a resistência se deu de forma semelhante - quanto ao conteúdo, em seu viés teórico e, quanto ao grupo de maior resistência, o que tenho chamado aqui de meninos do futebol. Diversos foram os momentos, em nossa intervenção, em que pedidos insistentes foram feitos para que fôssemos para a quadra e jogássemos futebol. São resistências já comuns à EF escolar, uma cultura enraizada nos estudantes (e em muitos professores) e que, infelizmente, ainda dará trabalho para ser superada. Devemos, porém, nos lembrar que, apenas porque um grupo é mais enfático em se fazer ser ouvido, este não representa a totalidade - e nem a maioria - do coletivo. A maioria dos estudantes em nossa intervenção abraçaram com entusiasmo a temática proposta, fosse pela novidade da mesma, fosse pela aproximação que tinham dela. Como comentei anteriormente, diversos estudantes, mesmo após a aula, continuaram empolgados com a adaptação do jogo que realizaríamos no encontro seguinte, comentando entre si, discutindo regras e possibilidades novas e ensaiando-o em forma de brincadeira nos intervalos. Sousa (2019) nota algo semelhante em seu trabalho:

> No processo de finalização da aula, houve uma roda de conversa sobre a realização das atividades propostas. Quando perguntados sobre o que acharam dos jogos, os alunos não pouparam elogios e manifestaram o interesse em realizar a mesma atividade na aula seguinte. Sugeriram, inclusive, que na continuidade da atividade em outra aula, fossem permitidas a utilização do que eles chamaram de "armas que causam maior dano" pois as que usaram precisaria entre três a cinco tiros para mandar o adversário ao chão. A repercussão foi tamanha que no caminho para sala de aula alguns deles ainda comentavam de suas armas preferidas no jogo. (Sousa, 2019, p.36).

Figura 2 - Desenho realizado por aluna, mostra personagem de um dos jogos adaptados (*Among Us*)



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Em terceiro lugar, temos a característica do conteúdo diversificado. A resposta do aluno Guel, para o que achou das aulas, reflete bem esse ponto: “legal, para diferenciar o conteúdo que aprendemos” (Guel). A temática dos JEs por si só já traz alguns pontos e temas que são relativamente novos no conteúdo escolar, como a já citada questão do real e virtual, o mercado de mídias, a digitalização, a realidade virtual, etc.

Abrão *et al.* (2022) notam que com o aperfeiçoamento das tecnologias, a realidade virtual passou a ser englobada amplamente por diversos setores, como o do entretenimento. Em suas características básicas, como a interação e o envolvimento, a realidade virtual nos possibilita conhecer, visitar e aprender sobre lugares distantes, ou até mesmo aqueles que não existem mais, fruto da evolução humana. Os JEs (os autores destacam os *exergames*), podem contribuir na EF escolar de uma forma direta na participação dos estudantes nas aulas, oferecendo para as aulas práticas diferentes, conteúdo diversificado, esportes inabituais e formas diferentes de se abordar os temas nos ambientes educacionais.

Na mesma linha, Araujo (2020) pontua que quando os *exergames* foram inseridos nas salas de aulas tradicionais houve uma recepção muito boa por parte dos estudantes por estarem vendo algo novo, diferente dos conteúdos que eram apresentados no currículo padrão. Este aspecto vai de encontro com um dos principais fatores desmotivadores nas aulas de EF escolar para os estudantes: a adoção de conteúdos repetitivos. Salgado e Scaglia (2020) realizaram um estudo com inserção dos *exergames* no ensino do atletismo. Segundo os autores, ao investigarem a motivação em aprender o atletismo, essa ficou bastante evidente ao examinar as notas de campo, as entrevistas e os questionários, expondo como aquele ensino tinha sido envolvente e interessante. Os autores afirmam que a prática conciliada entre o real e o virtual contribuiu para a motivação intrínseca dos alunos, enriquecendo o ensino e tornando-o significativo e prazeroso. Segundo eles, os *exergames* podem contribuir diretamente com a educação física na motivação e na participação, ensinando conteúdos diversificados, esportes inabituais e formas divertidas que surgem das práticas corporais contemporâneas.

Gadelha (2020), falando sobre a possibilidade de releitura dos conteúdos convencionais das aulas de EF (como o esporte, a dança, a ginástica, as lutas e as brincadeiras), nos traz que, com tantas possibilidades no contexto escolar, propor um diálogo ou uma releitura destes conteúdos para trazer um novo olhar sensível, com ressignificações que conduzam a uma nova forma de fazer, é uma atitude pretensiosa. Porém, que não poderia ser diferente, pois, a cada releitura, emergem novos caminhos com novas histórias que, no final, poderão contribuir para a formação crítica dos alunos.

O autor destaca alguns pontos positivos do trabalho com os JEs, como o fato de motivarem os alunos a estarem presentes nas aulas de EF e que os JEs são uma forma de ampliar o repertório da cultura de movimento dos alunos para práticas corporais poucos comuns a eles. Relatando os resultados positivos encontrados em seu trabalho, pontua que:

> [...] motivados pelo reconhecimento dos processos pedagógicos pelos alunos e baseado na maioria dos comentários positivos deles ao longo do processo, tanto pessoalmente, no horário da aula, ou fora dela, os JEs podem e devem ser incorporados naturalmente ao fazer pedagógico, como uma possibilidade de ampliação da cultura de movimento. Não se tratando apenas de repetir ações, mas facilitar avanços cognitivos, implementando os espaços da Educação Física Escolar (Gadelha, 2020, p. 125-126)

Sendo assim, Fumis (2023) conclui que os JEs podem e devem ser utilizados na EF escolar como uma metodologia inovadora e que promove participação e reflexão quanto ao uso. Além disso, são uma importante ferramenta para aproximar aluno e professor. Sua implementação nas aulas não requer conhecer todos os JEs disponíveis, mas sim entender o que os alunos gostam e ouvi-los quanto a seus gostos e preferências. Acredito que, em nosso trabalho, assim como no de Fumis (2023), Sousa (2019), Gadelha (2020), Giacomini (2022), buscamos essa aproximação. Ouvimos os alunos, trouxemos à tona os jogos que costumam e gostam de jogar, incentivamos sua participação ativa e criativa, motivamos sua participação e mostramos como o tema JEs tem lugar nas aulas de EF como um fim em si mesmo e como forma de trabalhar uma ampla gama de conteúdos muito relevantes nos tempos atuais.

3.2 “Achei que foi uma ótima ideia em fazer jogos eletrônicos na vida real e bem criativo” - Real e Virtual

Uma das questões fundamentais que os JEs possibilitam trabalhar é a experiência do real e do virtual. Esta questão foi muito trabalhada nesta pesquisa e na intervenção realizada, muito devido à relevância que figura nos outros trabalhos em que este se baseia. Assim, veremos neste capítulo os resultados desta abordagem em uma das categorias de análise. Também, como categoria, observamos os pontos que os estudantes gostaram (ou não) na intervenção, que se relacionam por vezes com a novidade do conteúdo JEs nas aulas de EF e configuram distintos significados que os estudantes tiveram.

Como coloca Ramos (2008), a inserção dos jogos eletrônicos na educação deve ser fundamentada sob uma perspectiva crítica. Os JEs não são inocentes e educam de alguma forma - seja para o consumo e violência ou para os papeis de gênero - o que reforça o papel

pedagógico que deve ser colocado. A Escola, enquanto instituição que cada vez mais tem partilhado o processo educacional das crianças com a família precisa problematizar os JEs, trabalhando com as crianças e os jovens o que é certo e errado nesse mundo virtual, reforçando a diferenciação entre virtual e o real e contribuindo para que os jogos se consolidem como um espaço de aprendizagem, além de ficção e fantasia.

A questão do virtual em contraste ao real apareceu logo no segundo dia de intervenção na escola. Como consta no trecho das Notas de Campo, destacado a seguir:

> A primeira atividade que realizei no dia consistiu em apresentar algumas das características dos JEs. Escrevi na lousa algumas palavras inicialmente - Voluntário, regras próprias, diferente da vida real, alegria, tensão, tempo limitado, fantasia, socializar, imaginação, criatividade, virtual/digital, coordenação, interatividade e movimentos precisos e ágeis. [...] Este momento foi muito produtivo pois pude trabalhar [...] diversas questões acerca dos JEs, como: a questão do real/físico/concreto em oposição ao virtual/digital/código, do realismo nos jogos e dos jogos mais fantasiosos, da evolução gráfica, da realidade virtual; da interatividade entre jogadores mas também entre jogador e máquina [...] a questão das regras próprias que os jogos tem e como elas pautam seu funcionamento em um ambiente digital e como estas são diferentes das que temos no mundo real/físico; (Notas de Campo, aula 2).

Partimos então para a atividade principal, cuja ideia inicial seria a de instigar a curiosidade dos/as estudantes para ser realizada na aula da semana seguinte. Como atividade para casa, deveriam começar a elaboração da adaptação dos jogos - escolhendo um JE de interesse e realizando a transposição deste para que pudéssemos jogá-lo no mundo real. Este jogo deveria manter as características dos JEs vistas em aula, devendo haver um esforço para transpô-las do ambiente virtual para o real. Na semana seguinte, trabalhamos em conjunto em cima das propostas trazidas pelos estudantes e em outras que surgiram no dia, terminando o debate com 4 jogos, adaptando os JEs: *Freefire, Among Us, Minecraft* e *eFootball*.

