



RENATO JOSÉ BORGES

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM TEMPOS DE  
TECNOLOGIAS DIGITAIS: Reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de  
adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem  
progressista**

**UNESP- Bauru-SP**

**2025**





B732c

Borges, Renato José

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: Reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista..**/Renato José Borges.

-- Bauru, 2025

113 p. : tabs., fotos

Dissertação(Mestrado)-Universidade Estadual Paulista(UNESP), Faculdade de Ciências, Bauru

Orientador: Márcio Pereira da Silva

1.Jogos e Brincadeiras..2.Jogo seletônicos..3.Conscientização

Do uso das tecnologias..4. Abordagem Crítico-Superadora.. 5. Educação Física Escolar





UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru



**ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE RENATO JOSÉ BORGES, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS - CÂMPUS DE BAURU.**

Aos 28 dias do mês de fevereiro do ano de 2025, às 15h00min, por videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de RENATO JOSÉ BORGES, intitulada JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: Reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Prof. Dr. MÁRCIO PEREIRA DA SILVA (Orientador(a)- Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação Física / Faculdade de Ciências -Unesp, Campus de Bauru, Prof. Dr. MILTON VIEIRA DO PRADO JUNIOR (Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação Física / Faculdade de Ciências -Unesp, Campus de Bauru, Prof. Dr. SÉRGIO SERVULO RIBEIRO BARBOSA (Participação Virtual) do(a) Secretaria Municipal de Uberlândia-MG. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final **APROVADO**. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Documento assinado digitalmente  
MARCIO PEREIRA DA SILVA  
Data: 22/04/2025 13:38:37-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. MÁRCIO PEREIRA DA SILVA



Agradeço primeiro a Deus por me dar saúde e disposição nessa jornada.

À minha esposa que esteve ao meu lado me apoiando e acreditando em mim o tempo todo, a meus filhos que me dão inspiração e a razão de sempre procurar ser uma pessoa melhor.

Aos meus pais que fizeram de tudo para me educar e ser uma pessoa honesta, eles são um exemplo de vida pra mim.

A todos os amigos da turma 04 do PROEF da Unesp campus Bauru-SP que fizeram essa jornada ser mais especial ainda, tornaram as aulas mais leves e foram momentos que ficaram pra sempre em minha memória.

A todos os professores do ProEF, pólo da UNESP de Bauru, que compartilharam o conhecimento capaz de levar à reflexão além da humanização presente nas aulas.

Ao meu orientador, que me guiou em todo o processo, sempre presente quando mais necessitava de ajuda.

Aos meus alunos e aos responsáveis dos mesmos, que aceitaram participar da pesquisa e tornaram o trabalho tão rico e importante.

À equipe de professores e gestores da Escola Municipal Professor Valdir Araújo, que me ajudou no processo e desenvolvimento do projeto.







<b>Gráfico 01 Tecnologias Utilizadas</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Gráfico 02 Aplicativos mais usados no celular</b> .....	75
<b>Gráfico 03 Quantidade de dias utilizando tecnologias e jogos</b> .....	76
<b>Gráfico 04 Quantidade de horas utilizando tecnologias e jogos</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Gráfico 05 Relação do lazer com as tecnologias</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Gráfico 06 Tempo em tecnologias antes e depois da intervenção pedagógica.</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>Gráfico 07 Problemas relacionados ao uso excessivo de tecnologias</b> Error! Bookmark not defined.	
<b>Gráfico 08 Questionário 02: pergunta 05 o que você aprendeu com a pesquisa nas alas?</b> .....	Error! Bookmark not defined.



## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 01-</b> Cronograma da intervenção pedagógica.....	52
<b>Tabela 02-</b> Categorias e subcategorias de análise dos dados.....	73

### Lista de Imagens

<u>Figura 1. Preparação para o jogo Free Fire</u> .....	59
<u>Figura 2. Jogo Free Fire</u> .....	60
<u>Figura 3. Jogo Snake IO</u> .....	61
<u>Figura 4. Jogo Snake IO Variação</u> .....	62
<u>Figura 5. Preparação para o jogo Marretão</u> .....	63
<u>Figura 6. Jogo Marretão</u> .....	64
<u>Figura 7. Jogo MM2</u> .....	65
<u>Figura 8. Preparação do jogo SWIT FRUIT CANDY</u> .....	66
<u>Figura 9. Jogo SWIT FRUIT CANDY</u> .....	67
<u>Figura 10. Jogo BOMBARDMENT</u> .....	68
<u>Figura 11. Jogo SPIN GO ROUND</u> .....	70
<u>Figura 12. Cartaz 01</u> .....	71
<u>Figura 13. Cartaz 02</u> .....	72
<u>Figura 14. Apreciação dos cartazes</u> .....	72
<u>Figura 15. Encerramento da intervenção pedagógica</u> .....	73



## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

**BNCC** Base Nacional Comum Curricular

**ECA** Estatuto da Criança e do Adolescente

**IBGE** Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

**PNLD** Programa Nacional do Livro Didático

**ProEF** Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	17
<b>2 OBJETIVOS</b> .....	22
2.1 Objetivo Geral .....	22
2.2 Objetivos Específicos .....	22
<b>3 JOGOS E BRINCADEIRAS</b> .....	23
3.1 Jogos - conceitos e características .....	23
3.2 Jogos e Brincadeiras na Educação Física Escolar. ....	24
3.3 Jogo numa perspectiva Crítico-Superadora .....	28
3.4 Jogos eletrônicos na Educação Física.....	30
<b>4 O uso das tecnologias e suas consequências.</b> .....	35
<b>5 Abordagem Crítico-Superadora</b> .....	41
<b>6 PERCURSO INVESTIGATIVO</b> .....	49
6.1 Aspectos Éticos Pesquisa.....	49
6.2 Universo da pesquisa .....	49
6.3 Participantes .....	49
6.4 Materiais e Métodos .....	49
6.5 Procedimentos para a coleta de dados .....	50
6.5.1 Sequência dos procedimentos .....	53
6.6 Procedimentos para a análise de dados .....	53
<b>7. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	54
7.1 Diário de bordo .....	54
7.2 Categorias de análise dos dados.....	73
7.3 Reflexões sobre a relação dos alunos com o uso das tecnologias. ....	74
7.4 Reflexões quanto à conscientização dos alunos em relação ao uso das tecnologias. ....	80
7.5 Reflexões pedagógicas sobre o ensino dos jogos e brincadeiras a partir de uma abordagem progressista. ....	86



<b>8. Considerações finais.....</b>	<b>88</b>
<b>9. Recurso Educacional .....</b>	<b>91</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>92</b>
<b>Apêndice A.....</b>	<b>100</b>
<b>Apêndice B.....</b>	<b>103</b>
<b>Apêndice C.....</b>	<b>106</b>
<b>Apêndice D.....</b>	<b>109</b>
<b>Apêndice E.....</b>	<b>110</b>
<b>Apêndice F.....</b>	<b>112</b>
<b>Apêndice G.....</b>	<b>113</b>

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Minha trajetória na Educação Física começa na minha infância, pois tive uma infância muito ativa com várias brincadeiras de rua como carimbada, pique esconde, pique pega, beti, pipas entre outras que foi em uma cidade pequena em Santa Helena-GO o que facilitou todas essas experiências corporais, isso na década de 80, onde se podia brincar na rua sem muitas preocupações como é hoje em dia.

A adolescência também tem influência sobre minha escolha pela Educação Física. Apesar de minhas relações com as aulas de Educação Física, em sua maioria, ter acontecido com professores que estavam em abandono pedagógico, neste período eu participava todos os dias, no final da tarde, de um grupo de alunos que por conta própria jogava, na escola, futsal e voleibol. O voleibol foi o que mais pratiquei na escola, fazendo parte da equipe de competição. Neste mesmo período da década de 90, influenciado pela NBA que tinha o grande time do Chicago Bulls, comecei a praticar o basquete também, só que na rua, pois meu primo era serralheiro e fez uma tabela, onde praticávamos o basquete nos finais de semana. Esse movimento cresceu bastante e pessoas de várias regiões da cidade aqui de Uberlândia-MG vinham jogar. Durante esse período, além de assistir o basquete, o futebol e o voleibol na TV, sempre no período das Olimpíadas assistia todos os esportes para torcer para o Brasil acordando muitas madrugadas.

Outra influência muito forte para entrar no curso de Educação Física foi a Dança de Rua, pois aqui em Uberlândia-MG, na década de 90, havia muitos grupos de Dança de Rua, com um Festival muito famoso no Brasil. Então, entrei em um grupo de Dança de Rua, o Vélox CIA de Dança, no qual fiquei de 1998 até 2005, participando de vários festivais de dança pelo país, até mesmo o festival de Joinville-SC, que é o maior do Brasil. Bem neste período fiquei sabendo que havia uma ONG chamada LAR de Amparo e Promoção Humana que estavam precisando de um professor de dança de rua, então em 2000 entrei nesta ONG e descobri que funcionários tinham desconto de 50% na faculdade UNITRI. Neste mesmo ano ingressei na faculdade de Educação Física e logo depois, na ONG, passei a ministrar aulas de iniciação esportiva e não mais de dança.

Dentro dos meus 4 anos de graduação continuei trabalhando com iniciação esportiva dentro da ONG já citada e logo após a minha formação sai da ONG e



comecei a trabalhar no laboratório de Cinesiologia e Avaliação Física da UNITRI. Fiquei lá de 2004 até 2009, onde também comecei a ministrar aulas de Educação Física nas Escolas Municipais e Estaduais com algumas aulas de contrato.

Em 2010 passei no meu primeiro concurso na Prefeitura Municipal de Uberlândia e, em 2015, no segundo concurso, também na Prefeitura, onde além do cargo de professor de Educação Física trabalhei em projetos de iniciação esportiva, em Esportes adaptados e no AEE com o cargo na Psicomotricidade. Durante esse período fiz 3 especializações: uma em Educação Física Escolar pelo Instituto Passo 1, outra em Psicopedagogia pela UNITRI e em Psicomotricidade pela FAVENI.

Após já ter certa experiência na área resolvi tentar procurar um Mestrado para renovar minhas práticas pedagógicas e para progredir na carreira, foi onde conheci o Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF), e gostei muito do formato pelo fato de ser oferecido a professores das redes públicas e seu formato profissional ligado à atuação. Então me preparei, fiz o processo e consegui passar na terceira tentativa, o que foi motivo de muita alegria e satisfação de conseguir entrar no Mestrado do PROEF, ainda mais em uma Universidade como a UNESP, campus Bauru.

O programa nos oferece várias ferramentas para tornar a Educação Física mais prazerosa, diversificada e participativa entre todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Foram vários momentos que ficarão guardados na memória, ainda mais no meu caso, que me deslocava de Uberlândia-MG até Bauru-SP. Era uma viagem longa, ida e volta de cerca de 1000 KM, mas valeu a pena, conheci colegas de profissão fantásticos empenhados cada um de sua forma em melhorar a Educação Física em suas escolas, bem como nossos professores que nos direcionaram muito bem em todas as disciplinas.

Então, em busca de um Tema para o Projeto do ProEF, após uma Atividade da Disciplina D03 - Escola, Educação Física e Planejamento, onde foi proposto a construção de estratégias de ensino que abordassem algum conteúdo da Educação Física e que envolvesse algum tema atual dentro de uma abordagem metodológica progressista, foi nesse cenário que surgiu o tema problematizado o uso excessivo das tecnologias e suas consequências a partir dos jogos e brincadeiras dentro de uma abordagem crítico-superadora.

## 1 INTRODUÇÃO

Em busca de um tema que fosse significativo para os alunos e para mim como professor, analisei o ambiente em que estou inserido com os alunos. Notei uma crescente resistência a atividades práticas nas aulas de Educação Física Escolar, dificuldades apresentadas pelos mesmos em se relacionar de forma geral, seja com os docentes ou colegas, além de problemas psicológicos e motores que se manifestam de maneira crescente.

Ao dialogar com outros docentes para compreender as razões que estão transformando tão drasticamente essa geração, sugerimos que uma das causas poderia ser o uso impróprio de tecnologias.

Após uma atividade realizada no ProEF, na disciplina D03, Escola, Educação Física e Planejamento, foi sugerida a elaboração de estratégias de ensino que tratassem de algum tema da Educação Física Escolar e que incorporassem temas contemporâneos dentro de uma perspectiva metodológica progressista, o que motivou a seleção do tema desta pesquisa.

Acredito que este é um tópico atual, com inúmeras oportunidades para discussões, dado que os estudantes estão cada vez mais imersos neste universo tecnológico. Este, por sua vez, apresenta inúmeras "armadilhas", sem que os alunos percebam os perigos que estão correndo ao passarem muito tempo em frente a telas com jogos e redes sociais.

Cabe a nós professores e pais fiscalizar e orientar sobre o uso correto dessas tecnologias, onde os jogos e brincadeiras podem ser uma ótima opção para se desconectar do mundo virtual e se conectar ao mundo real.

De acordo com Souza e Carvalho (2023), o uso crescente de tecnologias, juntamente com as facilidades e conveniências que elas oferecem, afeta a vida das pessoas, especialmente das crianças e adolescentes. Esta geração já nasceu com essas tecnologias avançadas, o que pode resultar em impactos frequentemente nocivos para o seu crescimento em geral.

Este uso de tecnologias não deve se estender por um período prolongado e nem ser realizado sem a permissão e supervisão dos pais ou responsáveis. Isso pode resultar em um uso excessivo, que cresce anualmente, podendo causar, entre



outros problemas, dificuldades motoras e cognitivas, além de problemas nas relações interpessoais (Souza; Carvalho, 2023).

Lopes et al (2021) destacam que a utilização exagerada de tecnologias resulta em danos à cognição e socialização, dificuldades de aprendizado e níveis de atenção reduzidos, desde a infância até a fase adulta. Os escritores também defendem que a maior parte do dano ocorre nas interações sociais, com alguns indivíduos optando por relações virtuais em detrimento das presenciais.

Finka, Mélob e Israeld (2019), ao analisarem o impacto da tecnologia no desenvolvimento neuropsicomotor (DNPM) de crianças de quatro a seis anos em uma escola privada, notaram uma correlação entre a idade e a presença de atrasos. Quanto menor a idade, maior o atraso neuropsicomotor. Entre as deficiências mencionadas, destacam-se as áreas pessoal-social, motora grossa e linguagem, no caso das crianças.

Outra informação relevante é que, das crianças que sofreram algum atraso, 40% carregam tablets ou telefones móveis ao sair de casa, em contraste com as crianças que não sofreram nenhum atraso, que representam 7%. Portanto, mesmo quando as crianças vão para outros ambientes, elas ainda preferem usar a tecnologia ao invés de procurar outras formas de diversão. Esta pesquisa também deixa evidente a suposição de que crianças que passam mais tempo diante da televisão, computador ou tablets podem ser mais passivas, o que pode resultar em um atraso na coordenação motora grossa.

O uso excessivo de tecnologias gera um desequilíbrio físico e mental, frequentemente associado à obesidade, o que pode intensificar o isolamento social e, conseqüentemente, elevar as possibilidades de ansiedade e depressão (Paiva; Costa, 2015).

A importância do tema do uso excessivo, principalmente de telas, tem atraído a atenção de diversos profissionais da área da saúde. O MANUAL DE ORIENTAÇÃO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA é um guia para a saúde de crianças e adolescentes na era digital. O documento inclui, entre outros aspectos, uma nova categorização do CID-11, na qual a dependência de jogos de videogames, tanto online quanto offline, é reconhecida como uma doença (Viqueci, 2020).

Recentemente o governo federal também se mostrou preocupado com o tema, e criou a Lei 15.100/2025 que proíbe o uso de celulares e outros aparelhos eletrônicos portáteis em escolas públicas e privadas. A lei foi sancionada pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva em janeiro de 2025. Ela proíbe o uso de celulares durante as aulas, recreios e intervalos entre as aulas, lei vale para todas as etapas da educação básica.

O uso do celular é permitido em emergências, para garantir direitos fundamentais, para fins pedagógicos, e para garantir acessibilidade e inclusão. A escola deve determinar como os estudantes devem guardar os dispositivos, orientar os estudantes, as famílias e os professores sobre o uso dos aparelhos, estabelecer critérios para orientar o uso pedagógico dos aparelhos e estabelecer as consequências do descumprimento

Progressivamente, mais jovens e adolescentes deixam de se divertir com jogos e atividades que exigem grande movimentação corporal, tais como: pega-pega, amarelinha, pique - esconde, jogos tradicionais, além de praticar esportes. Em contrapartida, notamos um crescimento no número de crianças que optam por jogar videogames, tablets e telefones móveis, contribuindo para o aumento do isolamento social (Paiva; Costa, 2015).

Nesse contexto, onde crianças e adolescentes estão cada vez mais envolvidos com tecnologias, sem restrições de tempo, e dos prejuízos que esse uso excessivo pode provocar, surgiu a ideia de introduzir o assunto nas aulas de Educação Física.

Como estratégia, considerou-se utilizar jogos e brincadeiras para promover a socialização entre os estudantes, um dos desafios decorrentes do uso excessivo de tecnologias, além de promover o desenvolvimento motor e cognitivo, conforme mencionado por Araújo e Silva (2015). Entre os vários motivos para essa socialização ocorrer, o simples fato de pertencer a um grupo, mesmo que apenas durante o jogo, já promove essa interação, conforme demonstrado no estudo de Pereira (2016).

O conteúdo de jogos e brincadeiras foi selecionado porque, na minha perspectiva como docente, é essencial para todos os níveis de ensino de Educação



Física Escolar deve ser explorado em todos eles; é democrático e tem a capacidade de estimular a participação dos estudantes de uma maneira que outros conteúdos não conseguem; além disso, possui um grande potencial de socialização e permite relatar as atividades recreativas dos estudantes fora do ambiente escolar, quando aplicado dentro de uma perspectiva progressista.

Costumo iniciar o ano letivo com o conteúdo de jogos e brincadeiras, seja no ensino fundamental 1 ou 2, nas aulas de Educação Física Escolar, para garantir uma participação significativa dos estudantes. Além disso, sempre utilizo jogos e brincadeiras em outros conteúdos, através de atividades recreativas e lúdicas, por exemplo, para ensinar alguns princípios básicos de esportes.