A ideia de adaptar os JEs do ambiente virtual para o real foi uma das ideias iniciais para a intervenção neste trabalho. Partiu da aproximação que estes jogos têm feito entre os dois ambientes, buscando mesclar cada vez mais real e virtual - e também de minha inquietação dos JEs como conteúdo da EF escolar. Em seu livro "*Webgames* com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real", Schwartz e Tavares (2015) trazem diversas possibilidades de adaptação dos JEs para o ambiente real, seja na escola, lazer e até em ambientes corporativos. Trazem, também, a importante discussão do real e do virtual. Para as autoras, as interfaces e as tecnologias digitais representam uma tendência contemporânea, com artifícios cada vez mais sofisticados que envolvem, inclusive, o corpo do usuário (que

participa de forma direta ou indireta nos dispositivos computacionais). A simulação computacional aplicada aos videogames envolveu inicialmente apenas os estímulos táteis. Posteriormente, temos as interfaces com estímulos visuais e aquelas que promovem experiências corporais individuais e grupais interativas. A tendência atual é a de se valorizar cada vez mais a participação corporal interativa nessas tecnologias.

As autoras citam as críticas sociais que os videogames passam então a receber (junto a outras mídias, como a televisão) de colaborar com um estilo de vida sedentário e o crescimento do índice de obesidade em crianças e jovens, que leva à própria ideia de desenvolvimento de videogames que pudessem promover mais atividade física, ou que estimulassem a participação corporal efetiva (diversos autores caracterizam tais JEs como *exergames*) (Schwartz e Tavares, 2015).

Segundo Schwartz e Tavares (2015), uma das inquietações que justificaram a ideia de se adaptar os JEs para serem vivenciados com o corpo girou em torno da percepção de que, mesmo com as interfaces que fizeram o movimento de partir do presencial para o virtual, permitindo a presença corporal durante o jogo, a movimentação sugerida era muito limitada, com o jogador não podendo se distanciar muito do equipamento - ficando dependente deste para a execução do movimento.

Ainda, rebatendo as críticas aos JEs, as autoras notam outros estudos que já evidenciam os benefícios das vivências utilizando videogames, como os de Rivero, Querino e Starling-Alves: “Quando usados de modo sadio e adaptados progressivamente para cada faixa etária - estes estudos apontaram impactos positivos das vivências com videogames nos âmbitos da atenção, percepção e funções executivas, entre outros” (Rivero, Querino e Starling-Alves, 2012 apud Schwartz e Tavares, 2015, p.11).

O debate aqui, neste trabalho, buscou, propositalmente, não se aproximar tanto desta questão de desenvolvimento de habilidades motoras, ou da importância de que os JEs lutem contra o sedentarismo e a obesidade infantil. Acredito, como já mencionei anteriormente, que a importância dos JEs na EF escolar não se dá como um meio, mas sim como um fim em si próprio. Porém, tendo ciência que essa preocupação é legítima, acredito que a possibilidade de adaptação dos JEs para o ambiente real pode, além de estimular questões e conhecimentos acerca do embate entre o virtual e o real, também adereçar fins relacionados à saúde, ainda que de forma pontual (tendo em vista o curto tempo e periodicidade limitada dedicados às aulas de EF na matriz curricular).

Schwartz e Tavares (2015) pontuam que o uso dos videogames pode favorecer outras formas e estratégias para vencer o sedentarismo, como é o caso da proposta dos *webgames*

com o corpo apresentada no livro, que visa, segundo elas, uma perspectiva de ampliar as possibilidades de atividades a serem vivenciadas de maneira lúdica, respeitando as expectativas e os interesses de diferentes faixas etárias, subsidiando profissionais de diferentes campos, para atuarem de modo mais criativo e atrativo. “A base da proposta dos *webgames* com o corpo é centrada na utilização dos estímulos provenientes dos jogos eletrônicos on-line, devidamente transpostos para serem vivenciados com o corpo, de modo presencial, fomentando o espírito lúdico” (Schwartz e Tavares, 2015).

O trabalho de Schwartz e Tavares (2015) buscou como base epistemológica a teoria da atividade de Engeström, que favorece o olhar sobre as atividades humanas mediadas por artefatos. Essa teoria direciona a atenção para as relações estabelecidas entre as atividades humanas e os artefatos culturalmente propostos para o desenvolvimento de tarefas. Leva em consideração todo o sistema envolvido, não apenas a pessoa e a atividade em si, mas focaliza também o processo, referente às equipes, à organização e, inclusive, à contextualização cultural e histórica dos envolvidos e as motivações que os levam àquela prática.

Buscamos então, em nossa intervenção, partir exatamente desses estímulos provenientes dos JEs, trazidos pelos estudantes e orientados por mim para que se alinhassem às características dos JEs que havíamos visto, discutido e acordado no encontro anterior. A transposição para a vivência corporal, presencial e lúdica exigiu esforço e grande participação dos estudantes - que se animaram com a possibilidade criativa e com a liberdade da atividade. Essas discussões e debates se deram de forma acalorada:

> Foi difícil retomar a atenção deles, exigindo certo tempo (e voz) para que se reunissem em roda [...] Antes do início da partida, muitos alunos quiseram, de última hora, acrescentar novas regras. Porém, isso se deu de forma muito desorganizada, com um falando por cima do outro enquanto muitos corriam pela quadra e se engalfinharam uns com os outros (Notas de Campo, aula 3).

E nem sempre o resultado era como o esperado:

> De fato, o jogo não teve sucesso. Os alunos não andavam nas linhas da quadra e se recusavam a “morrer” quando os impostores piscavam para eles. Interrompi o jogo e fizemos nova votação, se queriam tentar mudar as regras ou experimentar outro jogo. Ganhou para que jogássemos a adaptação do jogo Freefire (Notas de Campo, aula 3).

Estes percalços (decorrentes, em nosso caso, de diversos fatores - como a inserção recente na turma e o curto tempo para o desenvolvimento das atividades), devemos notar, são

também importantes para o processo pedagógico e são, de fato, esperados. Como relata Sousa (2019), é importante frisar que os jogos, em linhas gerais, carregam um potencial criativo, que ajudam no desenvolvimento de habilidades das crianças. Em alguns jogos é preciso redefinir as regras, estimulando assim a atenção e a concentração, necessárias para a discriminação visual, competências perceptivas, motoras e aptidões para o processamento de informações - por esses motivos, não podemos deixar de aproveitar o potencial pedagógico dos JEs.

O trabalho de Sousa (2019), citado anteriormente, merece ser aqui nomeado de forma integral, já que se aproxima muito da minha própria proposta. Intitulado "A educação física escolar entre o real e o virtual: a utilização dos jogos eletrônicos como possibilidade pedagógica", a monografia tem por objetivo analisar as contribuições didático-pedagógicas que os JEs podem proporcionar às aulas de Educação Física. Para tal, o autor realiza uma pesquisa de natureza qualitativa, tendo como método a pesquisa-ação. A pesquisa de campo possuiu um bloco de cinco intervenções pedagógicas que tematizaram os JEs, assim como as relações entre o mundo "virtual" e o "real". As aulas ministradas foram também realizadas em uma turma de 6º ano. Além destas tantas semelhanças com meu presente trabalho, Sousa ainda conclui sua monografia nos dizendo que os jogos eletrônicos podem ser grandes aliados ao processo de ensino e aprendizagem na Educação Física escolar, sobretudo, por auxiliarem na compreensão dos limites entre o "real" e o "virtual".

No questionário final, realizado no último dia de nossa intervenção na escola, os estudantes foram levados a comentar sobre as diferenças que perceberam entre os jogos que experienciaram de forma eletrônica (virtual) e dos que adaptamos e jogamos na quadra (real). No geral, as respostas ressaltaram que a diferença entre os dois reside no fato de que os jogos eletrônicos foram jogados nos tablets e celulares e os adaptados foram jogados na quadra. As semelhanças, quando apontadas, residiam em que ambos eram jogados, ou que suscitaram emoções positivas de divertimento e alegria. Porém, o relato de uma das estudantes chamou a atenção ao dizer que as semelhanças foram "O que temos de fazer e os personagens que temos que ser, e o diferente é que foi na vida real" (Marinette).

Sousa (2019) nos relata que, em seu trabalho, o desenvolvimento das intervenções proporcionou um olhar direto para o que está dentro e fora da escola no que diz respeito à influência das mídias na vida das crianças. Isso ajudou a repensar e entender os limites que os sujeitos precisam para se desenvolver, considerando, inclusive, o papel da fantasia nesse contexto.

O autor reflete que a instituição escolar divide mais do que nunca o processo educacional de jovens e crianças, e que a problematização dos JEs, discutindo o que é certo ou errado no âmbito virtual, fortalecem os pontos de intersecção entre mundo real e o imaginário, contribuindo para que os jogos se consolidem como ferramenta pedagógica (Sousa, 2019)

Sousa (2019) conclui que em sua pesquisa afirma-se que os JEs e as mídias podem ser aliados da EF escolar, uma adaptação necessária já que as crianças e os jovens não são mais os mesmos de décadas anteriores. “Muito embora existam pontos que distanciam a disciplina das mídias, também existem vários outros que os aproximam, dentre os quais, as representações de corpo e de lúdico” (p. 44).

Sousa (2019) nota a facilidade da recriação dos JEs por parte dos alunos em sua intervenção. Segundo o autor, tal facilidade afirma o quanto essa nova geração é ligada ao mundo dos games, criando assim ações e práticas revolucionárias quanto à área da EF escolar. Para que isso ocorra, o autor aponta dois desafios, sendo o primeiro lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizando recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender; e, o segundo, utilizar estes recursos, como JEs, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos.

Aqui, sinto a necessidade de fazer um breve parêntese. Diferente dos jogos e brincadeiras populares, os JEs estão, *a priori*, sujeitos à lógica capitalista de mercado - devido às necessidades tecnológicas e empregatícias características de sua produção. São produtos feitos para o consumo e devemos perceber este fato de maneira crítica, entendendo as consequências (Gadelha, 2020; Caribé *et al.*, 2015). Os JEs têm sim, como venho afirmando (e como os autores aqui citado também o fazem), grande potencial pedagógico, porém, devem ser trabalhados de forma crítica, fazendo com que se compreendam os aspectos mercadológicos dos mesmos, evitando que se caia em idealizações a seu respeito.

Voltando às respostas da aluna Marinette, na questão seguinte “Fale um pouco sobre o que você sentiu e o que mais gostou ou não gostou quando jogamos os jogos que criamos na quadra (pode ser qualquer jogo, o EFootball, o Among Us, o Freefire…)”, a aluna respondeu que “Eu achei que ficou muito divertido e me senti dentro do jogo” (Marinette). O trabalho de Araújo e Freitas objetivou “conhecer os processos pelos quais as tecnologias maquínicas e informacionais, constituídas na forma de jogos eletrônicos, atuam na cultura corporal de movimento” (Araújo e Freitas, 2018, p.12). Os autores argumentam que a sociedade tecno científica contemporânea promove processos de virtualização do corpo, que podem ser compreendidos por três óticas principais: a primeira seria a da virtualização subjetiva do

corpo, em que o corpo é elevado à potência em ambientes virtuais, promovendo novas subjetivações que se atualizam no corpo dito real. Neste, as pessoas interagem online e outra realidade é simulada em ambientes virtuais, geralmente fantasiosos. O processo de virtualização subjetiva do corpo está ligado ao processo de virtualização corporal e sua influência na constituição subjetiva dos corpos. A segunda seria a virtualização objetiva do corpo ou virtualização imediata, na qual o corpo utiliza equipamentos e ferramentas próprias para a imersão nos mundos virtuais - como no caso de dispositivos de Realidade Virtual, proporcionando uma imersão cada vez mais realista no ciberespaço. A terceira seria a representação digital do corpo, marcada pela forma como o corpo é representado nos jogos eletrônicos, tanto no designer como no contexto narrativo. Estas três perspectivas de compreensão do corpo são, segundo os autores, notáveis exemplos do processo de virtualização corporal, promovendo a constituição subjetiva dos corpos e elevando os horizontes de reflexão e atuação dos profissionais em Educação Física. O relato da aluna Marinetti de "se sentir dentro do jogo" pode não se resumir apenas ao fato de estar vivenciando o jogo de forma adaptada ao mundo real.

Vasques e Cardoso (2020), também trabalhando com esses conceitos, colocam que comparando percepções da vivência entre os *exergames* e o jogo no ambiente real, verificam-se perspectivas de utilização crítica dessa nova linguagem, que pode ampliar e recriar as possibilidades das práticas e vivências corporais. Diferencia-se o "corpo vivo" do "corpo vivido" ao entender que o "corpo vivido" seria o virtual e o "corpo vivo" a atualização deste na expressão de sua cultura corporal de movimento.

Para os autores, o corpo pode experimentar ambas as dimensões, a dita real e a virtual. Uma das respostas dos estudantes ao questionário final chega a tangenciar essa concepção. O aluno Guel, questionado sobre as diferenças entre os jogos virtuais e os adaptados para a quadra, responde que "Os comandos são diferentes. Alguns." E, mais à frente, questionado sobre o que aprendeu nas aulas e que gostaria de destacar, responde "que podemos fazer isso fora do celular". Já a aluna Mnzs Vdks responde, como diferenças: "O jeito de controlar, maneiras de se comunicar". Já na questão sobre a importância nos JEs, responde "É muito legal porque não praticamos só na vida "real"". As respostas destes estudantes parecem aproximar-se dessa percepção de uma diferença entre um "corpo vivido", virtual, e um "corpo vivo", real.

No trabalho de Sousa (2019), a questão do controle também foi percebida. O autor nota que no *joystick* a facilidade de controlar é precisa, o que, na quadra, no plano real, se

manifestou de forma diferente, já que os impulsos às vezes eram aguçados em detrimento dos comandos propostos, acusando uma "fuga de controle".

Assim como em nossa intervenção, Sousa (2019) propôs aos seus estudantes uma forma de futebol guiado (na nossa intervenção, uma adaptação do *eFootball*). Segundo o autor, o futebol guiado foi realizado de forma que os estudantes controlassem uns aos outros através de comandos. Primeiramente a turma foi dividida em dois times e logo em seguida cada equipe elencou os "controlados" e os "controladores". Eles podiam enunciar qualquer comando para ter o controle do colega, mas não podiam tocá-lo e diante das dificuldades de comando surgidas na atividade, "coube-nos implantar regras durante a aplicação do jogo para que o máximo possível do jogo ocorresse a partir das relações de comando, tal como ocorre em um jogo de videogame" (Sousa, 2019, p.39).

O autor não revela, infelizmente, quais foram as regras implantadas. Em nosso caso, como pode ser observado nas notas de campo: "os alunos tiveram dificuldades de jogar seguindo apenas os comandos.

> [...] apesar dos controladores poderem se locomover de forma livre pela quadra, muitos mantiveram-se parados e distantes do jogo em si. Com o tempo, a característica própria do jogo foi se perdendo, com os jogadores jogando sem comandos. Ao perceber isso, encerrei o jogo e parti para o próximo" (Notas de campo, aula 3).

Schwartz e Tavares (2015) pontuam que não se deve considerar o contexto virtual como substituto do ambiente real, mas, sim, como uma possibilidade de inovação que amplia as alternativas do movimentar-se.

Os JEs estão amplamente inseridos no cotidiano dos estudantes, pois, desde muito cedo já têm contato com celulares, tablets, computadores, jogos on-line, entre outros. Nessa perspectiva, alguns JEs do contexto das crianças podem ser adaptados ao ambiente físico para promover o processo ensino-aprendizagem. As atividades a serem apropriadas do ambiente virtual representam uma ferramenta adicional de apoio para atingir os objetivos propostos. Ao utilizar os elementos virtuais, não se pretende torná-los exclusividade nas aulas, mas oportunizar novas propostas de diversificação de atividades para auxiliar o professor a atingir os conteúdos programados. Os recursos tecnológicos devem ser abordados no contexto escolar, não apenas para tornar a aula mais interessante e chamar a atenção dos estudantes - devem ser inseridos no intuito de possibilitar uma análise crítica de sua utilização no cotidiano dos estudantes e no mundo atual, colaborando para a transformação social e para a renovação do processo educativo, possibilitando a construção participativa e crítica do

conhecimento e, ainda, contribuindo para a formação de cidadãos permeada por valores socialmente positivos.

Trago estas reflexões e perspectivas para reafirmar a importância da discussão do real e do virtual, que perpassa o campo da filosofia dando origem a novas áreas de estudo. Porém, não devemos perder de vista, como nos lembra Schwartz e Tavares (2015), não devemos adotar o virtual como substituto. Devemos, porém, compreendê-lo, trabalhá-lo de forma crítica e, acima de tudo, como propõe este trabalho, trazer a questão como tema de nossas aulas. Os JEs, inseridos no conteúdo das aulas de Educação Física na escola, configuram-se como lugar de excelência para tais discussões. Neste ponto, mas sem me alongar, questiono-me se tal conteúdo não deveria estar presente também nos documentos curriculares do Ensino Médio (em nosso caso, o conteúdo não figura no atual currículo do estado de São Paulo, na disciplina de EF), onde a temática poderia ser trabalhada com maior profundidade, relacionando-a a conteúdos multidisciplinares.

Em minha intervenção, através das discussões em aula e das respostas dos estudantes do 6º ano, pude perceber que o tema era completamente novo aos estudantes. Na questão "Quais foram as maiores diferenças entre os Jogos jogados de forma eletrônica (nos computadores e celulares) e os Jogos jogados na quadra? E o que teve de parecido?" pudemos observar respostas como "a diferença é que na quadra não é eletrônico" (Thayzinha FF), "Porque os jogos e virtuais e não reais" (Minho Califa), "Que nós joga na vida real" (Sol), "Que uns são eletrônicos e outros são na vida real" (Lionel Messi), "Que jogos eletrônicos são dos celulares e jogos na quadra são real" (Jogador), "Na vida real é muito diferente" (Nymar).

Percebemos que nesta questão, os estudantes captaram as distinções básicas entre os dois ambientes, real e virtual, e como seus corpos são mobilizados neles. Conseguimos perceber também que os estudantes percebem as diferenças que os distintos ambientes implicam. Creio que uma retomada posterior, com mais tempo e em anos subsequentes, pudesse aprofundar o assunto, trazendo questões filosóficas, mercadológicas e socioculturais adequadas à importante reflexão acerca do real e virtual.

Schwartz e Tavares (2015) notam, no trabalho com os JEs, a oportunidade de incentivar os estudantes a refletirem sobre o ambiente virtual e sua influência no cotidiano, criando um clima favorável à reflexão e, até mesmo, à criação, trabalhando valores e conhecimentos diversificados e promovendo uma educação significativa. Os *webgames* com o corpo, propostos no livro das autoras, representam, segundo as mesmas, um instrumento permeado por emoção, motivação e criatividade - os estudantes podem colaborar na etapa de

adaptação do jogo, o que favorece maior motivação para participar na atividade e colabora para o desenvolvimento da criatividade e do processo educativo. Nesse sentido, torna-se importante que os professores estejam atentos às atualidades e aos jogos que os estudantes gostam, a fim de os adaptarem para o ambiente físico da escola e contribuírem para o processo educativo significativo. Como citado anteriormente, em nosso trabalho, buscamos nos próprios estudantes os jogos que seriam adaptados e nos esforçamos para, junto a eles, construirmos as adaptações. A forma com que isto engajou e motivou os estudantes será melhor observada no subcapítulo seguinte.