Ademais, os conteúdos de jogos e brincadeiras estão em consonância com o direito de brincar de crianças e adolescentes, direitos que constam em diversos documentos oficiais, como a DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS INFANTIS - UNICEF de 20 de novembro de 1959, que em seu princípio VII afirma: "A criança deve usufruir totalmente de jogos e brincadeiras, que devem ser direcionados para a educação; a sociedade e as autoridades públicas devem se empenhar para fomentar o exercício desse direito." (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 1959, p. 2)

O artigo 16º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que trata do direito à liberdade, destaca a importância do brincar, praticar esportes e se divertir para esse direito. A lei no 14.826, de 20 de março de 2024, que estabelece a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias intersetoriais de prevenção à violência infantil, e modifica a Lei no 14.344, de 24 de maio de 2022, que estabelece a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias para prevenir a violência infantil.

Portanto, cabe ao Estado, à família e à sociedade assegurar, proteger e assegurar o direito de brincar a todas as crianças. O parágrafo VI do artigo 6º desta lei define "educação não violenta e lúdica": iniciativas que incentivam o direito de brincar e de brincar sem restrições, além de relações não violentas.

Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019), o ato de brincar está sendo frequentemente trocado por uma distração passiva. Cada vez mais cedo, crianças são introduzidas no universo das telas tecnológicas, seja em casa, na rua,



na escola ou em outros ambientes, com o objetivo de distrair a criança para que ela fique "quieta". Isso ocorre devido à pressão do consumismo e da publicidade das indústrias do entretenimento.

Para conduzir este conteúdo, adotaremos a abordagem Crítico-Superadora. De acordo com o Coletivo de Autores (1992), essa é uma maneira de refletir, contextualizar, vivenciar e reconstruir o conteúdo como patrimônio da humanidade, de maneira a sistematizar, expandir e aprofundar.

A metodologia Crítico-Superadora foi selecionada para este estudo, uma vez que é uma perspectiva progressista através da qual busco desenvolver minhas aulas. Seus princípios na seleção de conteúdos estão alinhados com nosso tema de pesquisa, pois se alinham aos princípios de relevância social, contemporaneidade, adaptação às possibilidades sócio-cognitivas e transitoriedade do saber.

Também acredito em uma Educação Física onde os estudantes participem de maneira mais ativa e crítica, expondo a realidade em que estamos inseridos e os interesses das diferentes classes sociais, conforme sugere a abordagem construtivista.

Aproveito para refletir sobre a BNCC, que apresenta jogos eletrônicos como uma unidade temática a ser abordada na Educação Física. Embora o conteúdo seja apresentado de forma genérica, poderia ser melhor explorado. Não faz sentido focar apenas nos 6º e 7º anos do ensino fundamental 2. O tema poderia ser abordado tanto no ensino fundamental 1 quanto no ensino médio, com diversas possibilidades de temas pertinentes socialmente, além de ser um tema que os estudantes têm contato desde a infância.

Por fim, buscamos alertar sobre o uso excessivo de telas e demonstrar que não apenas os jogos virtuais, mas também os jogos reais podem ser divertidos. Além disso, enfatizamos a relevância das relações sociais não virtuais para os estudantes, permitindo que eles sejam os protagonistas das atividades, propondo, construindo e modificando, com o objetivo de responder algumas questões: Como os estudantes estão utilizando as tecnologias? Os estudantes conseguirão adaptar e alterar os jogos eletrônicos? Vão dar valor a essas modificações?



## 2 OBJETIVOS

### 2.1 Objetivo Geral

- Promover reflexões quanto ao uso das tecnologias e suas conseqüências a partir do conteúdo Jogos e Brincadeiras na Educação Física Escolar dentro de uma abordagem progressista

### 2.2 Objetivos Específicos

- Contribuir para a ampliação e compreensão dos conteúdos de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar dentro de uma abordagem progressista.
- Adaptar jogos eletrônicos em vivências corporais para as aulas de Educação Física Escolar e verificar as reações dos alunos com a proposta.
- Analisar a relação de tempo de uso das tecnologias pelos alunos.
- Orientar os alunos quanto ao uso equilibrado das tecnologias.

### 3 JOGOS E BRINCADEIRAS

#### 3.1 Jogos - conceitos e características

Para compreendermos mais profundamente o conteúdo dos jogos, precisamos compreender os jogos e suas possíveis definições. De acordo com Pujol (2019), em sua análise de autores como Huizinga (2000), é inviável estabelecer uma definição precisa de jogos.

Segundo Huizinga (2000), o ato de jogar não é exclusivo dos humanos, os animais também o fazem, estabelecendo relações com seus pares de maneira até mesmo irracional. Esse impulso, que possui características como intensidade, fascinação e poder de excitação, não podem ser quantificados. E esse jogo, manifestado tanto por humanos quanto por animais, seria a maneira mais básica de se apresentar.

De acordo com Huizinga (2000), o jogo é de tal importância que a filosofia e a sociologia se esforçam para analisar o jogo, buscando entre outros aspectos, estabelecer sua posição no sistema de vida. A partir daí, iniciam estudos científicos sobre o assunto.

As interações sociais geradas pelos jogos na história das civilizações e suas interações como elemento lúdico resultam na formação da cultura humana, que se origina das relações que, ao longo do tempo, se tornam progressivamente mais complexas (Huizinga, 2000).

De acordo com Caillois (2017), o jogo deve ser uma atividade voluntária e livre, associada ao entretenimento, que só existe se os jogadores desejarem jogá-lo. É uma maneira de se distanciar do dia a dia e das preocupações. Os jogadores podem optar por não jogar mais a qualquer momento, com um espaço e um tempo exclusivo para a execução desse jogo, separado do restante da vida.

Caillois (2017) define o jogo como uma atividade: (i) livre, pois o jogador não pode ser obrigado a jogar; (ii) separada, pois acontece em um determinado tempo e espaço dentro de uma realidade somente do jogo; (iii) incerta, pois o resultado ou desfecho não pode ser conhecido antes que aconteça dentro da própria liberdade; (iv) improdutiva no sentido de não se criar nem bens e nem riquezas; (v) regada

com suas próprias convenções e regras, e (vi) fictícia, pois acontece em uma realidade diferente da vida cotidiana.

Os jogos podem ser classificados em quatro tipos ou categorias que seriam as seguintes: *Agôn* que seria um grupo de jogos onde a competição é o principal objetivo desde que haja a igualdade de oportunidades; *Alea* onde o jogador é passivo, apenas aguarda o resultado que depende da “sorte”, uma aposta; *Mimicry* onde a mímica e o disfarce impulsionam esses tipos de jogos onde a criança imita os adultos ou entra em personagens que fazem parte de seu cotidiano social ou imaginário onde acontece uma invenção incessante, e a *Ilinx* que é uma categoria onde se busca a vertigem, nem que seja por um instante de destruir a estabilidade da percepção e de destruir a consciência lúcida, os parques de diversão são um grande exemplo dessa categoria (Caillois, 2017)

O jogo possui diversas características, conforme observado na obra de Kishimoto (2017). O prazer é uma delas, mas o desagrado também está presente nesses momentos, assim como o caráter não sério, embora também seja sério. Esta falta de seriedade está ligada ao oposto do trabalho, visto como sério, e por ser visto como uma atividade livre. Os jogos também são caracterizados pela presença de regras, sejam elas implícitas ou explícitas, e ocorrem em um tempo e espaço específicos, seguindo uma sequência própria da brincadeira.

### 3.2 Jogos e Brincadeiras na Educação Física Escolar.

Segundo Maschio e Ribas (2011, p. 2) “O jogo, enquanto conteúdo escolar oportuniza maior liberdade no agir, pois não há uma referência institucional ou grupo de regras institucionalizadas que o modele, ou aprisione as ações dos participantes”, o que acaba ajudando de forma positiva na maneira de agir em grupo dos alunos, pois, com mais liberdade para se expressar e criar aumenta sua vontade em participar das aulas.

Existem muitos benefícios em utilizar jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar, como evidenciada por pesquisas por pesquisas como a de Pellegrini (2007), que destaca a relevância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. Ele conclui que, por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças formam hábitos para a convivência social, aprendem a lidar com situações problemáticas e desenvolvem sua inteligência, além de expressarem seus



sentimentos, percebendo-se de forma mais aprofundada e a perceber os demais, o que é crucial para a socialização.

Ferreira, Leite e Silva (2022) também destacam a relevância dos jogos e brincadeiras como conteúdo para as aulas de Educação Física Escolar. Além de serem extremamente relevantes como conteúdo, os alunos aderem bem a eles, o que tem um impacto positivo no seu processo de interação social e cognitivo, proporcionando um maior entendimento sobre si mesmo e o mundo ao seu redor.

Atualmente, o jogo é amplamente abordado na Educação Física Escolar, especialmente nos primeiros anos, de maneira pedagógica para entendê-lo como um componente da história humana em sua finalidade cultural, além de abordar aspectos sociais, cognitivos, emocionais e motores. No entanto, nem sempre foi assim. A formação dos conteúdos da Educação Física foi e continua sendo uma construção histórica. De acordo com Darido (2005), os jogos e outros conteúdos foram influenciados pela história e sofreram alterações ao longo dos anos.

A evolução da Educação Física no Brasil revela uma conexão com a produção cultural da sociedade, onde a tradição e o saber estão associados aos temas de ginástica, esportes e jogos (Darido, 2012).

De acordo com Darido e Rangel (2011), o jogo está ligado à Educação Física desde a era dos métodos Ginásticos Europeus, passando pela Educação Física Militar e Higienista. Esses conteúdos foram moldados de acordo com as propostas históricas desse período, com o objetivo de desenvolver aptidão física, hábitos saudáveis e morais. Além disso, a esportivização, alinhada à teoria tecnicista por meio de atividades práticas sem qualquer base teórica ou histórica.

De acordo com Darido (2005), os jogos e brincadeiras alcançaram novos propósitos a partir dos anos 80, após o término da ditadura, e o surgimento de uma nova visão da Educação Física, que buscava um afastamento dos esportes de alto rendimento, que eram alvo de críticas severas. Além da influência dos esportes de rendimento, os conteúdos ainda sofreram influência médica, militar e das ginásticas e seus métodos Europeus.

Neste período os jogos e as brincadeiras são direcionados como conteúdos para as aulas de Educação Física dentro de algumas teorias, como a construtivista, de modo que:



Dentro desta perspectiva o importante para a Educação Física na escola seria resgatar a cultura de jogos e brincadeiras dos alunos envolvidas no processo ensino aprendizagem aqui incluídas as brincadeiras de rua, os jogos com regras, as rodas cantadas e outras atividades que compõem o universo cultural dos alunos. (Darido, 2005, p.74).

Também podemos mencionar as perspectivas Críticas, como a Crítico-Superadora, nas quais as aulas de Educação Física devem permitir a interpretação da realidade sob a perspectiva da classe trabalhadora e que os jogos são parte integrante da Cultura Corporal (Darido, 2005).

Na Abordagem Crítico-Emancipatória, o jogo é abordado pedagogicamente por meio de suas funções comunicativas, expressivas e criativas, utilizando uma didática comunicativa com o objetivo de promover autonomia e liberdade, considerando também suas interações sociais (Kunz, 2004).

Darido (2012) apresenta uma análise crítica das dimensões de conhecimento nas quais os conteúdos da Educação Física são abordados, destacando a predominância da dimensão procedimental dos conteúdos em relação às dimensões atitudinais e conceitual. No caso dos jogos, a dimensão atitudinal deveria ser bem mais explorada até mesmo como objetivo das aulas, pois:

Na dimensão atitudinal, ligada aos valores, normas e atitudes, podem ser vivenciadas e discutidas, entre outras: a cooperação, a solidariedade, a inclusão, a relação de gênero, a ética, a pluralidade cultural e a resolução de conflitos. (Darido,2012, p.65).

Os jogos e brincadeiras são uma unidade temática de ensino proposta pela BNCC *“caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si”* (Brasil 2018).

Está presente em praticamente todos os anos educacionais sugeridos pelo documento, porém, reconhecemos que mesmo nas outras unidades temáticas, podemos explorar a inclusão de jogos e brincadeiras para tornar o ensino mais divertido, interessante e relevante para os estudantes, que se engajam positivamente em atividades recreativas e criativas.

Em relação aos objetos de conhecimento, os Jogos e Brincadeiras na BNCC são apresentados para serem explorados como: Jogos e brincadeiras da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional; Jogos e brincadeiras populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de origem indígena e africana, no ensino fundamental 1. No segundo ciclo do ensino fundamental, o conteúdo é apresentado

apenas como jogos eletrônicos, e apenas para os sexto e sétimo anos. Nos oitavo e nono anos, o conteúdo não é mencionado como objeto de estudo, o que representa um retrocesso, já que os estudantes do ensino fundamental 2 também deveriam explorar esse tema, assim como os estudantes do ensino fundamental 1.

Existem também aspectos positivos em relação aos Jogos e Brincadeiras na BNCC, no caso as habilidades do Ensino Fundamental 1:

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. (EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. (EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. (EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade. (Brasil, 2018, p. 227)

O que demonstra mais motivos para se trabalhar os Jogos e Brincadeiras no fundamental 2 também.

Além de constarem na BNCC, os jogos e brincadeiras são parte integrante do dia a dia das crianças, que desde cedo aprendem a brincar, seja em casa, na escola ou em qualquer outro local onde interagem com outros indivíduos.

Portanto, os jogos e brincadeiras são fundamentais para o crescimento das crianças. Como educadores, temos a responsabilidade de utilizar essa ferramenta pedagógica de maneira contextualizada, expandindo esse saber que é patrimônio cultural.

Em suas teorias, autores como Vygotsky e Piaget destacam a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizado infantil (Pellegrini, 2007). De acordo com a autora, para Piaget, o jogo é inerente à infância e ao universo infantil, enquanto para Vygotsky, é uma atividade social, inserida em um contexto social e cultural.

### 3.3 Jogo numa perspectiva Crítico-Superadora

Na Perspectiva Crítico-Superadora, as atividades corporais denominadas cultura corporal estão alinhadas com questões sócio-políticas contemporâneas, permitindo ao estudante compreender a realidade social e as demandas de resolução deste problema, que devem ser direcionadas para um conteúdo específico (Andrade, 2019).

Segundo Andrade (2019), fundamentado no Coletivo de Autores (1992), o jogo, juntamente com outros elementos da cultura corporal de movimento, deve estabelecer conexões, e debater sobre questões sócio-políticas contemporâneas, permitindo que o estudante perceba e compreenda a realidade social através da reflexão sobre essa questão.

Ou seja, uma forma de se trabalhar os jogos que rompa com a barreira do jogo apenas como recreação ou repetição de gestos ou movimentos ou até mesmo na esportivização.

Tratar desse sentido/significado abrange a compreensão das relações de interdependência que jogo, esporte, ginástica e dança, ou outros temas que venham a compor um programa de Educação Física, têm com os grandes problemas sócio-políticos atuais como: ecologia, papéis sexuais, saúde pública, relações sociais do trabalho, preconceitos sociais, raciais, da deficiência, da velhice, distribuição do solo urbano, distribuição da renda, dívida externa e outros. A reflexão sobre esses problemas é necessária se existe a pretensão de possibilitar ao aluno da escola pública entender a realidade social interpretando-a e explicando-a a partir dos seus interesses de classe social. (Coletivo de Autores, 1992, p. 42).

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), o conteúdo é visto na perspectiva Crítico-Superadora como um conhecimento que aprofunda a realidade através da problematização desses conteúdos. Isso estimula a curiosidade e a motivação dos estudantes, promovendo uma postura científica. A escolha e a organização desses conteúdos devem estar alinhadas ao propósito de fomentar a leitura da realidade.

No estudo de Maschio e Ribas (2011), é relatado que os jogos foram abordados sob uma visão Crítico-Superadora, provocando questionamentos e debates sobre o jogo e além dele. Essas discussões surgiram de maneira mais espontânea nas aulas, provavelmente devido ao debate e aos jogos que os estudantes já conheciam e que decidiram juntos praticar durante as aulas.



De acordo com Oliveira (2007), Vigotski exerce uma grande influência na proposta Crítico Superadora, uma vez que a criança aprende desde que nasce e cada situação de ensino discutida na escola tem uma história prévia ligada ao ambiente em que está inserida. Outras contribuições que impactam a proposta são as zonas de desenvolvimento propostas pelo autor, a zona de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento proximal, que são entendidas como áreas de desenvolvimento que ocorrem simultaneamente, entendidas como

...o nível de desenvolvimento real, ou seja, nível de desenvolvimento das funções mentais da criança após certos ciclos de desenvolvimento já completados e o nível de desenvolvimento potencial que pode ser definido como aquilo que a criança consegue fazer com a ajuda dos outros. (Oliveira, 2007, p. 17).

Segundo Vigotski (1998 citado por Oliveira, 2007), o brinquedo é crucial para estabelecer a zona de desenvolvimento proximal. Trata-se de um universo ilusório e imaginário onde o impensável pode ocorrer. É um ambiente onde as crianças possuem um poder e uma relevância superiores ao mundo real. Isso é crucial para o desenvolvimento cognitivo da criança, ensinando-a a agir de maneira cognitiva.

De acordo com Oliveira (2007), ao interagir com o brinquedo, a criança está involuntariamente participando de um jogo, que inclui cenários imaginários regidos por normas de conduta. Portanto, não haveria brinquedo sem normas e toda situação imaginária possui normas, mesmo que sejam ocultas.

Na perspectiva Crítico-Superadora, o jogo é visto como um "fator de desenvolvimento", uma vez que atende à necessidade de ação das crianças. Isso ocorre quando há estímulos e incentivos. Quando a criança joga, ela trabalha com o sentido de suas ações, o que simultaneamente estimula sua vontade e conscientiza sobre suas decisões e escolhas. Portanto, o jogo é crucial e essencial para a transformação das necessidades e da consciência.