Por fim, Sousa (2019) pontua que, nos dias atuais, é comum estarmos quase que totalmente conectados no mundo virtual. A Educação física escolar, dentro de sua especificidade, pode promover reflexões que ajudem a entender os limites e ao mesmo tempo atenuar a disparidade entre real e virtual. Fumis (2023) nota que os JEs promoveram o protagonismo dos estudantes, inclusão, e mostra-se como uma possibilidade de ampliar o currículo da EF escolar para além das aulas tradicionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo do objetivo deste trabalho, de identificar e compreender os processos educativos decorrentes de uma intervenção com a temática jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no ensino fundamental, pudemos levantar dados importantes para justificar a presença da temática nas aulas deste componente curricular e que apontam possibilidades para propostas pedagógicas que abordem este conteúdo.

Pudemos perceber, com o desenvolvimento da pesquisa e da intervenção realizadas, que os Jogos Eletrônicos estão muito presentes na vida dos jovens, em especial através do acesso facilitado aos celulares *smartphones* - principal meio através do qual o acesso aos jogos é realizado. Esta forte presença no cotidiano dos estudantes indica grande potencial para seu uso no contexto escolar. Como pudemos observar a partir dos dados analisados, a novidade do tema e sua proximidade com o interesse dos estudantes, ajuda na motivação e participação, atraindo a atenção dos estudantes - tanto daqueles que já estão enfadados com os conteúdos de sempre quanto aqueles que insistem na prática do futebol.

Os jogos são diversos, abordando diversos temas e conteúdos, tendendo a variar de acordo com a moda e os novos lançamentos - o que exige do professor uma atenção para sempre atualizar-se. Em nosso trabalho, buscamos mostrar como uma abordagem que inclui a participação ativa dos estudantes na formulação das atividades pode ajudar o professor a utilizar-se dos jogos mais atuais e interessantes aos estudantes, sem perder de vista seus objetivos e os temas que deseja trabalhar em suas aulas. Buscando apreender quais são os jogos de interesse da turma e colocando-a como colaboradora na elaboração, atrai-se ainda mais a atenção e participação dos estudantes, fomentando um engajamento através do senso de pertencimento. Colabora-se, ainda, para o desenvolvimento de uma atitude ativa, participativa, criativa e colaborativa dos estudantes.

Com a experimentação dos JEs para o ambiente real, pode-se, como vimos, sanar o desejo dos estudantes de realizarem atividades com mais movimento - o que também abarca esse processo tão caro à própria Educação Física. Tal experiência atendeu, em partes, os anseios e preocupações com relação à inatividade proporcionada pelos JEs. Ao apresentarmos as possibilidades de se brincar os JEs no ambiente real, recriando-os e movimentando-se, contribuímos para que os estudantes percebam novas possibilidades de usufruírem essa cultura.

Destacamos que o conteúdo dos JEs também é de grande importância para que se abordem outros temas muito importantes na contemporaneidade - como, por exemplo, que foi em nosso trabalho de grande destaque, a temática do real e do virtual - abordando mudanças significativas na sociedade, trazidas pelo advento do digital. Os JEs tratam-se apenas de uma ramificação deste processo, porém, configura-se como um aspecto interessante para trabalhá-lo nas aulas de educação física. Por estarem tão próximos do contexto do estudante, atraindo sua atenção e participação, e por configurarem-se como jogos, um conteúdo tão próximo e caro à educação física, os JEs parecem-nos a forma ideal para se abordar as questões do real e do virtual nas aulas de EF.

Como também foi comentado, o momento em que os JEs são trazidos pelo currículo do estado de São Paulo ainda é muito pontual - apenas no 4º bimestre do 6º ano e no 1º bimestre do 7º ano. Seria interessante que fosse retomado mais à frente no processo educativo, para, assim, abordar temas mais complexos e/ou aprofundar-se nos temas já levantados anteriormente. Percebemos, em nossa pesquisa, que muitos dos temas apresentados eram inéditos aos estudantes e, portanto, não conseguimos nos aprofundar neles. Uma retomada posterior, em anos subsequentes, permitiria uma maior elaboração, além de incluir os jogos jogados por esses estudantes - que com certeza serão outros.

A questão do curto espaço de tempo destinado aos JEs não é um problema apenas com relação ao seu momento único e pontual na formação dos estudantes. Também se configura em um obstáculo o curto período de tempo disponível para sua elaboração. O conteúdo disputa espaço nos seus dois bimestres com outros conteúdos, o que, na melhor hipótese limita seu tempo e, na pior, é excluído em detrimento dos outros conteúdos. Em nossa intervenção, pudemos dispor de quatro encontros, oito aulas divididas em quatro semanas consecutivas. Foi um tempo generoso que o professor do componente curricular nos proporcionou e, ainda assim, foi curto, pouco para desenvolver todas as atividades que havíamos planejado. Tivemos sempre que ter pressa e sentimos que não houve o tempo necessário para promover toda a reflexão que pretendíamos. Assim, como primeiro fator limitante de nosso estudo, destacamos o fator do tempo limitado para sua abordagem - uma questão fundamentalmente curricular do tema JE na grade da disciplina de EF.

Outro fator foi a questão dos materiais disponíveis. Como vimos, a questão da disponibilidade de aparelhos para que se joguem os JEs em seu ambiente original, o virtual, é muitas vezes limitante das escolas. Apesar da grande difusão dos aparelhos celulares *smartphones* não devemos esperar que todo estudante esteja com um aparelho que o permita acessar e vivenciar os JEs propostos em aula. Em nosso caso, tivemos sorte de a escola

disponibilizar *tablets* para que usássemos na atividade, porém, mesmo nesse caso, percebemos a dificuldade de alguns estudantes em acessar o meio e também questões de mau funcionamento de alguns aparelhos. Estes fatores limitaram o tempo da atividade proposta e também foram desmotivadores aos estudantes, o que sinaliza para a necessidade de melhor equipar as instituições escolares e proporcionar a eles um ensino mais adequado no uso das mesmas.

Apesar destas questões, avaliamos que a intervenção foi bem sucedida - tanto pelo observado quanto pelos relatos dos próprios estudantes e da aprovação do professor da disciplina. Os estudantes participaram das atividades de forma ativa e mostraram-se motivados. Demonstraram ter se apropriado pelo menos das formas básicas dos conceitos e temas apresentados e trabalhados - o que era esperado tratando-se de um primeiro contato. Com a pesquisa e a intervenção acreditamos que os JEs são um importante conteúdo nas aulas de EF escolar, sendo ainda lugar privilegiado para se estudar temas pertinentes, e fundamentais, como a questão do real e virtual.

Novos trabalhos serão de suma importância para a continuidade do desenvolvimento do tema, abordando novas formas e possibilidades do trabalho com os JEs, trazendo novas atividades e formas. Ainda, há a importância de se trazer novos temas adjacentes aos JEs que não foram abordados aqui (ou que não o foram com a devida profundidade), como questões de acesso, violência, gênero, representatividade, mercado, ética nos jogos, e tantas outras. Com novas experiências e propostas, podemos assim aumentar as possibilidades metodológicas dos professores, afirmando a importância do conteúdo Jogos Eletrônicos no currículo do componente curricular de educação física.

REFERÊNCIAS

ABRAO, R. K. *et al*. Jogos eletrônicos e a Educação Física: entre lazer e as possibilidades pedagógicas. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 11, p. 286-296, 2022. Disponível em: file:///C:/Users/Inspiron/Downloads/6317-Texto%20do%20artigo-25509-1-10-20220829.pdf Acesso em: 02/12/2024.

ARAÚJO, B. M.; FREITAS, C. M. Entre o corpo vivo e o corpo vivido do sujeito jogador: uma onto-gênese estética e estesiológica nos jogos eletrônicos esportivos. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 30, n. 56, p. 11-28, 2018.

ARAÚJO, B. M. *et al*. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz: rev. educ. fis.,** 17 (4), Dez 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/j/motriz/a/hBftGWHjJGnQHYdjpSQ86QF/ Acesso em: 02/12/2024.

ARAUJO, J. S. *et al* . Educação Física E Jogos Eletrônicos: Uma Proposta Educativa Para As Aulas. **Educ. Teoria Prática**, Rio Claro , v. 31, n. 64, e13, jan. 2021 . Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-81062021000100112&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 14/10/2024.

AZEVEDO, V. D. A. "*Press Start*" - Possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. Florianópolis, 28 Novembro 2008. 51. Disponivel em: http://www.labomidia.ufsc.br/index.php/acesso-aberto/publicacoes/publicacoes2008/doc_download/266-press-start-possivilidades-educativas-dos-jogoseletronicos. Acesso em: 02/12/2024.

BARBOSA, G. **Games e educação: na BNCC e para além dela**. 2020. Disponível em: https://pergamum.ufpel.edu.br/pergamumweb/vinculos/0000ce/0000ce8f.pdf Acesso em: 21/10/2024.

BETTI, M. Educação Física e Sociologia: novas e velhas questões no contexto brasileiro. In: CARVALHO, Y. M.; RUBIO, K. (Orgs.). **Educação Física e Ciências Humanas.** São Paulo: Hucitec, 2001. p. 155-169.

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Portugal: Porto Editora, 1994

CARDOSO, R. M. **Uso De Jogos Eletrônicos, Exergame, Como Instrumento Pedagógico Em Aulas De Educação Física**. Monografia. Mídias na Educação. UFS – Universidade Federal de São João del-Rei. São João del-Rei, 37p. 2019. Disponível em: http://dspace.nead.ufsj.edu.br/trabalhospublicos/bitstream/handle/123456789/374/TCC%20Final%20-%20Ronan%20Martins%20Cardoso.pdf?sequence=1 Acesso em: 28/10/2024.

CARIBÉ, A. *et al*. A juventude conectada - um estado da arte. In. ALVES, L., NERY, J. (orgs). **Jogos Eletrônicos, Mobilidades e Educações: Trilhas em construção.** Salvador: Edufba, 2015.

CORDEIRO, L. L. B.;XAVIER, V. M. F.; MEIRELES, L. G. V. A representatividade e os estereótipos de grupos marginalizados nos jogos eletrônicos
uma questão a ser problematizada nas aulas de educação física. **Cadernos do Aplicação**, v.

36, 2023. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/CadernosdoAplicacao/article/view/133976 Acesso em: 28/10/2024.

COSTA, J. S. da. *et al*. Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. **Revista Labor**, Fortaleza, v. 1, n. 25, p. 261-273, jan./jun. 2021.Disponível em: https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/60281 Acesso em: 21/10/2024

FUMIS, H. J. **Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar.** Augusto Cesinando de Carvalho. 2023. 148 f. Dissertação (Mestrado profissional em Educação Física) - Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2023. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/items/9cbbaf28-edd7-4b24-b50b-6f57dd9639cf Acesso em: 21/10/2024.

GADELHA, G. T. S. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**. 2020. 137f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/28935. Acesso em: 28/10/2024.

GIACOMINI, G. L. **Jogos eletrônicos na educação física escolar: um estudo de revisão sistemática da literatura**. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências, Bauru, 2022. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/afb4a9bb-621d-403a-a50c-c5694186e128/content Acesso em: 14/10/2024.

GOMES, R. A análise de dados em pesquisa qualitativa. *In*: MINAYO, M.C.S.; DESLANDES, S.F.; GOMES, R. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

JERONYMO, W. H. **Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no ensino fundamental: visão docente**. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Educação Física), Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 43p. 2022. Disponível em: https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/17217/MONOGRAFIA%202022%20-%20Vers%c3%a3o%20Final%20Total.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 28/10/2024.

KRAFTA, L. *et al*. O método da pesquisa-ação: um estudo em uma empresa de coleta e análise de dados. **Revista Quanti & Quali**, 2007. Disponível em: https://posgraduacao.faccat.br/moodle/pluginfile.php/1725/mod_resource/content/0/09pesquisa_acao_2009_1.pdf Acesso em: 22/10/2023.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógico do esporte**. 7ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2006. 160 p.

MINAYO, M.C.S.; DESLANDES, S.F.; GOMES, R. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

NEGRINE, A. Instrumentos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. *In*: GIL, J. M. S.; HERNANDEZ, F.; NEGRINE, A.; MOLINA, R. M. K. **A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas**. 3a Ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

OLIVEIRA, M. V. S. **O uso de jogos eletrônicos nas aulas de educação física**. Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade de Educação Física e Dança, Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2020.

RAMOS, D. K. A Escola Frente Ao Fenômeno Dos Jogos Eletrônicos: Aspectos Morais E Éticos. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 2, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14512. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14512. Acesso em: 14/10/2024.

RODRIGUES, M.N.; SILVA, G. F. Jogos Eletrônicos Na Educação Física Escolar: Da Reprodução À Criação. **Revista FACISA ON-LINE**, v. 9, n. 1, 2020. Disponível em: http://congressos.cbce.org.br/index.php/10congoce/10congoce/paper/viewFile/14095/6187 Acesso em: 28/10/2024.

SALGADO, K. R.; SCAGLIA, A. J. Os *exergames* como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar. **Journal of Physical Education**, v. 31, p. e3146, 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/j/jpe/a/NgrLVhXNd3HrD8gPzVmCHtM Acesso em: 28/10/2024.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. ***Webgames* com o corpo: Vivenciando jogos virtuais no mundo real.** São Paulo**:** Phorte Editora, 2015.

SILVA, M. A. Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 1–17, 2021. DOI: 10.5007/2175-8042.2021.e77451. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/77451. Acesso em: 14 out. 2024.

SIMÕES, B. D.; MIZUNO, J.; ROSSI, F. Yoga para crianças: um estudo de revisão sistemática da literatura. **Revista Cocar** V.13. N. 27. Set./Dez./ 2019 p.597-618.

SOUSA, J. A. de. **A educação física escolar entre o real e o virtual: a utilização dos jogos eletrônicos como possibilidade pedagógica**. 2019. 51 f. Monografia (Graduação) - Curso de Educação Física, UFT, Tocantinópolis, 2019. Disponível em: https://umbu.uft.edu.br/handle/11612/1602 Acesso em: 21/10/2024.

SOUZA, R. F.;SALVADOR, M. S. O Uso Dos Jogos Eletrônicos Nas Aulas De Educação Física Escolar: Possibilidades Pedagógicas Entre A Tecnologia E A Educação Física. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 3, p. 327-336, 2022. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2418 Acesso em: 28/10/2024.

STAHL, N. W. **Jogos eletrônicos na BNCC: uma proposta para educação física escolar.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física). Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista. Rio Claro, 41p. 2021. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/27ef1fe1-5dfc-4542-b3e6-d48ea990b529/content Acesso em: 28/10/2024.

TAVARES NUNES, R. *et al*. Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física. **Pensar a Prática**, v. 26, 2023. Disponível em: https://revistas.ufg.br/fef/article/view/72943 Acesso em: 28/10/2024.

VASQUES, D. G.; CARDOSO, N. M. N. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 33, n. 1, 2020. DOI: 10.22456/2595-4377.104420. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/104420. Acesso em: 14/10/2024.

VERLI, M. V. *et al*. Jogos Eletrônicos E Educação Física: Uma Proposta Para O Ensino Da Corrida De Orientação. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, v. 15, n. 2, 2023. Disponível em: http://revista.sear.com.br/rei/article/view/352 Acesso em: 28/10/2024.

Apêndice 1 - Notas de campo

Nota de campo 1 - 02/05/2024

Fui apresentado pelo professor da turma como estagiário e estudante da Unesp - que estaria presente com a turma em algumas aulas ministrando-as para a realização do meu trabalho de conclusão de curso na faculdade - e colocado então para iniciar minha intervenção.

Inicialmente perguntei aos alunos se queriam saber algo sobre mim ou se queriam perguntar algo a mais. Foram feitas algumas perguntas breves, como minha idade, time que eu torcia, se iríamos descer para a quadra (foram insistentes nesta), se eu iria dar aula naquela escola…

Falei então brevemente sobre os Jogos Eletrônicos, perguntando se eles sabiam o que eram e que ele constava como conteúdo nas aulas de EF, explicando para eles então o conceito e o momento dos JEs no currículo do 6o e 7o anos. Os alunos não sabiam ao que se referia a nomenclatura JEs e ficaram surpresos com a presença do conteúdo na disciplina.

Em seguida, passei na lousa o questionário inicial, orientando-os para que se juntassem em grupos de 4 pessoas para conversarem e responderem as questões e entregassem uma folha por grupo ou uma por pessoa caso preferissem. Nesse momento os alunos demonstraram descontentamento como ficar na sala de aula e seus desejos de descerem para a quadra.

Muitos alunos tiveram dúvidas sobre as questões (o que significava “offline”, o que eu queria dizer com “quando”, na questão 4) e sobre como respondê-las (como responder as questões de sim ou não, se podiam responder em forma de tabela, se deveriam responder a no 10 mesmo tendo respondido que jogavam JEs) e muitos também aproveitaram este momento para conversar comigo e perguntar mais sobre mim e sobre a aula (meu signo, se eu tinha filhos, se iriam jogar futebol… novamente expressando o desejo de irem para a quadra).

Os alunos reclamaram do número “elevado” de questões (14) com um deles dizendo que “parecia aula de português”. A isso, respondi que eram questões simples de responder e que logo iriam terminar (de fato, nos 10 minutos iniciais da 2a aula quase todos já haviam terminado e me entregado), quando poderíamos então, descer para a quadra. As folhas de respostas não continham respostas muito elaboradas, o que, em consonância com a pressa que os alunos demonstraram, refletiu o desejo expresso deles de irem o mais rápido possível para a quadra.

Ao final das entregas das questões, e com a ajuda do professor, esperei que todos se acalmassem e se sentassem para que pudesse fazer um combinado com eles: iríamos para a quadra e lá nos encontraríamos para conversar no círculo central. Após essa conversa eu os liberaria para que escolhessem as atividades que o grupo quisesse realizar, portanto, quanto mais rápido se organizassem, mais tempo teriam.

Na quadra, conversei mais com eles sobre as próximas aulas e atividades que teríamos, o que pareceu empolgar alguns alunos (o uso da sala de informática, a possibilidade de jogarem jogos eletrônicos na aula e a de trazerem para a realidade física alguns JEs de sua escolha). Também passei como tarefa para o próximo encontro que pensassem em JEs que fossemos adaptar para uma atividade concreta, realizada de forma física. Nesta tarefa aproveitei para explicar mais sobre o caráter digital dos JEs e características que estes jogos possuem que deveriam ser adaptadas para nossa atividade (como a questão dos comandos, do 2D e de como não deveríamos apenas transpor para o físico - como por exemplo "adaptando" um jogo eletrônico de futebol e um simples jogo de futsal).

No momento da roda de conversa os alunos pareciam, em grande parte, mais calmos, prestando mais atenção e antecipando o que faríamos. Não todos. Alguns claramente estavam apenas esperando (e querendo que eu me apressasse) para jogarem futsal. Acredito que mesmo os JEs sendo do interesse de muitos alunos, o contexto "aula de educação física" ainda condiciona fortemente o desejo pelo jogar futebol (em especial em grande parte dos meninos).