Considerando a memória lúdica do estudante e da comunidade, para que eles se sintam representados e parte integrante do processo de aprendizado das aulas.

Considerando-se os objetivos dos jogos para o Coletivo de Autores (1992), o nosso estudo vai abranger:

- a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação.
- f) Jogos cujo conteúdo implique relações sociais: criança-família, criança-crianças, criança-professor, criança-adultos.



h) Jogos cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem.

i) Jogos cujo conteúdo implique auto-organização.

j) Jogos cujo conteúdo implique a auto-avaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades.

a) Jogos cujo conteúdo implique jogar tecnicamente e empregar o pensamento tático.

b) Jogos cujo conteúdo implique o desenvolvimento da capacidade de organizar os próprios jogos e decidir suas regras, entendendo-as e aceitando-as como exigência do coletivo. (Coletivo de Autores, 1992, p. 46).

Para o Coletivo de Autores (1992), o momento mais difícil são os procedimentos didático-metodológicos, pois exige uma nova concepção de método, onde o processo pedagógico vai partir de temáticas atuais alinhadas a algum conteúdo da cultura corporal. Esse conteúdo deve surgir da realidade do mundo dos alunos buscando o entendimento de uma nova compreensão dessa realidade social, um novo entendimento que supere o senso comum:

Os passos que intermediam a primeira leitura da realidade, como se apresenta aos olhos do aluno, com a segunda leitura, em que ele próprio reformula seu entendimento sobre ela, são os de: constatar, interpretar, compreender e explicar, momentos estes que conduzem à apropriação de um conteúdo pelos alunos. (Coletivo de Autores, 1992, p. 62).

Partimos do conhecimento prévio que os alunos têm sobre o uso das tecnologias e seus conhecimentos sobre jogos eletrônicos, que serão à base das aulas no momento de construção de novos jogos e brincadeiras, partindo da adaptação desses jogos eletrônicos para jogos reais praticados na quadra.

A aula, nesse sentido, aproxima o aluno da percepção da totalidade das suas atividades, uma vez que lhe permite articular uma ação (o que faz), com o pensamento sobre ela (o que pensa) e com o sentido que dela tem (o que sente). (Coletivo de Autores, 1992, p. 62).

### 3.4 Jogos eletrônicos na Educação Física

Devido à era tecnológica atual e ao fato de as crianças já nascerem imersas nesse universo tecnológico avançado, a prática de jogos eletrônicos está se tornando cada vez mais precoce para a maioria dos estudantes.

Outros elementos também contribuem para o crescimento dessa prática, como a violência que se faz cada vez mais presente no cotidiano de todos. Portanto, muitos



escolhem não sair de casa para interagir, brincar ou jogar ao ar livre ou na residência de um amigo.

Nesse contexto, os jogos eletrônicos acabam ocupando esse momento de lazer e entretenimento, sendo muitas vezes a única opção. A falta de espaços públicos para o lazer, bem como tempo para os pais ou responsáveis estarem desfrutando de

um lazer com os filhos, também é um fator a ser considerado, pois a maioria tem uma jornada de trabalho cansativa, às vezes com apenas uma folga na semana, e estão tão cansados que não tem ânimo para brincar com seus filhos.

A BNCC contempla, em sua unidade temática de jogos, os jogos eletrônicos. De acordo com o documento, o tema deveria ser abordado no ensino fundamental 2, nos sexto e sétimo anos. No entanto, alguns autores, como Lourenço, Monteiro, Santos e Silva (2019) argumentam que os jogos digitais têm uma natureza restrita, além de limitar a abordagem desse tema em apenas dois anos, sem explicar o motivo, e por serem muito genéricos.

Moreira e Pereira (2019) afirmam que a BNCC não oferece orientações para organização e planejamento, porém buscam destacar pontos positivos. Isso se deve ao fato de que o conteúdo é relativamente recente e possui a capacidade de conferir um significado significativo aos estudantes, proporcionando algo que faça sentido e tenha significado para eles, devido à proximidade do conhecimento que possuem sobre o assunto.

Moreira e Pereira (2023), em uma pesquisa sobre a temática dos jogos eletrônicos presentes na BNCC e nos livros didáticos do Programa Nacional do Livro Didático - PNLD, afirmam que o assunto é recente e representa uma ótima chance para professores e professoras se familiarizarem com este objeto de conhecimento contemporâneo. Além disso, é um tema sobre o qual muitos alunos têm bastante conhecimento, o que pode conferir um alto nível de sentido e significado para eles.

Em relação aos livros, vale destacar a obra de Darido et al. (2018), que, no primeiro livro para o 6º ano, aborda a evolução dos jogos eletrônicos, seu papel na cultura dos estudantes e sugere uma pesquisa com os pais para identificar se eles jogam videogames e quais são esses jogos. Além disso, ressalta as diversas funções desses jogos.

Darido (2018) também sugere que os alunos do 7º ano joguem futebol eletrônico e façam scouts, depois pratiquem o futebol real na quadra e comparem. Além disso, propõem também jogar boliche digital e realizar a mesma dinâmica.

Okimura-Kerr et al (2022) buscam abordar o tema de forma interdisciplinar, incluindo os Temas Transversais Contemporâneos Educação para o Consumo, Meio Ambiente e Educação Financeira. Os escritores enfatizam a relevância de discutir o aspecto negativo dos Jogos Eletrônicos e como eles podem prejudicar o progresso de estudantes e estudantes. Além disso, fazem um alerta para a necessidade de cuidado ao lidar com indivíduos que se utilizam excessivamente desses jogos, prevenindo situações de preconceito, bullying e comportamentos suicidas. Além de adaptarem o jogo Pac-Man para o espaço da quadra.

Os autores ainda ressaltam a relação do virtual e real, a evolução dos jogos eletrônicos, sua relação com o consumo e como o corpo reage quando estamos jogando.

Em uma revisão sistemática sobre o tema jogos eletrônica, Giacomini (2022) destaca que a abordagem é significativa no âmbito acadêmico-científico, predominando as pesquisas de campo em relação às revisões literárias. A maioria dos estudos se concentrou na análise das produções literárias sobre o tema, na avaliação das percepções e opiniões de docentes e discentes sobre o assunto, nas contribuições didático-pedagógicas e na abordagem pedagógica dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

Portanto, é evidente que a maioria dos docentes não aborda o tema, apesar de estar presente no dia a dia da maioria dos estudantes. Além disso, ressalta-se as oportunidades de trabalhar o tema, como a aceleração da adaptação das formas de ensino e aprendizagem às demandas da cibercultura, a utilização e debate de valores ligados à organização, tomada de decisões, trabalho em equipe e criatividade.

Adicionalmente, Giacomini (2022) ressalta o potencial dos jogos eletrônicos tanto como conteúdo quanto como estratégias metodológicas. Trata-se de um conteúdo recente e incorporado à cultura dos estudantes, o que pode incentivá-los a uma participação mais ativa, além de fomentar discussões sobre temas relevantes da realidade escolar (gênero, esporte, violência) e o entendimento das fronteiras



entre o mundo virtual e o real. Também ressalta as dificuldades em abordar o assunto, tais como:

...o desconhecimento dos professores em relação à temática; a violência presente nos jogos eletrônicos; a falta de tempo, trabalho pedagógico e incentivo para os professores planejarem as atividades; os recursos financeiros das escolas; a falta de visualização das escolas e dos professores dos jogos eletrônicos com um conteúdo e a utilização de determinados recursos tecnológicos como os celulares por todos os estudantes de forma igualitária. (Giacomini , 2022, p. 42)

Além disso, concluo que os jogos eletrônicos podem ser experimentados de maneira a incluir discussões sobre as experiências do dia a dia, a partir das variadas realidades sociais. Isso pode tornar os jogos eletrônicos uma realidade durante as aulas, incentivando novas maneiras de experimentar.

Novais (2012) sugeriu a adaptação de videogames para uso prático na quadra e estudou o grau de entusiasmo e contentamento em relação às aulas que empregam os jogos eletrônicos adaptados. Os que tiveram um caráter educativo foram escolhidos, isto é, aqueles que possibilitaram aos participantes aprender, tanto no aspecto motor, quanto cognitivo e social. Os que receberam mais downloads resultaram em três jogos. O primeiro jogo utilizado foi "Queimada com barreiras defensivas", uma variação do jogo Counter Strike, que é um jogo de tiro eletrônico.

O segundo jogo utilizado, "Futsal com guia", é uma adaptação dos jogos eletrônicos de futebol, que estimula a cooperação, a confiança, a manipulação da bola e a orientação espacial. A terceira tarefa foi denominada "Conquista de território", uma adaptação do jogo Age of Empires, um jogo de estratégia eletrônico. Em resumo, as atividades foram bem recebidas pelos estudantes, que expressaram sua satisfação ao experimentar uma atividade ligada ao entretenimento virtual. Outro ponto positivo foi a inovação, que captou bastante a atenção dos estudantes.

Souza (2019) também aplicou a adaptação de jogos eletrônicos ao contexto real, com o intuito de (a) examinar as contribuições didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos podem oferecer para as aulas de Educação Física, (b) identificar os hábitos de consumo de mídias, e (c) questionar a relação entre o real e o virtual através de experiências ligadas aos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Este estudo foi conduzido com uma classe de 6º ano de uma escola estadual situada na cidade de Tocantinópolis - TO.

Os seguintes temas foram relacionados com as adaptações dos jogos eletrônicos e discutidos com a turma: Práticas de consumo de mídias no público infanto-juvenil; Relacionando a mídia e a Educação Física (Anos 80 e 2000); Problematizando os jogos violentos; Problematizando os esportes. Após as adaptações de jogos propostos pelo professor, relacionados com esses temas, foi a vez dos alunos criarem seus próprios jogos a partir do tema (Re) criando vivências entre o real e o virtual.

Constatou-se que os jogos eletrônicos e as mídias podem auxiliar a Educação Física escolar, já que o conteúdo pode atuar como um elo para discutir e reconsiderar questões relevantes na realidade escolar, que surgiram durante as intervenções, como o esporte, o gênero e a violência. Isso se torna um poderoso recurso didático e pedagógico na compreensão das fronteiras entre o mundo real e o virtual.

Braga (2023) também adaptou jogos eletrônicos para uso prático em aulas de Educação Física, com base em uma pesquisa de jogos eletrônicos que foram adaptados para uso prático em aulas de Educação Física, disponíveis em teses e artigos na internet, livros, além da própria criação do autor. Eles foram: *Subway Surfers*, *Angry Birds*, Batalha Naval, Campo Minado, Pac-Man, Ludo King, Caça palavras.

No final da pesquisa, concluiu-se que os jogos eletrônicos adaptados representam um potencial pouco explorado na Educação Física escolar, permitindo ultrapassar as limitações dos próprios estudantes, graças ao seu poder expressivo e de estímulo à criatividade. Além disso, o conceito de adaptação associado aos jogos eletrônicos possui uma grande capacidade didático-pedagógica, apresentando diversas possibilidades e estratégias.

Este escritor também ressalta a relevância da escola instruir seus estudantes sobre os perigos associados ao uso excessivo de jogos eletrônicos. Em uma proposta para abordar os jogos eletrônicos na Educação Física, Stahl (2021) propôs a criação de jogos adaptados para que os estudantes pudessem experimentar esses jogos nas aulas de Educação Física escolar. Através de atividades corporais adaptadas e a produção de vídeos explicativos desses jogos para serem disponibilizados na plataforma de vídeos online (Youtube), conseguiu engajar os estudantes nas atividades sugeridas.



Embora os Jogos Eletrônicos sejam apenas mencionados na BNCC no ensino fundamental 2, existem pesquisas sobre a adaptação de jogos virtuais para o ambiente real utilizado nas aulas de Educação Física que foram amplamente bem recebidos e explorados por estudantes e docentes, tanto nos primeiros anos do ensino fundamental quanto no ensino médio.

Braga (2023), em sua pesquisa sobre a transição dos jogos eletrônicos do ambiente virtual para o real, examinou as oportunidades didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos adaptados podem proporcionar para as aulas de Educação Física, além de sugerir novas adaptações. Concluiu que esse é um campo ainda pouco explorado, pelo baixo número de estudos feitos, e que essas atividades têm potencial expressivo e de incentivo para a criatividade, assim como na parte motora e de socialização apresenta potencialidade didático-pedagógica, contendo inúmeras possibilidades e estratégias.

Apesar de em alguns estudos apresentados o estudante ser o protagonista encarregado de desenvolver os jogos adaptados, a maioria já vem pronta, ocasionalmente passando por alguma adaptação. Outro aspecto relevante é que a conscientização dos danos que o uso excessivo desses jogos pode causar aos estudantes não é abordada de maneira eficaz nas conversas e debates com os estudantes e com a família, nem sequer foi fundamentada em qualquer concepção pedagógica.

O objetivo do nosso estudo é aumentar a participação dos estudantes na seleção e adaptação dos jogos eletrônicos, além de promover discussões e debates para alertar os estudantes sobre o uso excessivo das tecnologias e seus impactos, através de uma proposta Crítico-Superadora.

#### **4 O uso das tecnologias e suas consequências.**

Neste capítulo, vamos abordar o tema do uso das tecnologias e suas consequências, buscando identificar possíveis aspectos positivos e negativos quanto ao uso das tecnologias e tentar responder algumas perguntas: De que forma o uso das tecnologias promove mais aspectos positivos ou negativos? Os problemas causados pelo uso excessivo das tecnologias afetam todos os aspectos do desenvolvimento das crianças, seja cognitivo, físico e social? Os pais e a escola têm



um papel importante nessa conscientização? Quais são os maiores riscos desse uso excessivo?

Conforme Viqueci (2020), a população que mais usa smartphones é composta por crianças e adolescentes. De acordo com um estudo conduzido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2023, a Internet era usada em 92,5% das residências no Brasil, estando presente na maioria dos lares em todas as Grandes Regiões. No período de referência da pesquisa, 88% dos brasileiros com 10 anos ou mais usaram a Internet. Isso evidencia a importância do nosso estudo, já que a faixa etária se enquadra nessas idades.

Paiva e Costa (2015) investigaram o impacto do uso de tecnologias no crescimento físico, mental e social das crianças, examinando a utilização indiscriminada dessas tecnologias durante a infância. Observaram que, em relação ao desenvolvimento social, as crianças estão cada vez mais confinadas em casa, têm acesso à internet 24 horas por dia e frequentemente optam por amizades virtuais em detrimento das amizades presenciais.

Um outro aspecto grave detectado pelos autores é que, de forma silenciosa, as tecnologias vão desintegrando as relações afetivas das famílias e eliminando essa base emocional, resultando em problemas cognitivos que, entre outros fatores, prejudicam o rendimento escolar. Ademais, a pesquisa destaca que as crianças estão cada vez menos engajadas em jogos reais e tradicionais, como pega-pega, queimada, bandeirinha estourada, jogar futebol, entre outros.

Assim, as crianças podem ter sua saúde mental e física prejudicada, já que tendem a se isolar socialmente, o que pode resultar em sedentarismo. Isso pode resultar em obesidade, elevando o risco de diabetes, problemas cardíacos e hipertensão. Em termos de saúde, com esse potencial de isolamento social e inatividade física, as crianças podem desenvolver um déficit emocional que pode levar à ansiedade e à depressão.

Por outro lado, Paiva e Costa (2015) também defendem que as tecnologias contribuem para o desenvolvimento infantil, desde que seu uso seja supervisionado por adultos. Isso ocorre porque elas proporcionam vantagens duradouras às crianças, incentivando a leitura e a escrita, além de estimular a curiosidade. Podemos enfatizar a relevância das aulas de Educação Física, considerando que as



crianças estão cada vez menos interagindo entre si, sendo praticamente o único espaço que ainda permite isso: as aulas de Educação Física.

Monteiro e Osório (2015) procuraram entender as visões das crianças sobre o impacto das novas tecnologias, especialmente a Internet, em suas vidas, além dos perigos, desafios de segurança e oportunidades que o uso de tecnologias digitais pode ou não representar. Eles analisaram a perspectiva das crianças e a dimensão social do fenômeno tecnológico, isto é, a maneira como o avanço tecnológico e as práticas sociais se conectam e se formam mutuamente.

Entre os achados, destaca-se que jogos online, conversas no Facebook, postagens e comentários em fotos são alguns dos poucos espaços onde crianças e adolescentes podem se expressar sem a supervisão de um adulto. Isso os torna mais independentes, sendo instrumentos cruciais para a interação social e a formação de suas próprias culturas. Dentre essas culturas, os jogos se destacam, especialmente os jogos online.

Frequentemente, além de estarem jogando, eles também estão se comunicando e interagindo, procurando táticas para superar os rivais, superar barreiras ou até mesmo decifrar enigmas.

No entanto, também pode se tornar um ambiente hostil, com diversas ocorrências de insultos e preconceitos variados. Aqui realço o preconceito contra meninas que apreciam jogar online, que frequentemente são vítimas de assédio e preconceito por serem do sexo feminino. Embora existam canais de denúncia, eles geralmente não solucionam completamente a situação.

As garotas preferem o Facebook, especialmente para compartilhar fotos e interagir com comentários sobre essas imagens. É necessário fazer um alerta sobre um possível perigo durante conversas online nessas redes sociais, já que podem aceitar encontros presenciais com homens mais velhos disfarçados de adolescentes. Além disso, existe a chance de ser reconhecido nas redes sociais e perseguido por alguém, ou ter acesso a imagens que possam ser usadas com conteúdo sexual.

Lopes et al (2021) advertem que, mesmo trazendo vantagens para o raciocínio, o aprimoramento da memória e a sensibilidade tátil, o uso excessivo de tecnologias pode causar danos às pessoas em todas as etapas da vida. Na infância, além dos prejuízos cognitivos e dificuldades de aprendizado, o principal problema é a dificuldade em estabelecer relações sociais, já que, frequentemente, as interações



virtuais prevalecem sobre as reais. Mais uma vez, realço a etapa da infância e a necessidade de alertar sobre o uso exagerado das tecnologias, já que a dificuldade de interação social gera uma série de outros desafios.