De fato, ao encerrar a roda de conversa, dividi o grupo por atividades de interesse, com a maioria esmagadora dos meninos optando pelo futsal e das meninas pela queimada. Dois meninos optaram pelo vôlei e duas meninas já quiseram começar a pensar na adaptação do JE para o físico. Estas começaram a pensar em como executar o jogo "Minecraft" com as pedras e pedaços de pau caídos dos galhos das árvores próximas à quadra.

Nota de campo 2 - 16/05/2024

Inicialmente retomei a aula passada com os alunos, relembrando o que são o JEs, onde são jogados - videogames, computadores, celulares… - e perguntei se haviam iniciado a tarefa de adaptarem algum jogo virtual para o mundo físico. Alguns alunos responderam que já tinham pensado em algumas ideias e outros que não. A demanda de alguns (os mesmos) alunos por "ir para a quadra jogar futebol" foi respondida por mim, novamente, na forma de acordo: se conseguíssemos realizar todas as atividades que eu havia planejado e sobrasse tempo, poderíamos ter um tempo livre. Para isso eles deveriam se comportar e responder às

atividades de forma que estas fossem cumpridas de acordo com o planejado. Admito que não acreditava que isso aconteceria neste dia devido às diversas atividades a serem realizadas, porém, utilizei-me deste artifício para tentar conseguir um maior foco da turma. Admito também que, apesar dessa estratégia talvez ter dado certo até certo ponto, foi apenas até certo ponto apenas.

A primeira atividade que realizei no dia consistiu em apresentar algumas das características dos JEs. Escrevi na lousa algumas palavras inicialmente - Voluntário, regras próprias, diferente da vida real, alegria, tensão, tempo limitado, fantasia, socializar, imaginação, criatividade, virtual/digital, coordenação, interatividade e movimentos precisos e ágeis. Questionei os alunos se eles conheciam todas as palavras e ao ser questionado sobre "interatividade" por um aluno, estimulei seus colegas a responderem. Chegamos juntos a possibilidades de definição para a palavra e seguimos em frente discutindo os demais conceitos. Este momento foi muito produtivo pois pude trabalhar com eles diversas questões acerca dos JEs, como: a questão do real/físico/concreto em oposição ao virtual/digital/código, do realismo nos jogos e dos jogos mais fantasiosos, da evolução gráfica, da realidade virtual; da interatividade entre jogadores mas também entre jogador e máquina (fosse essa computador, videogame, controle, celular, etc.), da questão da socialização online nos jogos, assim como a possibilidade de jogos serem jogados "sem fim" - como os jogos online; os sentimentos que os jogos suscitam nos jogadores - de competitividade, de divertimento, de raiva, de tensão, medo, etc.; as demandas de coordenação motora nos jogos, mas também de coordenação geral do corpo em alguns jogos, como os de realidade virtual e consoles como o Nintendo Wii ou o Kinect do X-BOX; a questão das regras próprias que os jogos tem e como elas pautam seu funcionamento em um ambiente digital e como estas são diferentes das que temos no mundo real/físico; o potencial de criatividade e imaginação que alguns jogos permitem; e a questão da voluntariedade com que se joga um jogo - de forma descompromissada.

Discutidas as palavras que coloquei na lousa, disse aos alunos que no JE que eles adaptaram para o mundo real/físico deveria conter todas as palavras na lousa e que eles poderiam agora optar por remover ou acrescentar novas palavras à lousa. Foi sugerida a dinâmica "vencer/perder", "pontuação" e "circuito". Após debate, removemos "circuito", "pontuação", "tempo limitado", e, como princípio, removemos "digital/virtual". Dei então mais um tempo para que eles escrevessem suas propostas de jogos e me entregassem enquanto eu preparava a lousa com a próxima parte da aula.

Tive certa dificuldade de retomar a atenção da sala, mas, quando consegui, passei para eles um breve histórico da evolução dos JEs, da invenção dos primeiros computadores na 2a Guerra Mundial, passando pelos primeiros jogos (“OXO”, “Tennis for Two”, “Spacewar!”) nas décadas de 50 e 60, pela criação do videogame e do Arcade (em 66 e 72), e enfim por alguns jogos clássicos (“Pac-man”, “Tetris”, “Sonic”, “Mario”) e videogames históricos (Atari, Megadrive, NES, Playstation e X-BOX). Conversamos sobre os jogos que eles conheciam e haviam jogado, assim como consoles que possuíam ou já haviam experienciado. Discuti com a sala também sobre a evolução dos jogos, tanto nas questões de gráficos como de complexidade de narrativas e comandos, além de questões de “controle”, indo de aparelhos manuais até sensores de movimento como o Kinect e aparelhos de realidade virtual.

Por fim, como última atividade, propus a eles que formassem duplas - cada um da dupla deveria escolher um JE qualquer para ensinar o outro a jogá-lo e vice-versa. Os alunos não deveriam saber jogar previamente os jogos que fossem ser ensinados e deveriam conhecer o jogo que ensinaram. Orientei que poderiam usar seus celulares e também distribuí para eles os laptops que a escola possui para uso dos alunos, como ferramenta auxiliar na atividade. Percebi neste momento que muitos alunos tiveram dificuldades para logar nos laptops, ativar a internet neles, etc. o que refletiu, em maior parte, não uma dificuldade dos alunos, mas sim uma complexidade desnecessária de uso destes aparelhos (com diversas barreiras burocráticas de senhas e logins). Esse aspecto acabou limitando o tempo da atividade, que foi encerrada antes do que eu gostaria (porém tendo havido tempo para que fosse minimamente desenvolvida). Sem mais tempo de aula, orientei aos alunos (para desgosto de alguns) que me trouxessem para a próxima aula: o nome do jogo que ensinaram (e o do que aprenderam), o que acharam mais difícil ensinar (e aprender) e o que mais gostaram na experiência.

Nota de campo 3 - 23/05/2024

Neste dia, a sala estava bastante agitada. Eu e o professor demoramos para conseguir que os alunos se sentassem para que a chamada fosse feita. Mesmo após ela, os alunos estavam mais impacientes do que o normal, querendo ir para a quadra. Tentei acalmá-los dizendo que iríamos para a quadra realizar os jogos que eles propuseram na aula passada, mas teríamos antes que resolver algumas questões pendentes e finalizar as regras dos jogos que jogaríamos. Alguns demonstraram imediatamente sua insatisfação e percebi que teria que ser paciente e persistente.

Iniciei a aula retomando a tarefa final da aula anterior. Como apenas 1 dos alunos havia feito a tarefa em casa, perguntei a alguns alunos as perguntas que fiz na aula passada e anotei algumas das respostas. Dentre os jogos que ensinaram e que jogaram apareceram “Poki” (1 e 2), “House” (jogo de decorar casas), “Monoposto”, “Basket”, “Freefire” (aparecendo em duas respostas), “Supermarket”, “Supersurfer”, “Friday Night Funky” e, me surpreendendo, “Tetris”, que eu havia exposto na parte do Histórico dos JEs na aula anterior. A maioria dos jogos são de acesso gratuito, o que eu imaginava, pois, a maioria dos alunos utilizou-se dos laptops da escola para acessá-los. Apesar de alguns jogos repetidos, muitos jogos diferentes apareceram, inclusive diferentes dos jogos que haviam sido nomeados na entrevista inicial na Aula 1.

Quanto ao que mais gostaram, as principais respostas incluíram os “vários modos e estilos de jogo”, o “ritmo do jogo”, “o jogo ter várias opções” e a “ação” do jogo. Quanto ao que acharam mais difícil de aprender, a maioria dos alunos indicaram a dificuldade de dominar os comandos (que alguns chamaram de “botões”) e a movimentação nos jogos. Quanto às dificuldades de ensinar, os alunos notaram que não sabiam o que falar para que seus amigos “melhorassem”. No que pude observar nas aulas anteriores, os alunos ficavam frustrados pois orientavam seus colegas o que deveriam fazer nos jogos, mas, quando estes não conseguiam imediatamente reproduzir o que foi instruído, os alunos ensinando não conseguiam adaptar suas falas para outro formato mais adequado.

A seguir, nomeei, aos alunos, os jogos que haviam sido entregues para mim na aula passada. Alguns meninos perguntaram se jogaríamos futebol e propus a eles que jogaríamos se entregassem-me uma proposta. Discutimos então as propostas e acertamos algumas regras para que os jogos fossem viáveis e estivessem mais ou menos de acordo com os desejos da sala e as características dos JEs que havíamos elencado na aula anterior. Os alunos do futebol também apresentaram sua proposta e acertamos ela em conjunto com os demais colegas. Terminamos o debate com 4 jogos, adaptando os JEs: Freefire, Among Us, Minecraft e eFootball.

A ansiedade dos alunos para irmos para a quadra, nesse ponto, já estava insustentável e deixei alguns pormenores para acertarmos quando fôssemos jogar cada jogo (eu já imaginava que não teríamos tempo para todos). Após certo tempo para conseguir a atenção deles na quadra, realizei uma votação para qual seria o primeiro jogo a ser experienciado. O eFootball foi o vencedor e repassei as regras e o modo de jogar com os alunos: parte dos alunos seriam jogadores e parte seriam controladores. Os segundos deveriam dar os comandos de jogo através da fala para que os jogadores os executassem. Estes, só poderiam

realizar os comandos que foram dados a eles. Afora isso, algumas regras do futsal foram alteradas, retirando a lateral, carrinhos e cartões, toda falta seria chute direto e saídas no fundo seriam sempre lance do goleiro. Por fim, não haveria limite de jogadores. Todos que quiseram ser jogadores o foram e dividiram-se em dois grupos com o mesmo número. Os demais assumiram o papel de controladores, formando dois times, cada um marcando gols em um lado, mas podendo controlar qualquer jogador, um comando por vez (por exemplo, "corre", "tira a bola dele", "chuta", "defende", etc.). O número de jogadores era apenas um pouco maior que o de controladores (haviam 10 controladores para 15 jogadores), porém os alunos tiveram dificuldades de jogar seguindo apenas os comandos. De fato, apesar dos controladores poderem se locomover de forma livre pela quadra, muitos mantiveram-se parados e distantes do jogo em si. Com o tempo, a característica própria do jogo foi se perdendo, com os jogadores jogando sem comandos. Ao perceber isso, encerrei o jogo e parti para o próximo.