França (2019) apontou possíveis aspectos favoráveis e desfavoráveis no emprego das tecnologias. De acordo com o escritor, crianças que participam de programas educacionais adequados para sua idade podem demonstrar um progresso mais acelerado na linguagem e mostrar mais atitudes pró-sociais. Por outro lado, crianças que assistem a programas inadequados para sua idade e com conteúdo violento têm maior probabilidade de apresentar comportamentos agressivos, além de relatarem autonomamente pensamentos e emoções agressivas.

Outro desafio é o uso de telas até tarde da noite, pois prejudica o sono infantil. Segundo Schwaickardt et al (2021), o uso de telefones móveis à noite afeta a produção de melatonina, o hormônio do sono, reduzindo a qualidade do sono. Acrescente-se a isso outro problema mencionado pelos autores: as questões de postura inadequada causadas pelo uso prolongado de telefones celulares, que sobrecarregam a coluna e provocam lesões no pescoço, o que pode levar a uma hérnia de disco, pulso e polegares. Aqui é importante enfatizar a relevância do acompanhamento dos pais no uso dessas tecnologias, auxiliando os filhos na seleção de conteúdos adequados para suas idades e que auxiliem no seu desenvolvimento em algum aspecto.

Viqueci (2020) aborda a utilização da tecnologia nas salas de aula como um instrumento crucial para atingir os estudantes, que desde a infância têm contato com as tecnologias. No entanto, em algumas escolas, as aulas não têm qualquer conexão com a tecnologia. Conforme a escritora, atualmente é essencial o uso de tecnologias nas instituições de ensino para um desenvolvimento mais eficaz dos estudantes.

Por outro lado, essa mesma escritora aborda algumas enfermidades e síndromes que podem surgir ou ser intensificadas pelo uso excessivo de tecnologias, incluindo a nomofobia, que se refere ao desconforto, angústia ou fobia para indivíduos incapazes de se desvincularem do celular. Essas pessoas podem experimentar sintomas como vertigem, falta de ar, suor excessivo, ansiedade e até mesmo ataques de pânico.

Segundo da Silva e Castro (2017), esse isolamento pode ocorrer ocasionalmente, já que crianças e adolescentes, ao interagirem com jogos com

gráficos cada vez mais realistas, acabam se apegando ao universo virtual, o que frequentemente os distancia do mundo real e do contato emocional com a família e amigos, fugindo da realidade.

Os autores também mencionam questões como obesidade, tendinite, problemas de postura, crianças que precisam de óculos cada vez mais cedo e aparelhos auditivos devido ao uso excessivo de fones de ouvido, além da cibercondria ou hipocondria digital, que se refere a indivíduos que se preocupam excessivamente com sua saúde e, conseqüentemente, procuram diagnósticos para doenças que possam estar impactando suas vidas.

Kesari et al (2013) afirmam que o uso constante e prolongado de aparelhos de micro-ondas em casa pode afetar negativamente o sistema biológico, particularmente o cérebro. Isso pode resultar em leucemia infantil, tumores cerebrais, efeitos genotóxicos, efeitos neurotóxicos, doenças neurodegenerativas, descontrole do sistema imunológico, reações alérgicas e inflamatórias, infertilidade e alguns efeitos cardiovasculares.

A nova versão da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID 11) já está pronta com importante novidade para os especialistas que tratam da saúde de crianças e adolescentes. Da lista de novidades do documento, consta a inclusão do uso abusivo de jogos eletrônicos (a chamada gamingdisorder) na seção de transtornos que podem causar vício. Ou seja, a dependência dos jogos de videogames online e off-line passa a ser entendida como doença (Brasil, 2019, p.1).

O documento deixa claro que dentre outras coisas a recente Lei nº 12.965 de 2014 – o Marco Civil da Internet em seu artigo 29º que uma das formas de proteção sobre as mudanças tecnológicas em relação aos impactos nas famílias e nas rotinas sociais de crianças e adolescentes é a necessidade do controle e vigilância parental e a educação digital para protegê-los, o que só poderá ocorrer se pais e educadores estiverem cientes de como fazer essas mediações e de assumirem as suas responsabilidades.

Outra lei importante que é citada no manual de orientação sobre a saúde da criança e do adolescente na era digital é a Lei 13.185 de 2015, a qual

[...] institui o programa de combate à intimidação sistemática e fatos ou imagens que depreciam, incitem à violência, adulteração de fotos ou dados pessoais com o intuito de criar meios de constrangimento psicossocial

(bullying) ou através da rede mundial de computadores (cyberbullying) (Brasil, 2016, p.2).

Esse documento mostra a importância do tema e o quanto perigoso ele também é, podendo causar danos às vezes irreversíveis à saúde mental das crianças e adolescentes. O documento ainda apresenta uma série de recomendações sobre como proceder como agir de forma a fazer o uso das tecnologias conscientemente. Essas recomendações são para os pediatras, para os familiares, para os educadores, escolas e para as crianças e adolescentes.

O uso precoce e de longa duração de jogos online, redes sociais ou diversos aplicativos com filmes e vídeos na Internet pode causar dificuldades de socialização e conexão com outras pessoas e dificuldades escolares; a dependência ou o uso problemático e interativo das mídias causa problemas mentais, aumento da ansiedade, violência, cyberbullying, transtornos de sono e alimentação, sedentarismo, problemas auditivos por uso de headphones, problemas visuais, problemas posturais e lesões de esforço repetitivo (LER); problemas que envolvem a sexualidade, como maior vulnerabilidade ao grooming e sexting, incluindo pornografia, acesso facilitado às redes de pedofilia e exploração sexual online; compra e uso de drogas, pensamentos ou gestos de autoagressão e suicídio; além das “brincadeiras” ou “desafios” online que podem ocasionar consequências graves e até o coma por anóxia cerebral ou morte (Brasil, 2016,p.2).

Ferreira (2020) ressalta que devido ao risco à saúde, tanto mental quanto física, diversos órgãos de saúde pública sugerem que crianças e adolescentes não excedam 2 horas por dia em frente às telas. No entanto, de acordo com estudos epistemológicos, na maioria dos países, esse tempo de tela excede esse limite, chegando a atingir até 6 horas diárias.

Assis (2022) revela que o tempo de tela utilizado por crianças de 7 a 10 anos é em média três vezes superior ao recomendado. As crianças que participaram de sua pesquisa preferem brincar de forma tradicional e possuem um conhecimento sobre essas brincadeiras, porém não brincam tanto quanto gostariam ou o necessário.

A ausência de incentivo dos responsáveis é citada como uma das principais razões para isso não ocorrer, juntamente com a escassez de locais apropriados e tempo para a execução dessas atividades lúdicas. Reafirmamos aqui a relevância do nosso estudo, com o objetivo de conscientizar os pais também, pois, às vezes, as crianças até desejam abandonar o uso de telas, mas não encontram alguém para brincar ou se divertir. Além disso, podemos questionar sobre a disponibilidade de

espaços públicos para essas atividades de jogos e brincadeiras, espaços de lazer, para esses estudantes.

Neste capítulo, ficou evidente o impacto negativo do uso excessivo de tecnologias nas crianças e a necessidade de supervisionar esse uso pelos pais ou responsáveis. A maioria dos problemas, principalmente os psicológicos, inicia-se com o isolamento social. Isso frequentemente ocorre devido à ausência de alguém para brincar ou jogar, ou de locais adequados para atividades que não sejam virtuais. Deveriam existir mais espaços públicos destinados ao lazer ou à prática esportiva. Também se destaca a relevância das aulas de Educação Física, que se tornam um dos poucos ambientes para essa socialização tão crucial para os pequenos.

## **5 Abordagem Crítico-Superadora**

De acordo com Martineli e Mileski (2017), no começo dos anos 1980, após a retomada da democracia no Brasil, a educação nacional teve que desenvolver estratégias para lidar com os desafios impostos pela desigualdade social e econômica, além do baixo nível de desenvolvimento educacional e humano, na tentativa de entender as novas realidades.

Diante desse cenário, educadores e pesquisadores organizaram diversos congressos, seminários e fóruns para possibilitar a teorização de concepções pedagógicas para a Educação Física. Segundo (Daolio, 1997 apud Machado, 2011), foi através do diálogo e da interação com outras áreas do saber, como pedagogia, história e psicologia, que a Educação Física expandiu seu campo de produções acadêmicas.

Neste contexto, diversas abordagens pedagógicas da Educação Física emergem, buscando superar alguns elementos que caracterizavam a disciplina, como a influência médica e militar, o esporte competitivo e a competição no ambiente educacional (Araújo, 2015). E a Crítico-Superadora é uma dessas concepções.

Segundo Hermida, da Mata e Nascimento (2010), a metodologia Crítico-Superadora, proposta pelo grupo de autores em 1992, foca na cultura corporal, que se expressa historicamente através de jogos, lutas, ginástica, dança e esportes.

Conteúdos que precisam ser escolhidos, estruturados e organizados para fomentar uma visão científica do mundo, a formação de interesses e a expressão de habilidades e habilidades, considerando a natureza e a sociedade como é citado por Martinelli e Mileski, (2017).

O seu referencial teórico está ligado à teoria histórico-dialética que teve influências do Professor Saviani para a Educação Física.

De acordo com Hermida, da Mata e Nascimento (2010), existem diversos elementos que conectam a abordagem Crítico-Superadora à Pedagogia Histórico-Crítica, tais como permitir que o estudante se aproprie do saber historicamente construído e acumulado pela humanidade, fundamentado epistemologicamente no materialismo histórico-dialético. A busca pela superação das desigualdades que marcam as sociedades segmentadas em classes, uma abordagem que possa auxiliar no processo de mudança social e a escolha em favor da classe trabalhadora. O que fica bem claro na citação de Taffarel (2016).

O respaldo teórico da obra, vinte e três anos depois (1992-2015), está fundamentado na Teoria Histórico-Cultural, que explica como nos tornamos seres humanos, como se desenvolve o psiquismo humano, na Teoria Pedagógica Histórico-Crítica que explica cientificamente a educação a partir da crítica formulada as tendências educacionais, a forma como a escola enfrenta os grandes desafios sociais, a função social atribuída à escola e a proposição didática que valoriza uma concepção positiva do ato de ensinar (socialização e transmissão do conhecimento nas suas formas mais desenvolvidas vale dizer, a ciência, a arte, a filosofia, etc.) (Taffarel, 2016, p. 16).

Para Andrade (2019), a Pedagogia Histórico-Crítica, para efetivar uma prática docente, deve seguir 5 passos segundo as ideias de Gasparin:

Prática social inicial (contato inicial com o tema a ser estudado); Problematização (discussão de questões inerentes ao conteúdo proposto); Instrumentalização (o professor deve se colocar como mediador entre o aluno e o conhecimento científico); Catarse (ocorre a síntese mental por parte do aluno dos conteúdos trabalhados e estes deverão ser avaliados); Prática social final (o aluno demonstra através de ações ou intenções que aquele conteúdo vivido, problematizado, teorizado e sintetizado mentalmente, agora é capaz de transformar a sua existência (Andrade, 2019, p. 21).

A obra do Coletivo de Autores de 1992 foi a primeira a tratar de processos históricos culturais em conjunto com elementos sociais e políticos na construção do indivíduo, destacando diferenças como a aptidão física e a reflexão sobre a cultura corporal. O objetivo era formar estudantes críticos, autônomos e cientes das classes

sociais e o que cada uma almeja, aptos a transformar a realidade social em que estão inseridos (Lima, 2022). O conhecimento histórico desempenha um papel crucial na metodologia Crítico-Superadora, pois através dele o estudante pode realizar uma nova interpretação da realidade.

Conhecimento histórico é essencial para a abordagem, pois com a aquisição do conhecimento elaborado o aluno poderá conseguir fazer uma nova leitura da realidade e ter outra prática social, percebendo criticamente as imposições sociais que sofre das classes hegemônicas (Neto et al, 2016, p. 2).

Segundo COLETIVO DE AUTORES (1992), a abordagem Crítico-Superadora contribui para a identidade de classe dos alunos a partir de uma pedagogia emergente que está a favor das camadas populares na luta de classes contra a hegemonia da classe dominante.

Nesta perspectiva, a abordagem Crítico-Superadora está inserida em uma reflexão pedagógica diagnóstica, judicativa e teleológica que é de suma importância para nosso estudo.

“Diagnóstica, porque remete à constatação e leitura dos dados da realidade. Esses dados carecem de interpretação, ou seja, de um julgamento sobre eles. Para interpretá-los, o sujeito pensante emite um juízo de valor que depende da perspectiva de classe de quem julga, porque os valores, nos contornos de uma sociedade capitalista,...” (Coletivo de Autores, 1992, p.15).

Nesse diagnóstico da realidade e de problemas atuais, problematizamos o tema de forma a interpretar e emitir um juízo de valor.

Ainda de acordo com o Coletivo de Autores (1992, p.15), *“Dessas considerações resulta que a reflexão pedagógica é judicativa, porque julga a partir de uma ética que representa os interesses de determinada classe social”*. Portanto, julgando os interesses das classes sociais sobre o tema escolhido e como ele afeta as diferentes classes e principalmente como afeta a classe social em que os alunos estão inseridos.

Essa abordagem é também teleológica,

[...] porque determina um alvo onde se quer chegar, busca uma direção. Essa direção, dependendo da perspectiva de classe de quem reflete, poderá ser conservadora ou transformadora dos dados da realidade diagnosticados e julgados. (Coletivo de Autores, 1992, p.15).

Assim, vamos procurar respostas e orientações para os desafios ligados ao assunto, relacionando-os com os interesses da classe social dos estudantes, que pode ser conservadora ou revolucionária.

Na perspectiva Crítico-Superadora, o jogo, assim como a dança, o esporte, a ginástica e as lutas, deve ser incentivado na escola, assim como a dança, o esporte, a ginástica e as lutas. Isso deve ser feito com base no conhecimento prévio dos estudantes e deve explorar as possibilidades pedagógicas dos jogos nas várias regiões do Brasil (Maschio; Ribas, 2009).

A Cultura Corporal, um dos conceitos centrais na Educação Física Escolar nos últimos 30 anos (Lima, 2022), é uma área de conhecimento que, historicamente e socialmente, depende da produção de conhecimento em grupo (Taffarel, 2016).

Conforme Taffarel (2016), a Cultura Corporal se formou a partir das interações humanas com a natureza, intermediadas pelo trabalho, que desempenha um papel fundamental na formação dessa cultura corporal

A Cultura Corporal, em diferentes modos de produção da vida, foi se configurando de acordo com as relações dos seres humanos entre si e com a natureza, mediadas pelo trabalho. A Cultura Corporal se configura como elemento constitutivo da dinâmica contraditória entre Trabalho e Capital nas atuais circunstâncias históricas. A Cultura Corporal constitui-se como uma particularidade do complexo cultural produzido pela atividade criadora humana (o trabalho) para atender a determinadas necessidades humanas de conteúdo sócio-histórico.... (Taffarel, 2016, p. 14).

A Cultura Corporal é necessária ao processo de formação do indivíduo, e é composta pelas múltiplas determinações que condicionam a vida dos indivíduos, sejam elas econômicas, políticas, sociais e culturais.

O acervo que compõem a Cultura Corporal é permeado, portanto, pelas múltiplas determinações que condicionam a vida dos indivíduos. Estas são imediatas, mediatas e históricas. Dão-se no plano dos condicionantes econômicos, políticos, sociais e culturais; nos valores presentes na sociabilidade humana; nas possibilidades de acesso ou não às práticas corporais; na tradição histórico-cultural; nos hábitos e costumes das regiões e territórios; na influência dos meios de comunicação; e, fundamentalmente, na função social da escola, em seu currículo e no trato com o conhecimento na escola e nas aulas de Educação Física. (Taffarel, 2016, p. 15).

Segundo Coletivo de Autores (1992), *“nas sociedades de classe, como é o caso do Brasil, o movimento social se caracteriza, fundamentalmente, pela luta entre as classes sociais a fim de afirmarem seus interesses.”* Esses interesses são imediatos e históricos, cada um com suas necessidades específicas, uma voltada para a sobrevivência e outra para acumular riquezas. No que diz respeito aos seus



interesses imediatos e históricos, destaca-se a conexão da garantia com o poder e os privilégios obtidos através dele, como é o caso da classe proprietária.

Por outro lado, a classe trabalhadora, com seus interesses históricos, procura estabelecer uma hegemonia popular para assumir o controle da sociedade. Essa oposição de interesses resulta em conflitos, que por sua vez provocam crises. É nesses momentos de crise que surgem as novas pedagogias. Foi nesse contexto de crise que a sociedade daquela época experimentou o surgimento da pedagogia Crítico-Superadora. Essa pedagogia deve estar vinculada ao projeto político pedagógico, pois:

Um projeto político-pedagógico representa uma intenção, ação deliberada, estratégia. É político porque expressa uma intervenção em determinada direção e é pedagógico porque realiza uma reflexão sobre a ação dos homens na realidade, explicando suas determinações (Coletivo de Autores, 1992, p.15).

Para que tenha bem claro e estruturado, qual sociedade o professor quer ajudar a formar e quais interesses de classe este professor defendem. (Coletivo de Autores, 1992).

Os autores deixam clara a importância do currículo para que aconteça o desenvolvimento de práticas pedagógicas que realmente alcancem objetivo para a sociedade, pois delimita o que a escola pretende explicar aos alunos e até onde a reflexão pedagógica se realiza, onde um currículo que esteja comprometido com as classes populares deve:

[...]dar conta de uma reflexão pedagógica ampliada e comprometida com os interesses das camadas populares tem como eixo a constatação, a interpretação, a compreensão e a explicação da realidade social complexa e contraditória. (Coletivo de Autores, 1992, p. 17).

Este currículo baseia-se em alguns princípios que justificam a escolha, organização e sistematização dos conteúdos. Um exemplo disso é a relevância social do conteúdo escolhido, o que nos habilita a abordar outro princípio do currículo vinculado à abordagem Crítico-Superadora, a contemporaneidade. Em outras palavras, assegurar aos estudantes a compreensão do que há de mais moderno no mundo atual, o que mais uma vez justifica a seleção do nosso tema de estudo.

Também é possível justificar a seleção do nosso conteúdo com outro princípio, que é a adequação às capacidades sócio-cognitivas do estudante, considerando que o uso de tecnologias está presente em seu dia a dia, juntamente com jogos eletrônicos e brincadeiras.



O princípio da provisoriedade dos conhecimentos é outro elemento crucial na seleção do nosso tema de pesquisa. De acordo com Coletivo de Autores (1992), este princípio desafia a noção de terminalidade, mostrando que a produção humana é tanto científica quanto intelectual, moral e assim por diante. Revela um momento específico da humanidade que não é constante e que passará por transformações históricas sociais.

Na abordagem Crítico-Superadora, a sequência e a forma com que os alunos aprendem não ocorrem da forma tradicional seriada, mas sim em forma de ciclos.

Dessa forma, os ciclos não se organizam por etapas. Os alunos podem lidar com diferentes Ciclos ao mesmo tempo, dependendo do(s) dado(s) que esteja(m) sendo tratado(s). Ao introduzir o modelo dos Ciclos, sem abandonar a referência às séries, busca-se construir pouco a pouco as condições para que o atual sistema de seriação seja totalmente superado” (Coletivo de Autores, 1992, p. 23).

No caso, são quatro ciclos: o primeiro que vai da pré-escola até a 3ª série, o que equivale nos dias de hoje ao 1º ano até o 4º ano do Ensino Fundamental 1; o segundo ciclo, que vai da 4ª à 6ª séries, o que equivale atualmente do 5º ao 7º ano; o terceiro ciclo que, vai da 4ª à 6ª série, o que equivale do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental 2 nos dias de hoje, e o quarto ciclo, referente à 1ª, 2ª e 3ª séries do ensino médio, o equivalente ao 1º, 2º e 3º anos do ensino Médio, nos dias de hoje.

Na obra do Coletivo de Autores (1992), fica claro que devemos ter a consciência de qual Educação Física procuramos promover. Se é da aptidão física que contribuiu historicamente para a defesa dos interesses da classe no poder, procurando o máximo do desenvolvimento de suas capacidades físicas, onde o esporte é o conteúdo mais trabalhado nas aulas, porque possibilita o exercício do alto rendimento que além disso:

Procura, através da educação, adaptar o homem à sociedade, alienando-o da sua condição de sujeito histórico, capaz de interferir na transformação da mesma. Recorre à filosofia liberal para a formação do caráter do indivíduo, valorizando a obediência, o respeito às normas e à hierarquia. Apoiar-se na pedagogia tradicional influenciada pela tendência biologicista para adestrá-lo. (Coletivo de Autores, 1992, p. 24).

Ou se é promover uma Educação Física que busca a reflexão da cultura corporal, dentro de uma dinâmica curricular que possibilita uma forma que:

...contribui para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares, na medida em que desenvolve uma reflexão pedagógica sobre valores como solidariedade substituindo individualismo, cooperação confrontando a disputa, distribuição em confronto com apropriação, sobretudo enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos - a

emancipação -, negando a dominação e submissão do homem pelo homem. (Coletivo de Autores, 1992, p. 28).

Ademais, destaca a relevância de como o saber foi construído historicamente a partir das interações humanas e suas demandas, sobretudo na historicidade da cultura corporal, compreendendo que, por meio de estímulos, desafios e necessidades humanas, surgiram as atividades corporais humanas (Coletivo de Autores, 1992). Eles também sustentam que há três atividades produtivas na história humana: linguagem, trabalho e poder, que materializam a dimensão física do ser humano.

Na perspectiva Crítico-Superadora, a Educação Física deve estimular a criatividade e a participação ativa dos estudantes, mostrando-lhes que a produção do conhecimento humano é inesgotável, temporária e histórica. Com essa compreensão, o estudante poderá assumir o papel de criador de outras atividades corporais (Coletivo de Autores, 1992).

Ainda segundo o Coletivo de Autores (1992), existirem vários aspectos a serem considerados e reconsiderados para que aconteça uma boa avaliação em uma concepção Crítico-Superadora. Entre eles, podemos citar:

- O Projeto Histórico que deve deixar claro em que tipo de sociedade estão inseridos e a que queremos construir e o projeto pedagógico.

- as Condutas Humanas, devendo-se levar em conta a totalidade da conduta humana, a partir das condutas sociais dos alunos nas suas mais diversas manifestações.

- as Práticas Avaliativas, onde se deve superar as práticas mecânico-burocráticas em busca práticas produtivo-criativas e reiterativas.

- as Decisões em Conjunto, onde todos vão assumir responsabilidades na avaliação a partir das perspectivas dialógica, comunicativa e interativa que permitam aos envolvidos no processo de avaliação.

- o Tempo Pedagogicamente Necessário para a Aprendizagem, que se refere ao tempo necessário para que a aprendizagem se efetive, onde uma de suas funções é informar e orientar para a melhoria do processo ensino aprendizagem.

- A Compreensão Crítica da Realidade, onde se deve levar em conta que conhecimentos sobre a cultura corporal se diferenciam de acordo com a condição de



classe dos alunos e a avaliação deve possibilitar uma leitura crítica dessas condições para, a partir daí, ampliar e aprofundar a compreensão dessa realidade.

Em suma, o sentido da avaliação do processo ensino-aprendizagem em Educação Física é o de fazer com que ela sirva de referência para a análise da aproximação ou distanciamento do eixo curricular que norteia o projeto pedagógico da escola. (Coletivo de Autores, 1992, p. 73).

Esse tipo de avaliação tem suas implicações metodológicas dentre as quais: (a) o Fazer Coletivo, onde a coerência das ações pedagógicas deve ser feita de forma coletiva com o projeto pedagógico da escola; (b), Conteúdos e Metodologia, onde se devem referenciar os interesses individuais e coletivos no projeto pedagógico e no projeto histórico analisando constantemente os critérios de seleção, organização, transmissão e avaliação de conteúdos e metodologias do ensino; (c) a Utilização de Instrumentos, ou seja “ *instrumentos de avaliação bem elaborados, como estímulo e desafio ao interesse e à curiosidade dos alunos, empregando os dados coletados com finalidades precisas...*” (Coletivo de Autores, 1992).

Neste capítulo, buscamos fundamentar a opção por uma metodologia progressista para a condução das aulas. Discutimos como essa metodologia foi desenvolvida historicamente e sua relevância para a Educação Física Escolar, guiando-nos por alguns de seus princípios, especialmente no que se refere a uma participação ativa e protagonista do estudante e a importância social do assunto, por meio de jogos e brincadeiras que integram a cultura corporal.

## 6 PERCURSO INVESTIGATIVO

### 6.1 Aspectos Éticos Pesquisa

Esse projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa, da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Campus Bauru, cadastrada na Plataforma Brasil sob o nº 78809524.1.0000.5398, cujo parecer de aprovação é de nº 6.803.261, datado de 03 de Maio de 2024.

### 6.2 Universo da pesquisa

A pesquisa foi realizada na cidade de Uberlândia-MG, na Escola Municipal Professor Valdir Araújo, situado no setor Oeste da cidade, no Bairro Mansour. Essa escola atende o ensino fundamental 1, em 2 turnos (manhã e tarde), com aproximadamente 320 alunos, 1 diretora, 2 vice-diretoras, 3 analistas pedagógicas e 25 professores. A escola conta com 12 salas de aula, 1 quadra coberta, 1 refeitório, 1 sala de vídeo, 1 espaço multiuso, 1 sala de professores e 6 banheiros.

### 6.3 Participantes

O público-alvo desta pesquisa foram os alunos do 4º ano C, do turno da tarde, matriculados na referida escola. A turma conta com um total de 32 alunos, sendo 23 meninos e 09 meninas, dentre os quais 2 alunos laudados com TEA. A turma foi escolhida, pois é uma turma com a qual o professor pesquisador tem proximidade e interação, pois foi professor de muitos desses alunos desde o 1º ano.

### 6.4 Materiais e Métodos

A pesquisa foi desenvolvida dentro de uma abordagem qualitativa, pois:

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas Ciências Sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes (Deslandes, Gomes e Minayo, 2009 p.21).

Para o seu desenvolvimento, foi utilizado como pressuposto metodológico a pesquisa-ação, no qual tanto o pesquisador quanto os participantes que estão vivenciando a situação ou o problema estão envolvidos de modo cooperativo ou

participativo, onde podemos ressaltar também que essa ação ou problema merece uma investigação para ser elaborada e conduzida, como é citado por Thiollent (1986).

## 6.5 Procedimentos para a coleta de dados

Para que a pesquisa possa obter uma maior abrangência de dados, foram utilizados 2 tipos de instrumentos de coleta: um diário de campo, e dois questionários estruturados com perguntas abertas e fechadas. Um, que foi respondido no primeiro dia de intervenção para direcionar nossa pesquisa, e o outro, no final da intervenção, com um objetivo de avaliar se a pesquisa alcançou alguns dos seus objetivos.

### 1- Diário de campo

Nesse diário de campo, foi registrado, no final de cada aula, todo o processo e todos os fatos relevantes para o tema, como uma fonte a mais de fundamentação para a análise dos dados obtidos. De acordo com Kroeff, Gavillone e Ramm (2020),

A utilização de diários de campo como ferramenta de pesquisa possibilita visibilizar aspectos da implicação do(a) pesquisador(a) com o campo estudado. Tal modalidade de escrita compreende a descrição dos procedimentos do estudo, do desenvolvimento das atividades realizadas e também de possíveis alterações realizadas ao longo do percurso da pesquisa, além de servir como uma narrativa textual das impressões do(a) pesquisador(a). (Kroeff, Gavillone e Ramm, 2020, P.2).

### 2- Questionário estruturado com perguntas abertas e fechadas.

Marconi; Lakatos (1996, p. 88) definem o questionário estruturado como uma “[...] *série ordenada de perguntas, respondidas por escrito sem a presença do pesquisador*”.

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



TABELA 01- Cronograma da intervenção pedagógica:

Aulas	Atividades desenvolvidas
Aulas 01 e 02	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Aplicação do questionário 01</li> <li>· Apresentação dos vídeos,</li> <li>· Discussão sobre os vídeos.</li> <li>· Explicação de como seriam as aulas práticas sobre a adaptação dos jogos eletrônicos..</li> </ul>
Aulas 03 e 04	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Retomada da explicação da adaptação dos jogos eletrônicos com alguns exemplos.</li> <li>· Discussão sobre ideias de jogos que os alunos gostariam de adaptar.</li> <li>· Adaptação do primeiro jogo LASER TRACER</li> </ul>
Aulas 05 e 06	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Adaptação do segundo jogo FREE FIRE</li> </ul>
Aulas 07 e 08	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Leitura de texto sobre o uso das tecnologias e suas consequências.</li> <li>· Questionário sobre o texto</li> <li>· Discussão sobre o tema</li> <li>· Entrega da tarefa de casa</li> <li>· Adaptação do terceiro jogo SNAKE.IO.</li> </ul>
Aulas 09 e 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Adaptação do quarto jogo MARRETÃO</li> <li>· Pedido para fazer a tarefa de casa</li> </ul>
Aulas 11 e 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pedido para fazer a tarefa de casa</li> <li>· Adaptação do quinto e sexto jogo MM2 e SWIT FRUIT CANDY</li> </ul>
Aulas 13 e 14	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pedido para fazer a tarefa de casa</li> <li>· Adaptação do sétimo jogo BOMBARDMENT da plataforma STUMBLE GUYS</li> </ul>
Aulas 15 e 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Início da construção dos cartazes.</li> <li>· Registro em desenho das atividades realizadas com os pais em casa.</li> <li>· Adaptação do primeiro jogo LASER TRACER</li> </ul>
Aulas 17 e 18	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Apreciação dos cartazes</li> <li>· Aplicação do questionário 02</li> <li>· Adaptação do oitavo jogo SPIN GO ROUND.</li> </ul>

### 6.5.1 Sequência dos procedimentos

Como estratégia, iniciamos a abordagem do tema aplicando o questionário 1, contendo perguntas abertas e fechadas, com a intenção de saber a relação dos alunos com as tecnologias, quanto ao tipo e tempo de uso principalmente.

Com a constatação de que o uso das tecnologias por parte da maioria dos alunos acontecia de maneira excessiva, partimos para a intervenção, primeiro assistindo 3 vídeos curtos que abordavam o tema, e a partir de uma abordagem crítico - superadora, onde, dentre outros aspectos, os alunos debateram o tema de forma a aprender usar as tecnologias de modo a aprender e minimizar possíveis riscos sobre o aspecto de sua saúde e de seu desenvolvimento, seja físico, mental ou social.

Utilizamos também um texto com perguntas no final, bem como uma tarefa de casa que os alunos fizeram juntamente com os pais, 2 cartazes sobre o resultado dessa tarefa e um questionário final. Sempre intercalando entre 3 ou 4 aulas práticas para que o conteúdo fosse assimilado no decorrer das aulas.

As aulas na quadra partiram de modificações de jogos eletrônicos, transformados em jogos e brincadeiras reais, para motivar a participação nas aulas, pois eles trouxeram sugestões de jogos eletrônicos virtuais, para serem realizados na quadra de forma que se sentiram realmente parte da construção das aulas.

### 6.6 Procedimentos para a análise de dados

A análise de dados foi realizada seguindo as 3 fases propostas por Laurence Bardin (1977):

- Primeira, a Pré-análise, que tem três missões: “a escolha dos documentos a serem submetidos à análise, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores que fundamentam a interpretação final” (Bardin, 1977).
- Segunda, a Exploração do material, fase que depende muito de uma fase de pré-análise bem-feita, ajudando assim nas decisões a serem tomadas em operações de codificação, a partir de regras previamente formuladas como o autor deixa claro.
- A terceira fase corresponde ao tratamento dos resultados obtidos e sua interpretação, de modo que se os resultados foram significativos e fiéis o analista vai poder concluir e interpretar acerca dos objetivos propostos ou sobre outras descobertas reveladas.



## 7. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para iniciar vamos apresentar o diário de bordo, com algumas análises, para nortear as demais discussões apresentadas.

### 7.1 Diário de bordo

A seguir, é apresentado o Diário de Bordo contendo descrição detalhada das ações e atividades realizadas em cada um dos blocos de 2 aulas.

#### Aulas 1 e 2

Antes de entregar o questionário, expliquei a importância de eles responderem com informações verdadeiras, pois as pesquisas são muito sérias e importantes, explanando do que se tratava o tema da nossa pesquisa, de modo que não interferisse nas respostas do questionário 01. Logo após entreguei o questionário 01, onde fui lendo questão por questão e eles foram respondendo. Eles ficaram em dúvida sobre o significado da palavra excessivo, então expliquei que era quando se usa alguma coisa por mais tempo do que deveria.

No momento que eles estavam respondendo o questionário, deu pra perceber pelos comentários que eles passavam muito tempo com uso de tecnologias, comentários do tipo *“fico quase o dia todo no celular”* e *“passo a madrugada jogando”*, entre outros.

Após a aplicação do questionário, foram passados os 3 vídeos sobre o uso excessivo das tecnologias. Um criado pelo professor-pesquisador, que aborda as consequências do uso excessivo das telas, cujo link de acesso é <https://www.youtube.com/watch?v=ANHvfhrmFWQ>; o segundo é um vídeo educacional elaborado e validado sobre os usos excessivos de telas em crianças, (<https://youtu.be/rkMZ4CW3xWQ>), e o terceiro é um vídeo ilustrativo que mostra a relação de uma criança com o celular, mas que acaba desligando ele para brincar com os amigos <https://www.youtube.com/watch?v=uuDbHj1P8dU>. Os alunos prestaram bastante atenção e, no final do segundo vídeo, houve até aplausos.

Em seguida, deu início a um bate papo sobre o uso das tecnologias e suas consequências, com algumas perguntas geradoras, como, por exemplo, O que vocês acharam dos vídeos? O que chamou mais sua atenção nos vídeos? Vocês já haviam pensado nas consequências desse uso excessivo das tecnologias? Após esse momento, iniciamos uma discussão sobre o assunto.

Percebi, pela discussão do tema, que a maioria não tinha ideia do tempo considerado ideal para se usar tecnologias, principalmente os celulares, bem como da quantidade de problemas que esse uso de maneira excessiva poderia causar a eles.

Depois de assistir os vídeos e de realizada a discussão, lançamos a seguinte questão: Será que podemos adaptar jogos eletrônicos para o mundo real de forma a realizá-los na quadra de forma prática? Para mostrar que sim, inicialmente, apresentei alguns jogos que já foram adaptados de jogos eletrônicos para o campo real, de modo que escolhessem, após a explicação dos mesmos, qual seria realizado na quadra, inicialmente. As opções foram as seguintes: Jogos da plataforma STUMBLE GUYS, primeiro no seu modo clássico que seria uma corrida com obstáculos, e o LASER TRACER, essas adaptações foram sugeridas por mim. Pac-man (<https://youtu.be/vWGIAXT0M1Y>) e GUNBALL (<https://youtu.be/ucUaczOOerk>), ambos do autor Stahl (2021); JOGO DA COBRINHA, adaptado por Sousa (2019).

Deixei claro que precisaria da ajuda deles para escolher jogos capazes de serem realizados na quadra e que poderiam ser modificados no decorrer das aulas, e que também gostaria que eles pensassem em jogos que gostam para tentar adaptá-los na quadra. Eles ficaram bem animados sobre as aulas práticas, mostrando interesse, e escolheram o LASER TRACER para iniciar a aula seguinte.

#### Aulas 3 e 4

Retomei a explicação da adaptação de jogos virtuais de celulares e videogames para uma forma não virtual na quadra. Aproveitei o momento para falar um pouco sobre a evolução histórica dos jogos e brincadeiras e que os jogos eletrônicos assim como os outros tiveram suas evoluções na sociedade e fazem parte dela em forma de relato oral.