Foi difícil retomar a atenção deles, exigindo certo tempo (e voz) para que se reunissem em roda. Por votação, decidimos jogar em seguida a adaptação do jogo Among Us. Em nossa versão, decidimos que haveriam 3 papeis a serem desempenhados no jogo: a tripulação, que deveria coletar os coletes espalhados na quadra, só podendo andar nas linhas, e levá-los a um dos gols; os impostores, decidimos de forma oculta por mim, deveriam "assassinar" os tripulantes, piscando discretamente para eles; e o "xerife", que deveriam descobrir os dois impostores. Antes do início da partida, muitos alunos quiseram, de última hora, acrescentar novas regras. Porém, isso se deu de forma muito desorganizada, com um falando por cima do outro enquanto muitos corriam pela quadra e se engalfinharam uns com os outros. Com ajuda do professor, conseguimos juntá-los e combinei que faríamos da forma combinada anteriormente em uma primeira rodada, mudando caso achássemos necessário. De fato, o jogo não teve sucesso. Os alunos não andavam nas linhas da quadra e se recusavam a "morrer" quando os impostores piscavam para eles. Interrompi o jogo e fizemos nova votação, se queriam tentar mudar as regras ou experimentar outro jogo. Ganhou para que jogássemos a adaptação do jogo Freefire.

Nesta nossa adaptação de um jogo online de tiro, o Freefire, os alunos formaram duplas: um atirador e uma bala. Os atiradores deveriam mirar a sua bala em outro jogador e "dispará-la". Esta, deveria ir correndo em linha reta até atingir algo (outro atirador, outra bala ou alguma parede) e então regressar ao seu atirador. Os atiradores só poderiam mover-se se estivessem com a sua bala. Caso fossem atingidos, os atiradores deveriam deitar, podendo voltar ao jogo quando sua bala voltasse a ele e o levantasse. Este jogo teve uma boa adesão às

regras, no geral. Houve a necessidade de lembrá-los das regras de movimentação algumas vezes, mas acredito ter sido o jogo mais "bem-sucedido" (tendo por parâmetro a adesão às regras propostas).

Porém, apesar das dificuldades de conseguir e direcionar a atenção e energia dos alunos e, principalmente, de que estes seguissem as regras que criamos juntos, os alunos relataram, ao final da aula, terem se divertido muito com as brincadeiras. Creio que foi uma excelente experiência que estimulou nos alunos a criatividade, a capacidade de adaptação e de estruturação de regras e jogos. Foi uma pena não termos tido mais tempo para adaptar as regras, polindo os jogos elaborados e transformando-os em mais adequados para a turma. Como último adendo desta aula, noto um aluno que não gostou do formato de nossa adaptação do jogo Freefire, acusando que nossa adaptação "não tinha nada a ver com o jogo". Este aluno não quis participar do jogo final, portanto, ao final da aula, abordei-o e disse que ele trouxesse para mim uma nova proposta, de cunho próprio. Assim, na aula seguinte, poderíamos analisá-la juntos e, caso fosse viável, jogariamos ela com a turma.

Nota de campo 4 - 06/06/2024

Nesta aula, de encerramento da intervenção, iniciei com uma fala agradecendo a participação dos alunos e contando que este seria nosso último encontro na temática dos Jogos Eletrônicos e que iríamos realizar um questionário para que eles contassem um pouco sobre as aulas que tivemos e o que aprenderam. Distribuí folhas impressas com as questões para que escrevessem e me devolvessem, salientando que a atividade não valeria nota, mas que por favor se esforçassem para tentar responder as questões da melhor forma possível.

Durante o tempo em que ficaram respondendo as questões não houve um segundo em que eu não estava tirando dúvidas dos alunos do que quer que fosse… se precisavam por mesmo o nome completo ou podiam abreviar, do que significava "nome fictício" e se podiam colocar mesmo qualquer nome, qual cor/etnia deveriam colocar, que não sabiam há quanto tempo estudavam naquela escola, como responder as questões (alguns alunos perguntaram sobre todas as questões, sem falta) e como escrever uma ou outra palavra (na maior parte dos casos, como escrever nomes de jogos em inglês, como "Freefire" e "Minecraft").

Conforme foram terminando o questionário, pedi que me entregasse e neste ato eu entregava ao aluno os termos de consentimento (TCLE e TALE), para que lessem e assinassem, explicando o porquê destes termos (ligados à minha pesquisa) e que deveriam levar um deles para que seus pais e/ou responsáveis assinassem também. Quando todos os

alunos terminaram o questionário, receberam os termos de consentimento, assinaram eles e me devolveram, agradeci novamente pela participação deles.

Apêndice 2 - Questionário inicial/ diagnóstico (com resultados)

Total de respostas: 23

1) Você gosta de Jogos Eletrônicos? (Sim ou Não)
   22 Sim e 1 Não
2) Você joga JEs? (Sim ou Não)
   21 Sim e 2 Não
3) Onde joga JEs (quais plataformas - PC, celular, videogame…)?
   Celular, 14; Videogame, 3; PC, 2
4) Quando joga (horários do dia)?
   Qualquer horário, 13; apenas de noite, 6; às vezes, 2; depois que chega em casa, 2
5) Joga online ou offline?
   Online, 10; Offline, 1; Ambos, 12
6) Com quem joga (sozinho, amigos, parentes…)?
   As respostas incluíram parentes (7), amigos/as (15), estranhos (4), sozinho/a (6)
7) Quais gêneros joga/prefere (ação, tiro, aventura, rpg…)?
   Jogos de tiro (11), ação (5), "de personagens" (2), de esportes (1), "fofos e divertidos" (1), "divertido" (1), rpg (2), RP(1), todos (4).
8) Quais jogos tem jogado atualmente?
   Freefire (9), Fifa (3), Avatar World (2), Angela (1), Yaya doll avatar maker (1), Snake.io (1), Play Together (1), Super market (3), FF (1), Roblox (7), GTA RP (1), Sub-swarf (1)
9) Qual jogo mais gostou de jogar?
   Freefire (9), Minecraft (1), Poppy Playtime (2), Avatar world (1), Super market (1), Roblox (6), GTARP (1), Fifa (1)
10) Para os que NÃO jogam: por que não joga?
    "Porque não parecem ser educativos"
11) O que mais gosta nos JEs?
    "Matar os outros" , "os personagens e o jeito que eles reagem", "quando começa", "as aventuras", "jogar com outras pessoas", "coisas fofas e coisas online", "tudo", "jogos que você precisa evoluir", "a diversidade de coisas pra fazer", "violência e personagens", "o conteúdo", "gráfico e ganhar".
12) O que mudaria nos JEs para que fiquem mais legais?

"Tudo", "nada", "não sei", "o gráfico", "possibilidade de criar seu próprio jogo", "voltar a clock tower de antigamente e as guaritas", "menos travamentos", "no Freefire tiraria sonia, trogon, mag7 e dimitri", "gelical grátis", "as armas".

13) O que acha do conteúdo JEs nas aulas de Educação Física?

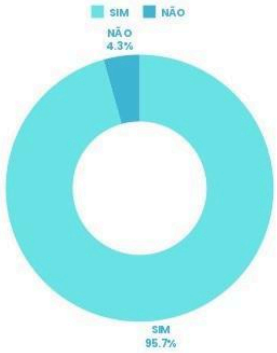
"Sei não", Legal, muito legal ou variantes (13), "não é legal porque prefiro jogar futebol", "queimada", "uma ideia interessante desde que o prof permita", "futebol".

14) O que gostaria de ver, aprender e/ou fazer nas aulas de JEs em EF?

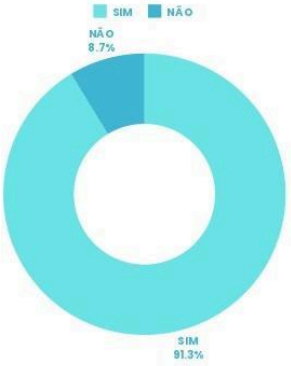
As respostas de maior destaque incluem "jogar", "praticar esportes", "coisas novas, habilidades e atração, etc.", "jogar jogos diferentes", "por mim, nada", "aprender a jogar jogos" e "aprender a jogar outros jogos".

TOTAL DE RESPOSTAS: 23

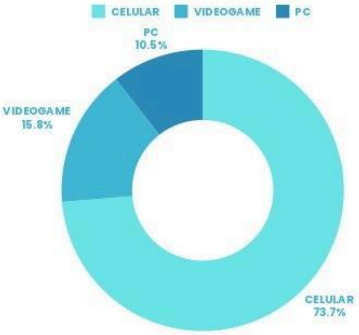
Você gosta de Jogos Eletrônicos?



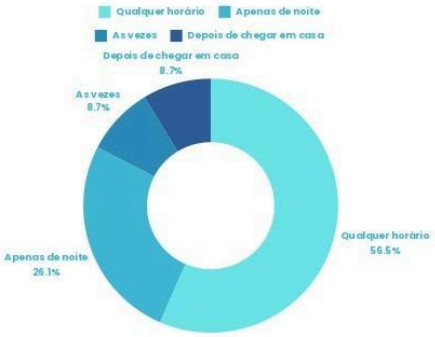
Você joga JEs?