Após este primeiro momento, perguntei se eles haviam pensado nos jogos, diante do que eles ficaram pensativos e um aluno disse FREE FIRE, então todos já repetiram o mesmo. Outro jogo pedido foi o MARRETÃO, da plataforma ROBLOX, que é bem conhecido deles. Pediram também MM2, que é um jogo do assassino policial, BOMBARDMENT e SPIN GO ROUND do STUMBLE GUYS, e SWIT FRUIT CANDY

Decidimos que faríamos, nesta aula, o LASER TRACER, e na próxima aula o FREE FIRE, que é uma proposta com algumas adaptações já existentes, enquanto os outros jogos precisaríamos pensar em formas de adaptá-los para realizar na quadra.

O LASER TRACER está na plataforma STUMBLE GUYS, que é uma das mais famosas do momento, com várias fases e modos diferentes. Trata-se de um jogo onde os participantes devem desviar de lasers que vão passando de forma aleatória. Perguntei para os alunos se era possível adaptar esse jogo de alguma forma e eles não conseguiram me dizer nem uma forma. Então expliquei que poderíamos usar uma corda para simular o laser e notei que já ficaram animados.

Para realização do jogo, primeiro dividi a turma em 4 grupos diferentes. Cada grupo ficou atrás de um cone, contendo de 7 a 8 alunos, de modo que eles mesmos se organizaram formando os grupos. Em seguida, delimito o espaço onde eles ficariam quando estivessem no jogo, com 4 cones delimitando um grande retângulo utilizando a demarcação da quadra de voleibol.

Utilizei cordas bem grandes (10 ou 12 metros), segurei em uma das pontas, pedi para um aluno segurar na outra ponta e expliquei para ele que a corda deveria ficar o tempo todo tocando no chão e que ele não deveria levantar a corda para evitar acidentes com os colegas. Então fizemos um teste sem ninguém no meio, somente nós dois movimentando indo e voltando com a corda. Notei que os alunos que ainda não tinham entendido passaram a entender, conforme deu para ver nos olhares e pequenos saltos de alegria.

Expliquei para os alunos que iria vir um grupo por vez, que deveria desviar da corda e quem encostasse na corda poderia e deveria sair até que sobrasse apenas um dos participantes. Fizemos a primeira etapa somente com a corda esticada reta. Eles ficaram eufóricos com o jogo, parecia que estavam em outro mundo, percebendo-se a satisfação deles quando estavam jogando. Depois disso, fizemos



também com uma corda, mas agora, além de movimentar a corda ao longo do retângulo, fazíamos movimentos ondulados, o que deixou o jogo mais difícil.

Finalizamos o jogo, fiz uma grande roda e perguntei se estavam gostando do jogo, se tinha alguma coisa que estava ruim e se eles tinham alguma sugestão para modificar. Neste momento, alguns alunos disseram que saiam muito rápido, que poderia ter mais de uma chance. Concordei com eles e introduzi a seguinte alteração, entreguei 1 colete para cada aluno pendurar esse colete na lateral do corpo e que cada vez que a corda encostasse neles, eles primeiro perderiam o colete e na próxima eles sairiam do jogo. Também sugeriram que fosse colocada mais uma corda. Então realizamos a atividade com duas cordas e duas vidas, primeiro as cordas se deslocando no mesmo sentido e depois com as cordas uma na vertical e outra na horizontal, e refizemos os dois primeiros modos também com duas vidas.

No final, fizemos a roda de conversa novamente e perguntei sobre alguma outra possível modificação. Sugeriram aumentar outra vida e eu sugeri colocar bolinhas de plástico para serem recolhidas enquanto se desviassem das cordas e os dois últimos contariam quantas bolinhas tinham recolhido. Mas essa atividade ficou para uma aula futura.

### Aulas 5 e 6

Como o jogo a ser trabalhado seria o FREE FIRE, montei os obstáculos para que os alunos pudessem se esconder e se defender das bolas arremessadas com blocos de tatames e colchonetes que ficavam escorados em cadeiras, mesas e cones grandes, fiz isso no meu módulo semanal, antes da aula.

No início da aula, como eles tinham escolhido FREE FIRE que é um jogo de tiro e eliminação conversei um pouco sobre a violência e a violência dos jogos virtuais em si, que não devemos banalizar a violência e nem transferir a violência dos jogos para nossas vidas.

Então chegou o momento de explicar o jogo em sala de aula, desenhei no quadro o espaço com os obstáculos e disse que faríamos 3 equipes a serem formadas na quadra, onde eles iriam escolher os jogadores de forma que quem fosse escolhido escolheria ao próximo e assim todos escolheriam alguém, menos os



últimos, esses seriam os que começariam a escolher as equipes novamente se tivesse que refazê-las.

Expliquei que o jogo funcionaria da seguinte maneira: no início da partida, cada equipe deveria estar do lado do seu campo, na área do gol, com um saco de bolas de borracha, cada aluno sairia com 2 bolas de borracha e que, ao meu apito, poderiam avançar para qualquer lugar dentro da quadra, Quem fosse “carimbado” (atingido pela bola) deveria sair da partida e a equipe que eliminasse todos os adversários venceria a partida. Haveria também outro modo de jogar e de ganhar, na qual se roubasse a bandeira do adversário e levasse para sua área também venceria, mesmo que não tivesse eliminado todos os adversários, lembrando que ao iniciar o jogo, todas as bolas que foram arremessadas e estivessem no chão poderiam ser pegadas por qualquer aluno e usadas para atingir os adversários.

Ao iniciar o jogo, deu para perceber mais uma vez a euforia dos alunos, foi perceptível que eles entraram nos personagens do jogo. Fizemos o primeiro modo do jogo com as 3 equipes, logo depois, antes de começar o modo de roubar a bandeira, fizemos uma roda para ver se estavam gostando e se gostariam de mudar. Resolvemos mudar a questão da eliminação, onde os coletes que estávamos usando para separar as equipes serviria como um colete a prova de bolas quando atingido a primeira vez o aluno deve levantar as mãos para mostrar que foi atingido, voltar na área do sua equipe, tirar pendurar o colete no gol e se fosse atingido sem o colete, ou seja, pela segunda vez, aí sim seria eliminado. Então realizamos essa variação do jogo, cuja mudança deixou o jogo mais divertido para todos.

Outros modos que jogamos, após conversarmos, incluíram um modo colocando um médico, que deveria ser escolhido no início da partida, usando colete de cor diferente, para salvar os companheiros “carimbados”, tocando neles no momento que fossem atingidos sem o colete, na segunda vez.

Então deveriam ficar no lugar em que foram atingidos e se o médico encostasse neles, os jogadores poderiam voltar para o jogo. Mas se o médico que foi escolhido pela equipe, em cada rodada, fosse eliminado, ninguém poderia ser mais salvo. O médico foi escolhido no final de cada rodada, e sempre seria alguém que não tinha participado como médico ainda, tirado na adedonha, para que todos tivessem a oportunidade de ser o médico também.

Outro modo escolhido, após uma roda de conversa, foi um modo que seria por tempo, ninguém saíam da partida, todos que fossem atingidos deveriam levantar as mãos e ir para sua área de gol, do seu lado de campo, contaria até 10 e poderia voltar para a partida, que teria duração de 5 minutos.

A adaptação e as variações do jogo tiveram a participação de todos os alunos novamente, os quais ficaram bem animados com as dinâmicas e ajudaram nas variações, fazendo assim parte realmente do processo da aula.

**Figura1. Preparação para o jogo Free Fire.**



Fonte: Borges 2025

Figura 1. Jogo Free Fire.



Fonte: Borges 2025

### Aula 7 e 8

Nesta aula, foi retomada em sala a discussão sobre o uso das tecnologias e suas consequências por meio de um texto com 2 questões sobre o tema, onde inicialmente fiz a leitura do texto com os alunos e depois eles responderam as questões.

Consegui abordar um tema relacionado a políticas públicas nesta aula, referente à falta de espaços públicos para o lazer e a pouca segurança nos locais existentes. Abordamos assuntos sobre o tempo excessivo e suas consequências, bem como possíveis atividades que podemos realizar com a família e amigos de forma não tecnológica, a atividade está no apêndice C.

Logo depois, expliquei e entreguei uma tarefa para realizar em casa (referente ao apêndice D), com a ajuda dos pais ou responsáveis, que consistia em assistir um vídeo que fala sobre o uso excessivo das telas, conversar sobre o assunto, e fazer alguma atividade recreativa de lazer com os pais e registrar em forma de foto ou desenho para confeccionar os cartazes no final da intervenção pedagógica. A data de entrega seria até a última aula sobre o tema, por volta de quase 1 mês para ser realizada.

Logo após as atividades em sala, expliquei a adaptação de um jogo, o SNAKE.IO JOGO da COBRINHA fazendo o desenho no quadro. Foram colocados bambolês no chão, espalhados por toda a quadra, e cada aluno deveria ficar dentro de um bambolê. Espalhei no chão da quadra vários pratinhos demarcatórios coloridos.

Outros 7 alunos ficavam com bambolês nas mãos, dentro das áreas dos gols, e ao meu sinal primeiro os alunos que estavam dentro das áreas dos gols com os bambolês nas mãos passariam o bambolê, passando pela cabeça até chegar aos pés dos alunos que estavam parados. Este aluno que deveria segurar nas costas do aluno que estava formando sua cobrinha até pegar 3 alunos. Quando pegasse esses 3 alunos poderia pegar os pratinhos, mas sempre quem pegaria os pratinhos seria o aluno que estava na frente, puxando a fila, e nunca poderia pegar se não estivessem todos formado a cobrinha.

Alguns, às vezes, saíam correndo e deixavam os colegas para trás, mas eu sempre alertava para esperar, senão não valeria o ponto. Quando acabavam os pratinhos, contávamos, e quem tivesse conseguido pegar mais pratinhos, vencia. A atividade foi realizada até que todos participassem como formadores de cobrinhas. A atividade teve a participação de todos os alunos, que relataram ter gostado bastante.

**Figura 2. Jogo Snake IO.**



**Fonte: Borges 2025**

Figura 3. Jogo Snake IO Variação.



Fonte: Borges 2025

### Aulas 9 e 10

No início da aula, sempre pedia e lembrava os alunos sobre a tarefa de casa enviada a algumas semanas e a importância de fazer com os pais, registrar com a foto e enviar pelo celular ou então registrar por foto para a montagem dos cartazes de encerramento.

Continuando com as sugestões dadas pelos alunos, fizemos adaptação do jogo MARRETÃO da plataforma ROBLOX, no qual tem um personagem que sai correndo atrás dos jogadores com uma marreta e quem é atingido é eliminado. Expliquei em sala que usamos blocos de tatame para ser a marreta que deveriam apenas encostar o tatame nos colegas de sala, com cuidado, e não poderia encostar na cabeça. O jogo funcionaria como um pique gelo, onde quem fosse encostado pelo tatame deveria ficar congelado, mas cada aluno poderia ser encostado apenas por 3 vezes, sendo eliminado na terceira vez. Mais uma vez utilizamos os coletes para marcar a quantidade de vidas que cada um teria.

Resolvi iniciar a atividade sendo eu o Marretão “pegador” correndo atrás dos alunos. Foi uma festa, eles gostaram muito. Depois, coloquei 2 pegadores para

tornar a atividade mais dinâmica e divertida, onde cada aluno tinha 2 coletes, que eram perdidos cada vez que os pegadores “MARRETÕES” encostassem os blocos de tatame em alguém, ficando congelado até que outro aluno encostasse nele e o salvasse. Mas cada vez que isso acontecer, o aluno deve perder um colete. Como são 2 coletes, na terceira vez que fosse pego pelo MARRETÃO o aluno seria eliminado. A cada 2 ou 3 minutos o pegador era trocado.

Depois dessa dinâmica, fizemos uma roda e conversamos sobre como poderíamos mudar o jogo. Então surgiram as seguintes mudanças: cada um escolheria uma cor de colete e o vestiria; quando o MARRETÃO o acertasse, deveria ir para o gol, seria salvo por alguém da sua equipe e ninguém seria eliminado; como disseram que no jogo do celular havia locais para se esconder, foram colocados colchonetes e tatames espalhados na quadra para servirem de local para se esconder, e quando estivesse nestes locais, chamados por eles de “gelinho”, o MARRETÃO não poderia pegá-los. Jogamos uma vez e notei que estavam ficando muito tempo nos gelinhos, muitos parados e poucos correndo. Parei atividade e sugeri que quando estivesse nestes locais não se poderia ficar mais de 10 segundos e também só poderia ficar 1 aluno por gelinho, assim a atividade ficou dinâmica novamente.

Mais uma vez, todos os alunos participaram e gostaram muito das atividades propostas e deram suas contribuições para o desenvolvimento das mesmas.

**Figura 4. Preparação para o jogo Marretão.**



Fonte: Borges 2025

Figura 5. Jogo Marretão.



Fonte: Borges 2025

### Aulas 11 e 12

No início da aula, mais uma vez, pedia e lembrava os alunos sobre a tarefa de casa enviada a algumas semanas e a importância de fazer com os pais e registrar com a foto e enviar pelo celular ou então registrar por foto para a montagem dos cartazes de encerramento.

Inicialmente, pensamos bastante sobre como poderíamos realizar o jogo MM2 de forma adaptada na quadra, pois se tratava de um jogo online onde eles estão reunidos em diversos mapas diferentes, em que há um assassino, um policial e os outros seriam as vítimas, e, ao começar o jogo, ninguém sabe quem é quem e todos tentam se proteger de alguma forma. Não queria fazer o jogo tradicional onde ficam todos sentados e o assassino elimina piscando, gostaria de um modo mais dinâmico.

Primeiro, expliquei para os alunos que faríamos 2 jogos, o MM2 e o SWIT FRUIT CANDY, que foram detalhados em sala, no quadro, antes de irmos para a quadra.

Realizamos o jogo MM2 ou Assassino, Vítima e Policial, de um modo diferente do tradicional que é feito com os alunos sentados em círculo com o

assassino eliminando com uma piscada. Foram entregues papéis com os dizeres vítima, assassino e policial, onde havia 2 assassinos, 2 policiais e os demais eram todos vítimas, com os alunos em círculo, entreguei os papéis que eles deveriam ler e depois devolver para o saco onde estavam.

Quando eu apitasse, somente os policiais deveriam pegar os coletes para que soubessem quem eles eram, enquanto os assassinos deveriam tentar disfarçar ao máximo para eliminar as vítimas, chegando perto dos alunos, tocar com as mãos nos colegas e falar morreu. Quando os policiais descobrissem quem era o assassino, deveriam correr atrás deles e, ao encostar neles, estes estariam eliminados. Fizemos o jogo desta maneira algumas vezes.

Paramos o jogo uma vez e um dos alunos deu a sugestão de que poderíamos saber quem seria o assassino também. Então sugeri que a atividade fosse diferente, como um pega - pega mesmo, onde se pegaria os papéis com os personagens normalmente, só que tanto os policiais como os assassinos deveriam vestir os coletes e quem fosse encostado pelo assassino sairia da atividade e se os policiais encostassem nos assassinos eles seriam eliminados e depois se escolheria novamente tirando no papel. Fizemos algumas vezes desta maneira também.

**Figura 6. Jogo MM2.**



Fonte: Borges 2025

Depois foi feita a adaptação do jogo de frutas que tem vários nomes como FRUIT FANCY ou SWIT FRUIT CANDY, onde se deve colocar frutas em sequência para vencer. No caso, a adaptação na quadra foi feita com cones no formato de pratinhos coloridos e bolas de plástico também coloridas. Separamos duas equipes posicionadas próximo de 2 cones e pedi que ficasse metade dos alunos que estavam presentes na frente de cada cone. Logo à frente foram colocados os pratinhos, sendo cada grupo com 20 pratinhos, 5 azuis, 5 verdes, 5 amarelos e 5 vermelhos, de forma a ficar cada cor de pratinhos alinhados. Foram colocadas de forma aleatória 5 bolinhas verdes, 5 azuis, 5 amarelas e 5 vermelhas misturadas, onde o objetivo era alinhar cada bolinha no seu respectivo pratinho de mesma cor.

Ao meu sinal, o primeiro aluno de cada fila deveria trocar 2 bolinhas de posição tentando alinhar as cores dos pratos com as cores das bolinhas. Cada aluno trocava 2 bolinhas e batia na mão do próximo aluno. Fizemos algumas vezes deste modo; depois pedi que ao invés de colocar o prato e a bolinha com a mesma cor, se colocasse a bolinha em um pratinho de cor diferente. Isso trouxe mais dificuldade para a atividade. Mais uma vez, nas duas atividades, a participação foi muito boa.

**Figura 7. Preparação do jogo SWIT FRUIT CANDY**



Fonte: Borges 2025

Figura 8. Jogo SWIT FRUIT CANDY.



Fonte: Borges 2025

### Aulas 13 e 14

No início da aula, mais uma vez pedia e lembrava os alunos sobre a tarefa de casa enviada a algumas semanas.

Foi feita uma adaptação do jogo BOMBARDMENT da plataforma STUMBLE GUYS, que consiste em adaptar um mapa do STUMBLE GUYS, onde o jogador tem que pular em blocos flutuantes e são jogadas bombas, que ao explodirem o bloco que está o jogador ele perde. Expliquei o jogo em sala de aula, no quadro.

Na adaptação que fizemos, usamos bambolês para simular os blocos para pular; um aluno com colete vermelho para representar a bomba. De início foram colocados 25 bambolês, sendo 5 fileiras de 5 bambolês, um aluno representando a bomba e mais 4 alunos. O aluno que representava a bomba começava no centro dos bambolês e os outros 4 nas extremidades para desviar da bomba. Os demais alunos ficaram sentados ao redor dos bambolês.

Então toda vez que eu apitava, os alunos deveriam pular para outro bambolê, inclusive o aluno que estava representando a bomba, e se os alunos pulassem para

o mesmo bambolê do aluno que representava a bomba, esse aluno seria eliminado. Ao final, o aluno que ficava por último seria a bomba na próxima rodada.

Depois da atividade, fizemos uma roda e decidimos colocar mais bambolês, 2 alunos como bombas e 6 alunos jogadores normais, e também coloquei um colete no meio, em um dos bambolês. O aluno que chegasse nele primeiro o pegaria e teria uma chance a mais que os outros alunos.

Em outra variação que fizemos após mais uma roda de conversa ao invés de ter um aluno saltando como bomba, os alunos ficaram em volta dos bambolês cada um com um pratinho de demarcação nas mãos e toda vez que eu apitava um dos alunos jogava esse pratinho e os alunos que estavam nos bambolês pulavam. Para jogar o pratinho, era seguido o sentido horário, onde um jogava e o próximo era quem estava do lado, e os jogadores que pulassem onde tinha algum pratinho eram eliminados.

**Figura 9. Jogo BOMBARDMENT.**



Fonte: Borges 2025

### Aulas 15 e 16

Nestas aulas, a intenção era terminar a intervenção com a confecção dos cartazes e depois o preenchimento do questionário 2. Como apenas 7 alunos fizeram o registro, sendo que 6 enviaram as fotos pelo celular e 1 fez o desenho, resolvi pedir para quem ainda não tivesse enviado o registro que fizesse em sala a atividade realizada com os familiares. Alguns alunos disseram que não haviam feito

a atividade com os pais, outros disseram que só assistiram os vídeos e não fizeram nenhum jogo ou brincadeira com os familiares, enquanto os demais disseram que fizeram mas não registraram.

Sugeri a quem não tinha feito a atividade de jogo ou brincadeira com os familiares que poderia desenhar algum jogo ou brincadeira que eles gostariam de fazer com seus familiares. Aproveitei para falar um pouco dessa relação da classe trabalhadora com o trabalho que acaba tomando todo o tempo do trabalhador, e que não sobra tempo para o lazer e para ajudar as tarefas de casa com os filhos, pois muitos chegam em casa tarde e cansados.

Depois disso, tentei começar os cartazes com eles. Mas a turma ficou dispersa e sem disciplina, ficou meio bagunçado, então resolvi não fazer os cartazes com os alunos, guardei e levei para a casa as fotos, desenhos e as figuras que havia imprimido.

Como ainda havia tempo de aula, reuni os alunos no centro da quadra para fazer a Adaptação do primeiro jogo LASER TRACER (final das aulas 3 e 4). A atividade foi realizada conforme a sugestão que deram, incluindo o resgate de bolinhas coloridas. Tivemos que colocar alunos ao redor do espaço delimitado, pois as bolinhas saíam e esses alunos as jogavam de volta para o espaço correto.

### Aulas 17 e 18

Como teria que ministrar 2 aulas a mais em relação à programação inicial, resolvi já deixar montado um circuito para fazer uma adaptação do modo clássico do STUMBLE GUYS, que é uma corrida de obstáculos, o SPIN GO ROUND, mas com um diferencial, onde coloquei alunos balançando cordas em pêndulo para os demais desviarem e também, no final, fiquei rodando uma corda onde eles deveriam desviar além de obstáculos tradicionais.

Figura 10. Jogo SPIN GO ROUND.



Fonte: Borges 2025

Mas antes disso, após ter feito os cartazes em casa e fixado eles na parede na escola, levei os alunos para apreciarem nossos cartazes. Um deles demonstrava os malefícios em se usar as tecnologias em excesso e indicava qual seria o tempo ideal, em outro, como os jogos e brincadeiras com os amigos e familiares pode ser divertido e saudável, afastando os alunos do uso das tecnologias por um tempo.

Logo depois, voltamos para sala e os alunos responderam o questionário 2, conversamos um pouco sobre as aulas e o tema, e agradei pela participação de todos. Expliquei a atividade que seria realizada e em seguida fomos para a quadra fazer a adaptação de uma corrida de obstáculos um pouco diferente.

Foram formados 2 grupos que ficavam atrás de cones e, ao meu sinal, saiam um aluno de cada grupo para passar pelos obstáculos e quem chegasse primeiro era o vencedor.

No conjunto dos 18 encontros, considero que as aulas foram muito interessantes, tanto pra mim como para os alunos. Consegui perceber a alegria e satisfação deles em fazer parte de adaptações de jogos que eles gostam e conhecem, além de despertar reflexões sobre o uso consciente das tecnologias, em especial do celular.

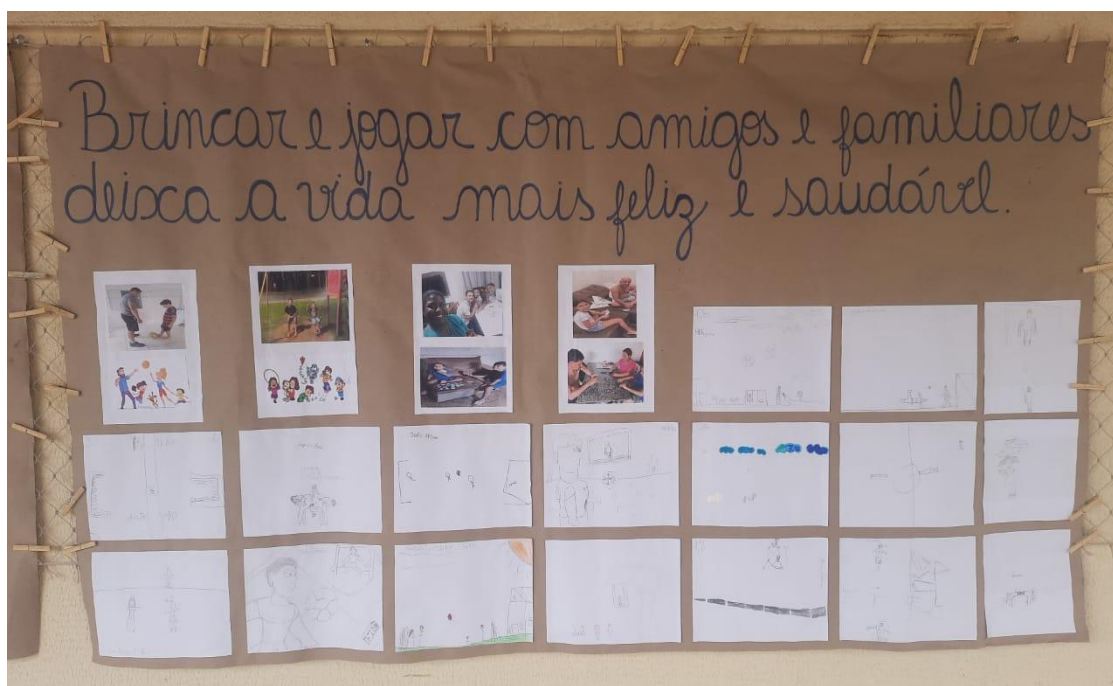
A participação foi ótima, todos os alunos participaram nas atividades na quadra. Entretanto, a atividade que deveriam fazer com os pais deixou um pouco a desejar, mostrando a importância dos pais no acompanhamento dos filhos na vida escolar e sobre o uso das tecnologias, que vem sendo um desafio diário para todos.

Figura 11. Cartaz 01.



Fonte: Borges 2025

Figura 12. Cartaz 02.



Fonte: Borges 2025

Figura 13. Apreciação dos cartazes.



Fonte: Borges 2025

Figura 14. Encerramento da intervenção pedagógica.



Fonte: Borges 2025

## 7.2 Categorias de análise dos dados

A partir das respostas dos questionários, foram estabelecidas 3 grandes categorias, cada uma das quais compostas por subcategorias, as quais estão descritas na Tabela 2.

Tabela 02: Categorias e respectivas subcategorias de análise dos dados.

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
Reflexões sobre a relação dos alunos com o uso das tecnologias.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tecnologias utilizadas</li><li>• Aplicativos mais utilizados no celular.</li><li>• Quantidade de dias utilizando tecnologias e jogos</li><li>• Quantidade de horas utilizando tecnologias e jogos</li><li>• Relação do lazer com as tecnologias.</li></ul>



Reflexões quanto à conscientização dos alunos em relação ao uso das tecnologias.	<ul style="list-style-type: none"><li>● Percepção de tempo usando tecnologias.</li><li>● Percepção de problemas relacionados ao uso excessivo em tecnologias.</li><li>● Percepção do que os alunos aprenderam nas aulas.</li><li>● Percepções da prática social inicial à prática social final</li></ul>
Reflexões pedagógicas sobre o ensino dos jogos a partir de uma abordagem crítico -superadora	<ul style="list-style-type: none"><li>● Princípios e objetivos dos jogos a partir de uma abordagem crítico -superadora</li></ul>

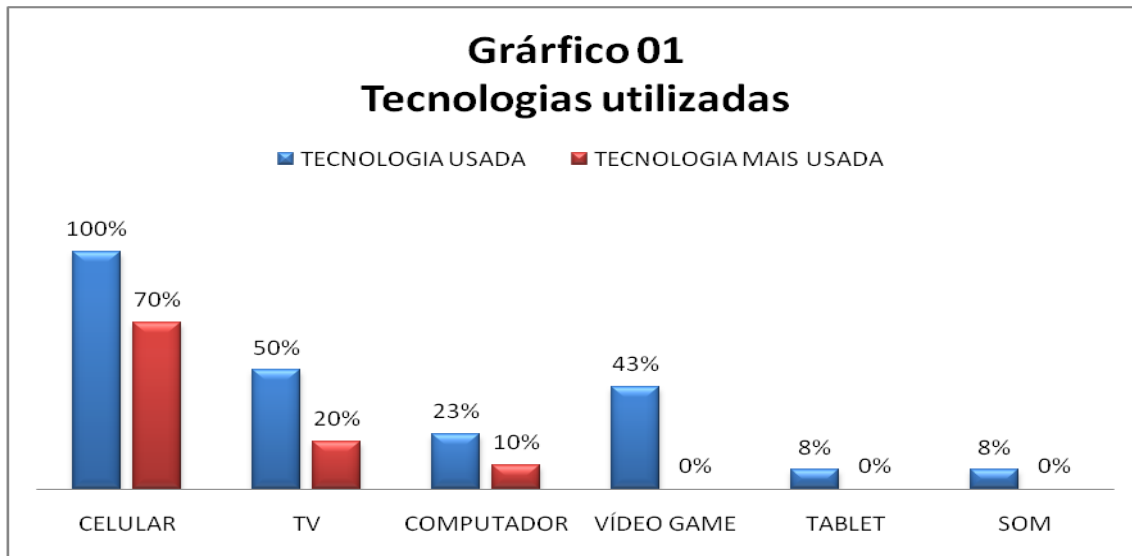
Para realizar as reflexões, levamos em conta a Pedagogia Histórico-Crítica que faz relação direta com a proposição Crítico-Superadora, que também vai fazer parte da condução da análise dos dados.

A seguir, são apresentados os resultados e análises referentes a cada uma das categorias estabelecidas e respectivas subcategorias.

### **7.3 Reflexões sobre a relação dos alunos com o uso das tecnologias.**

Para fazer essa análise sobre a relação dos alunos com as tecnologias, foi utilizado os dados coletados do questionário 01, levando em consideração a Prática social inicial (contato inicial com o tema a ser estudado) de Gasparin (2005), juntamente com uma reflexão pedagógica diagnóstica, judicativa e teológica do Coletivo de autores (1992).

Percebe-se que os alunos do 4º ano C, do turno vespertino, da Escola Municipal Professor Valdir Araujo de Uberlândia-MG moram com seus pais e possuem internet em casa, utilizando-se da tecnologia nos momentos de lazer.



No gráfico 01, percebe-se que os alunos utilizam vários tipos de tecnologias, sendo o celular mais utilizado por 70%, em seguida a TV por 20%, e o computador com 10% deles.

Os dados mostram que o celular é o mais utilizado em relação aos demais, o que é preocupante, pois demonstra um maior tempo de exposição às telas. Dados de Segundo Viqueci (2020) comprovam esses dados também onde é informado que crianças e adolescentes são os que mais utilizam os celulares.

**Gráfico 02 Aplicativos mais usados no celular**

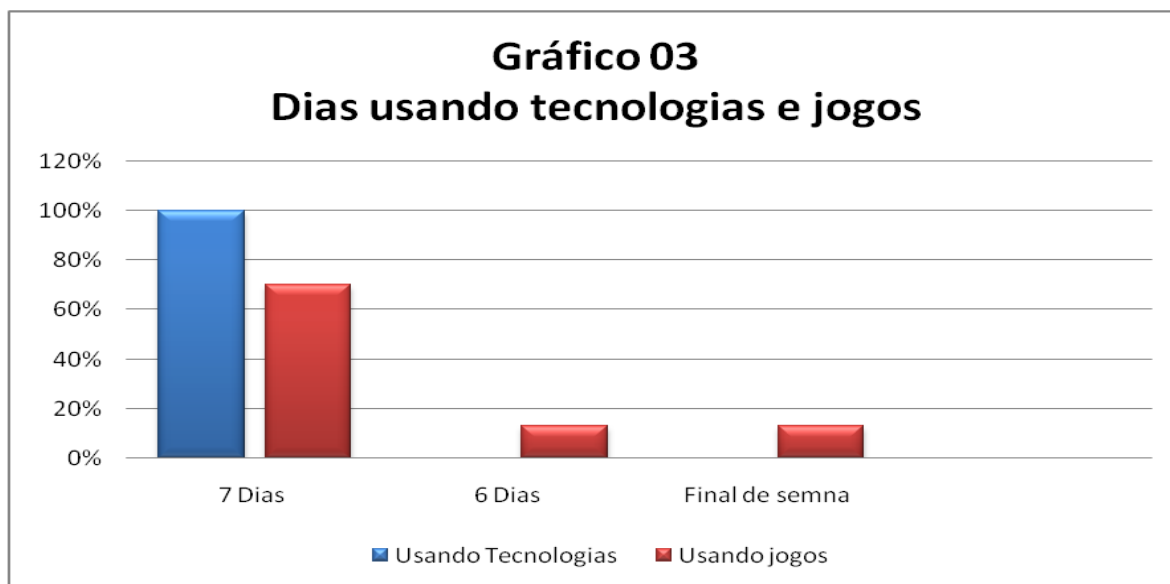


Segundo o gráfico 02, os aplicativos mais utilizados são, em primeiro lugar, relacionados a jogos eletrônicos, citado por 80% dos alunos, seguido dos aplicativos de vídeos, com cerca de 58%, vindo logo depois o whatsapp, com 20%, e redes sociais, com 5%. A maioria marcou 2 itens como resposta, evidenciando-se que os jogos eletrônicos são os aplicativos mais utilizados, juntamente com aplicativos de vídeos.

Esses resultados indicam que o assunto da adaptação de jogos eletrônicos é extremamente relevante, já que a maioria dos estudantes utiliza esses jogos e tem um conhecimento adquirido sobre eles. Isso foi crucial na abordagem progressista empregada, que buscou uma participação mais ativa dos estudantes ao solicitar suas opiniões sobre os jogos que gostariam de adaptar.

Em contrapartida, indica que os estudantes passam mais tempo usando os celulares, principalmente em jogos, ou seja, a utilização é vista como um mero passatempo e diversão, na maioria das ocasiões.

### **Gráfico 03 Quantidade de dias utilizando tecnologias e jogos**



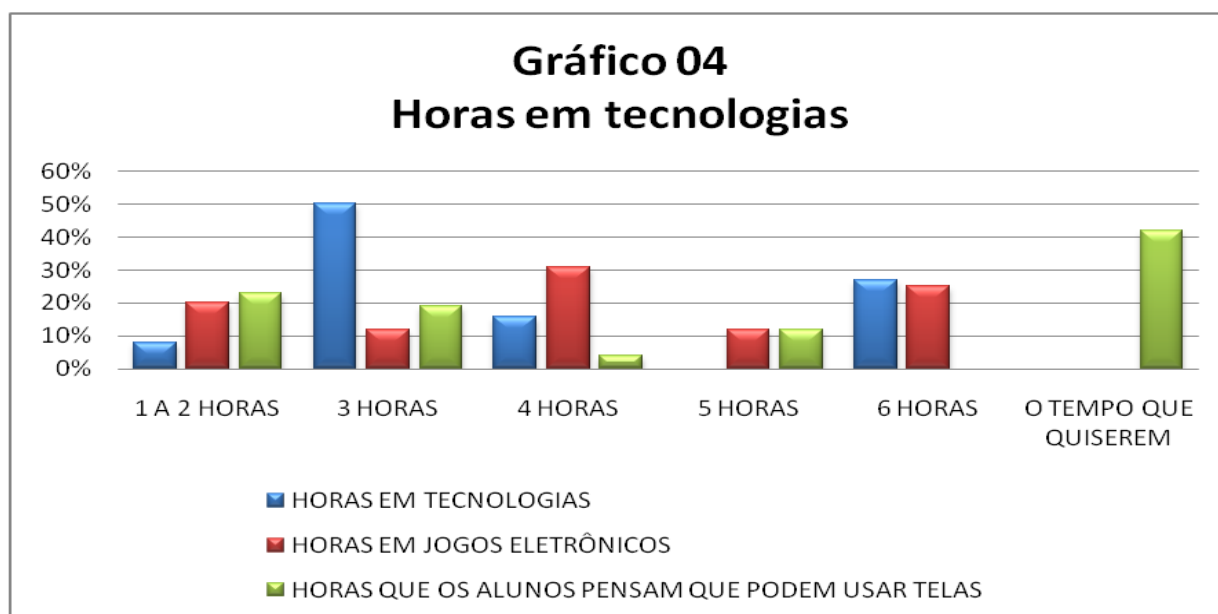
Ao analisar o Gráfico 03, percebemos que o uso das tecnologias está incorporado no dia a dia dos alunos, pois 100% dos alunos participantes da pesquisa fazem uso de tecnologias todos os dias da semana.

O uso de jogos eletrônicos por dias da semana é alto, pois cerca de 70% dos alunos fazem uso desses jogos por 7 dias da semana, 15% fazem uso por 6 dias na semana e somente 15% disseram que fazem uso de jogos eletrônicos apenas nos finais de semana.

Portanto, o uso de celulares e jogos eletrônicos acontece rotineiramente com esses alunos.

Este alto uso de jogos eletrônicos, embora possa ser um momento em que as pessoas estão interagindo virtualmente para resolver problemas e socializar através dos jogos, pode também ser um ambiente tóxico, com diversos tipos de preconceitos e violência psicológica. Além disso, este ambiente pode ser perigoso no que diz respeito ao uso de dados e imagens que podem ser usados em várias situações, inclusive sexuais, conforme demonstrado por Monteiro e Osório (2015).