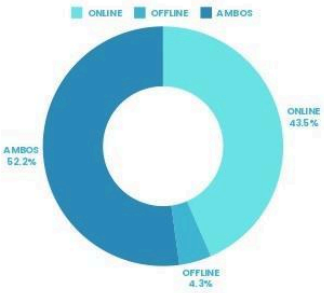
Onde joga JEs ?



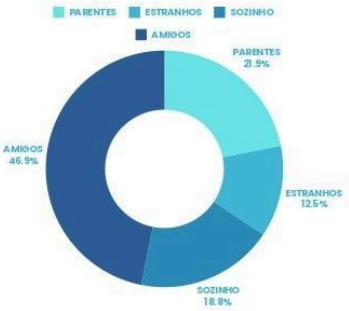
Quando joga (horários do dia)?



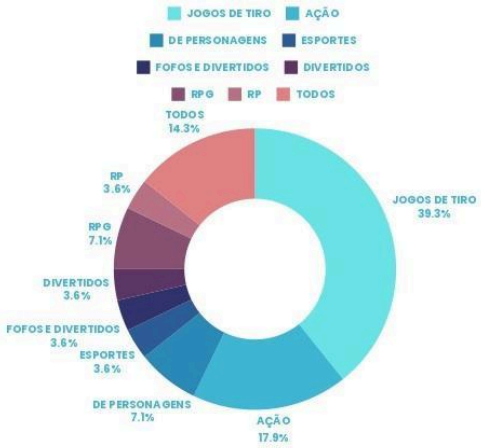
Joga online ou offline?



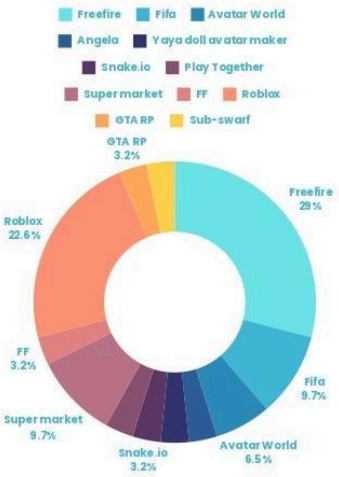
Com quem joga?



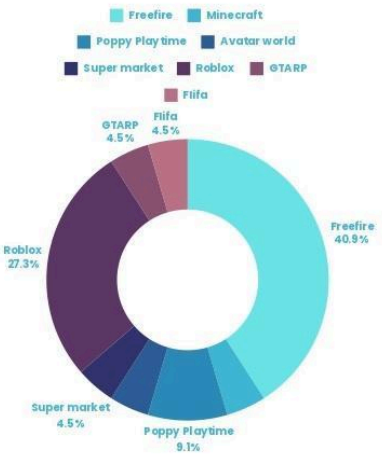
Quais gêneros joga/prefere?



Quais jogos tem jogado atualmente?



Qual jogo mais gostou de jogar?



Apêndice 3 - Questionário Final

NOME COMPLETO:

IDADE:

SÉRIE:

TEMPO QUE ESTUDA NA ESCOLA:

NOME FICTÍCIO:

COR/RAÇA E ETNIA: □Preto □ Pardo □Amarelo □Indígena □Branco

GÊNERO: □Feminino □Masculino □Prefiro não me identificar

1) O que são os Jogos Eletrônicos para você? (Pode escrever como você acha que se descreve um Jogo Eletrônico ou escrever as características de um Jogo Eletrônico que vimos em aula)
2) Quais foram as maiores diferenças entre os Jogos jogados de forma eletrônica (nos computadores e celulares) e os Jogos jogados na quadra? E o que teve de parecido?
3) Fale um pouco sobre o que você sentiu e o que mais gostou ou não gostou quando jogamos os jogos que criamos na quadra (pode ser qualquer jogo, o EFootball, o Among Us, o Freefire…).
4) O que achou das aulas sobre Jogos Eletrônicos na matéria de Educação Física? Explique sua resposta.
5) O que gostaria de ter aprendido ou de ter feito nas aulas sobre Jogos Eletrônicos mas que não fizemos?
6) O que você aprendeu nas aulas sobre Jogos Eletrônicos que você gostaria de destacar?
7) Na sua opinião, qual(is) a(s) importância(s) dos Jogos Eletrônicos?

Apêndice 4 - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE)

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado/a para participar do trabalho intitulado “Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental: uma proposta de intervenção”

Seus pais (ou responsáveis) permitiram que você participasse!

O presente estudo tem por objetivo investigar os jogos eletrônicos de interesse de uma turma do 6o ano do ensino fundamental e aplicar uma proposta de conteúdo de aula com estes dados levantados.

Não precisa participar do trabalho se não quiser, é um direito seu. Também não terá nenhum problema se quiser desistir depois de ter iniciado sua participação.

As aulas ocorrerão normalmente, porém poderá haver uma dinâmica diferente durante as aulas para que o estudante/pesquisador realize as observações, bem como, para que as entrevistas possam acontecer.

Sua participação consistirá em conceder entrevistas e autorizar a utilização das mesmas, bem como, das observações em notas de campo, das gravações em áudio das rodas de conversa e das entrevistas, das fotografias; dos próprios registros produzidos pelos/as participantes, tais como desenhos, fotografias, textos e congêneres. Todos os dados serão utilizados exclusivamente para fins acadêmicos, possibilitando a divulgação dos resultados desta pesquisa em congressos, palestras e outros eventos científicos. O risco com sua participação é de eventual constrangimento pela situação de registro de imagens, de gravações em áudio de entrevistas ou de observações em notas campo, mas todos os cuidados estão sendo tomados para evitá-los, tais como a solicitação prévia de autorização e retirada de imagens e/ou declarações por você indicados.

Caso venha a sentir qualquer desconforto ou tenha alguma dúvida sobre a pesquisa, você pode procurar pelo pesquisador Flávio Artioli Neto, sob a orientação da Profa. Dra. Denise Aparecida Corrêa, pessoalmente ou pelo telefone (14) 8814-7273.

Seu nome não será revelado e nem repassaremos suas informações a qualquer outra pessoa.

Eu_____aceito participar do trabalho “Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental: uma proposta de intervenção”.

_____

Assinatura do menor

_____

Assinatura do estudante/pesquisador

Apêndice 5 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)
(Conselho Nacional de Saúde, Resoluções 466/12 e 510/16)

Prezado(a) Senhor(a),

Solicitamos autorização do(a) Senhor(a), responsável legal pelo(a) educando(a) _____, para que o(a) mesmo(a) participe da pesquisa que tem como título: "Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental: uma proposta de intervenção"

A pesquisa tem como objetivo central identificar e compreender os processos de ensinar e de aprender os jogos eletrônicos como conteúdo das aulas de educação física escolar.

Caso autorize a participação do(a) aluno(a) na pesquisa, realizarei observações das atividades, como os jogos, brincadeiras, contação de histórias, rodas de conversa, e entrevistas que eles e elas poderão expressar suas opiniões livremente sobre as perguntas. As respostas serão gravadas em áudio e utilizadas somente para fins de pesquisa. O(a) nome do(a) educando(a), bem como, a turma ou a instituição a que pertence não será identificado nas respostas, garantindo o sigilo e a privacidade sobre sua participação.

Os benefícios esperados desta pesquisa são: compreender, nas aulas de educação física na escola, o que as crianças aprendem e ensinam nesse ambiente, dar subsídios para futuros/as professores/as, trazerem novos elementos para suas aulas, bem como, contribuir para melhorar a qualidade do ensino na escola.

Os riscos, que porventura possam ocorrer com a participação na pesquisa é algum desconforto em responder a alguma pergunta, caso algum outro incômodo ocorra, a criança participante ou o(a) senhor(a) poderá comunicar ao pesquisador responsável para a adequação da perguntas.

Não haverá nenhum custo para que o(a) educando(a) possa participar da pesquisa. Assim como também não haverá remuneração para participar do estudo.

Os dados coletados serão utilizados unicamente para fins de pesquisa e estudo. Os resultados da pesquisa serão publicados e/ou apresentados com fins científicos (dissertação, tese, livros, artigos, reuniões científicas e afins).

Quaisquer esclarecimentos poderão ser solicitados no decorrer da pesquisa. Cabe lembrar-lhe, ainda, que o(a) Senhor(a) ou o(a) educando(a) poderá recusar ou retirar o consentimento livre e esclarecido em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma.

Se o(a) Senhor(a) se sentir suficientemente esclarecido sobre essa pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convido-o(a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o(a) Senhor(a) e outra com a pesquisador.

Agradecemos antecipadamente a sua contribuição. Em caso de dúvidas éticas o(a) Senhor(a) poderá entrar em contato com o Comitê de Ética/CEP da Faculdade de Ciências de Bauru-UNESP, pelo número (14) 3103-9400, endereçado na Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01.

Eu, _____,
depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa "Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental: uma proposta de intervenção", **AUTORIZO**, por meio do presente termo, a participação do(a) educando(a), sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação aos áudios são de responsabilidade da pesquisadora responsável.

Local: BAURU, ___ de _____de 2024.

_____ _____

Assinatura do Pesquisador **Assinatura do(a) responsável**

Dados sobre a Pesquisa:
Título do Projeto: "Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental: uma proposta de intervenção"

Pesquisador responsável: Flavio Artioli Neto

Instituição: UNESP/Bauru – Faculdade de Ciências – Departamento de Educação Física
Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01, Bairro Vargem Limpa 17033-360 - Bauru, SP.
Telefone para contato: (19) 983385700
E-mail: f.artioli@unesp.br

Dados sobre o responsável legal pelo(a) aluno(a) participante da Pesquisa:
Nome do responsável: _____
RG:_____CPF_____
Endereço:_____
Telefone para contato: ( ) _____

E-mail:_____

Flávio Artioli Neto

Denise Aparecida Correa