**Gráfico 04 Quantidade de horas utilizando tecnologias e jogos**



Ao analisar o gráfico 04, fica claro que os alunos do 4º ano C ficam tempo em excesso usando tecnologias, e como vimos no gráfico 2 essa tecnologia mais utilizada seria o celular.



Levando em conta a Sociedade Brasileira de Pediatria, recomenda-se que o tempo de uso de telas para crianças na faixa etária de 10 anos não ultrapasse 2 horas por dia.

O gráfico nos mostra que apenas 8% dos alunos utilizam as tecnologias por esse período, os outros 92% estão usando as tecnologias entre 3 e 6 horas ao dia, dentre os quais 50% disseram que utilizam 3 horas, 16% 4 horas e 27% 6 horas ao dia.

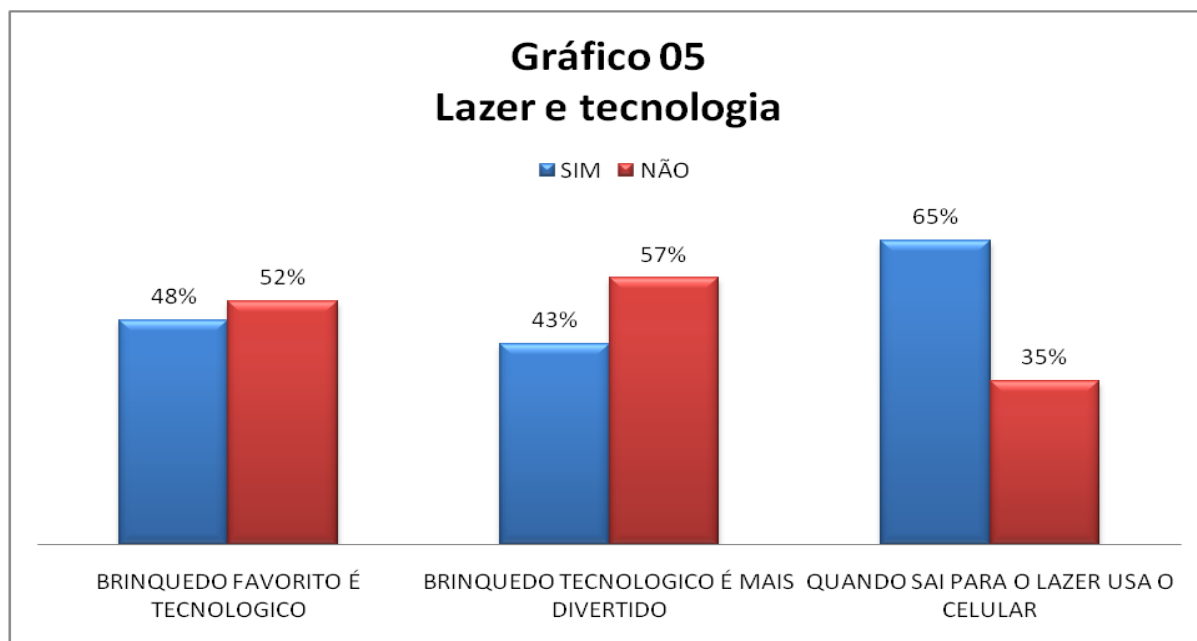
O uso dos jogos eletrônicos demanda um tempo excessivo para esses alunos, onde apenas 20% estão dentro do uso entre 1 e 2 horas por dia, enquanto os outros 80% estão utilizando entre 3 e 6 horas por dia.

Quando perguntados sobre o tempo que eles acham que poderiam ficar utilizando as tecnologias, o dado é preocupante, pois 42% acham que podem ficar o tempo que quiserem, enquanto 35% entre 3 e 6 horas e somente 23% pensam que o recomendado seria entre 1 e 2 horas por dia.

Estes resultados servem de alerta para a turma, pois além de permanecerem por tempo em excesso, os alunos também acham que esse tempo está dentro do recomendado, e muitos pensando que podem ficar o tempo que quiserem usando as tecnologias.

Dados semelhantes foram encontrados nas pesquisas de Ferreira (2020) mostram que, na maioria dos países, o tempo de tela excede o ideal, de Pesquisas como as de Ferreira (2020) mostram que, na maioria dos países, o tempo gasto com telas supera o ideal, chegando a atingir até 6 horas diárias. Assis (2022) indica que o uso do tempo de tela por crianças de 7 a 10 anos é em média 3 vezes superior ao recomendado.

Dado o crescente realismo dos jogos eletrônicos e sua capacidade de prender a atenção, muitas pessoas optam por permanecer nesse universo virtual, iniciando um processo de isolamento social, conforme mencionado por Silva e Castro (2017). Este distanciamento social pode provocar questões como ansiedade e depressão, conforme mencionado por Viqueci (2020).



Analisando o gráfico 05, percebemos uma grande influência das tecnologias nos momentos de lazer dos alunos, onde para 48% dos alunos o brinquedo tecnológico é o favorito, além de que para 43% o brinquedo tecnológico é o mais divertido, além de que 65% desses alunos, levam o celular para se divertirem durante o tempo de lazer. Essa grande preferência pelas tecnologias pode ocorrer por algumas razões como: a falta de espaços públicos para o lazer; ou falta de tempo dos pais para ter momentos de lazer com os filhos seja em casa ou em espaços públicos e privados; além das tecnologias despertarem grande atração, criadas e desenvolvidas também para atender os momentos de lazer, a partir dos jogos eletrônicos, por exemplo.

Pesquisas como as Ferreira (2020) mostram que, na maioria dos países, o tempo de tela excede o ideal. Finka, Mélo e Israeld (2019) também notaram um número significativo de crianças que, ao sair para atividades recreativas, levam seus tablets e telefones para esses locais.

Ao examinar as respostas obtidas através do questionário 01, conclui-se que é imprescindível uma intervenção pedagógica sobre o uso das tecnologias, uma vez que os estudantes gastam muito tempo utilizando esses recursos, especialmente no uso de telas como as do celular. Esta utilização está fortemente ligada aos jogos eletrônicos, cujo aplicativo é o mais usado, ocupando uma grande parte das horas

de diversão. Também se observa uma ausência de consciência, especialmente em relação ao tempo de utilização dessas tecnologias.

Pesquisas como as Ferreira (2020) mostram que, na maioria dos países, o tempo de tela excede o ideal. Ao analisar os dados com base na reflexão pedagógica do Coletivo de Autores (1992), identificamos a etapa diagnóstica onde observamos que os estudantes utilizam a tecnologia cotidianamente. No entanto, na etapa judicativa, notamos que esse uso pode estar afetando negativamente a saúde e o desenvolvimento deles. Isso se deve ao fato de que os estudantes não tinham conhecimento da quantidade de horas seguras para o uso de celulares e jogos eletrônicos, nem do número de problemas de saúde ou desenvolvimento que isso pode provocar.

Então devemos a partir para fase teleológica buscar formas de conscientizar esses alunos para um uso mais consciente das mesmas através da nossa intervenção pedagógica.

Desta maneira partimos da prática social inicial com o primeiro contato com o tema e iniciamos a problematização, que são passos a serem seguidos para efetivar nossa prática docente que é influenciada pela Pedagogia Histórica-Crítica.

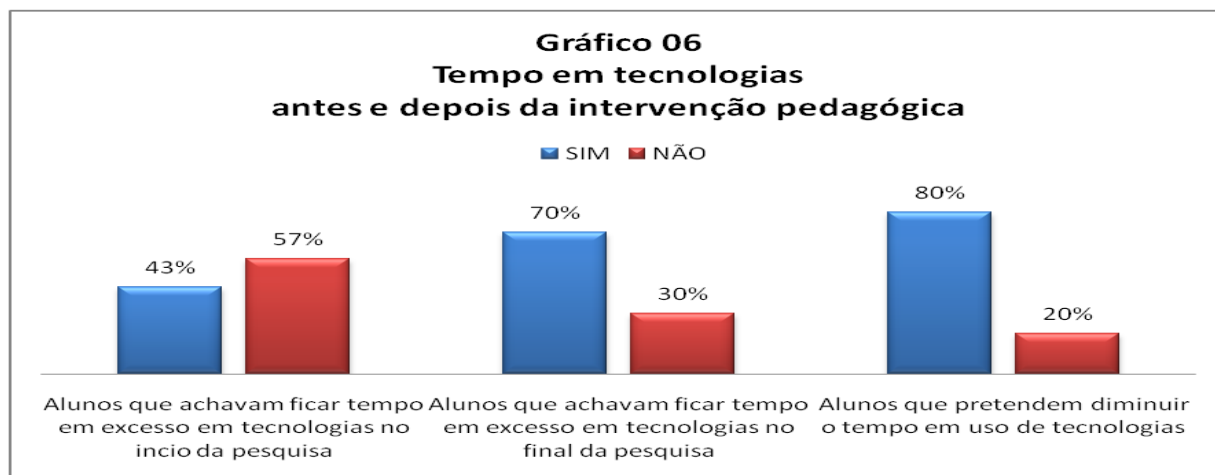
#### **7.4 Reflexões quanto à conscientização dos alunos em relação ao uso das tecnologias.**

Para fazer as reflexões e análises sobre a conscientização dos alunos quanto ao uso das tecnologias, utilizou-se os dados coletados por meio dos questionários 01 e 02 e do diário de bordo, levando em consideração a Prática social inicial e Prática social final de Gasparin (2005), juntamente com uma reflexão pedagógica diagnóstica, judicativa e teleológica do Coletivo de autores (1992).

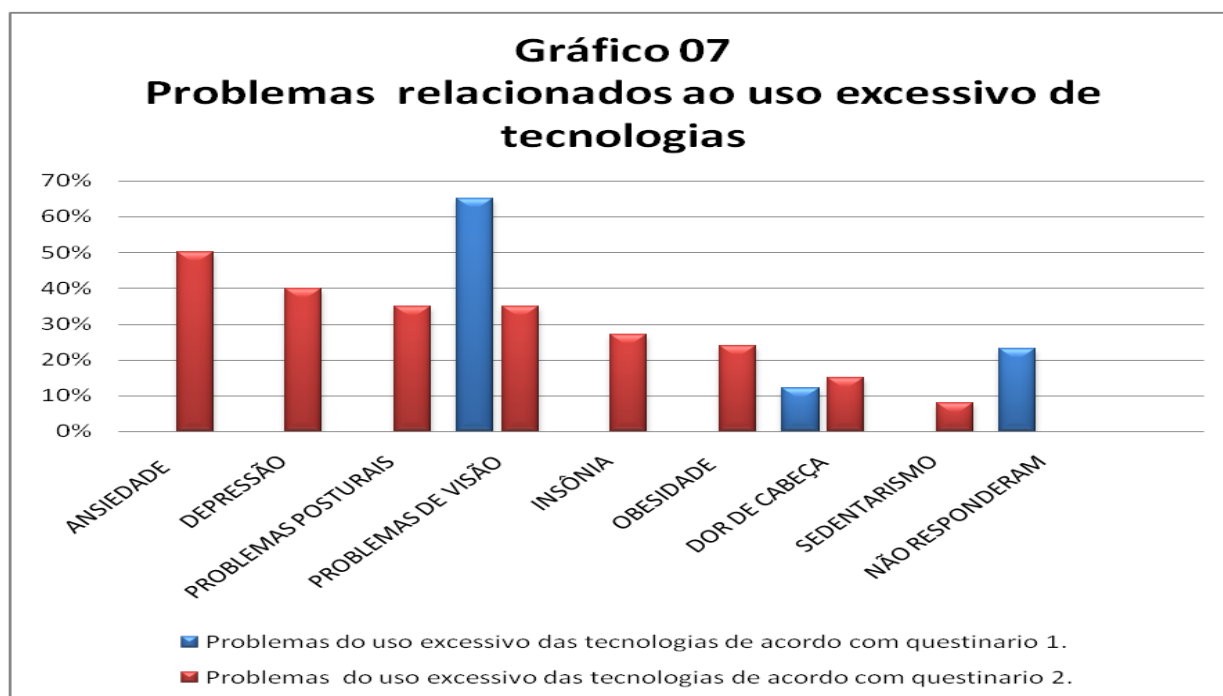
##### ***Percepção de problemas relacionados ao uso excessivo em tecnologia***

Segundo o gráfico 06, podemos notar que a intervenção pedagógica foi positiva alcançando seus objetivos, pois ao analisar as respostas ao questionário 01, percebe-se que 43% dos alunos achavam ficar tempo em excesso utilizando tecnologias no início da pesquisa. Ao responderem o questionário 02, esse número passou para 70%, enquanto 80% deles responderam que pretendem diminuir esse

tempo, mostrando assim uma conscientização sobre o tempo de uso das tecnologias.



**Percepção de problemas relacionados ao uso excessivo em tecnologias.**



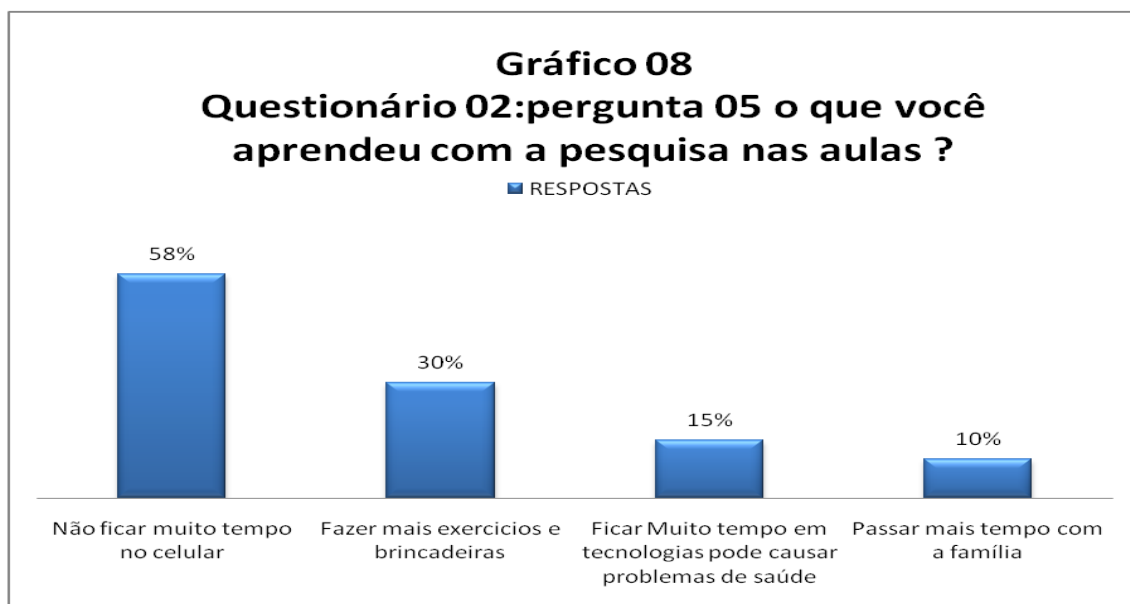
Resultados importantes relacionados com o questionário 02 são apresentados também no gráfico 07. Nesse gráfico, comparando o nível de conhecimento dos alunos sobre possíveis problemas relacionados ao uso excessivo das tecnologias, percebemos que, no questionário 01, os alunos tinham um conhecimento restrito sobre a quantidade de problemas de saúde e de desenvolvimento que podem ocorrer ao utilizar tecnologias em excesso principalmente o uso de telas, pois os

únicos problemas que eles conheciam eram problemas de visão (65% das respostas) e dor de cabeça (12%) enquanto 23% não souberam responder.

Ao responderem o questionário 02, após a intervenção pedagógica, o número de possíveis problemas indicados pelos alunos relacionados em se usar tecnologias em excesso aumentou significativamente, pois além de dor de cabeça e problemas de visão também foram apontados ansiedade (50%), depressão (40%), problemas posturais (35%), insônia, obesidade e sedentarismo. A análise desses dados contribuiu para atender um de nossos objetivos específicos, ou seja, de identificar e levantar os perigos para a saúde em usar as tecnologias em excesso.

Esses problemas indicados pelos alunos estão em vários estudos como Paiva e Costa (2015), Lopes et al (2021), França (2019), Schwaickardt et al (2021), Viqueci (2020)

### ***Percepção do que os alunos aprenderam nas aulas.***



Outro dado importante obtido com o questionário 02, em sua questão 05, onde os alunos deveriam responder sobre o que aprenderam com a pesquisa nas aulas de Educação física, obtivemos respostas indicativas que o objetivo de conscientizar os alunos sobre o uso das tecnologias através dos jogos e brincadeiras foi alcançado. 58% dos alunos informaram que aprenderam que não podem ficar



muito tempo no celular, 30% indicaram fazer mais exercícios e brincadeiras, 15% concluíram que passar muito tempo em tecnologias pode causar problemas de saúde e 10% a passar mais tempo com os familiares.

Esses resultados sugerem maior conscientização dos alunos, que não devem ficar muito tempo utilizando tecnologias, principalmente o uso de telas como os celulares, o que pode causar diversos problemas de saúde e de desenvolvimento; que tem outras formas de passar o tempo como brincadeiras, jogos ou exercícios físicos, principalmente com a família.

Pesquisas como as Ferreira (2020) mostram que, na maioria dos países, o tempo de tela excede o ideal, Este tempo em família é crucial, assim como o monitoramento e supervisão dos pais sobre o tempo e o conteúdo acessado pelos filhos, especialmente nos dispositivos móveis. França (2019) observou que crianças que assistem a conteúdos educativos adequados à sua idade, frequentemente violentos, podem contribuir para a formação de indivíduos mais agressivos e sem paciência.

Um estudo que pode ser associado à relevância dos pais na sensibilização sobre o uso das tecnologias é o de Schwaickardt et al (2021), que destaca que o uso de telas até próximo ao horário de dormir prejudica o sono dos pequenos, interferindo na produção de melatonina, um hormônio essencial para o sono.

Podemos ainda relacionar o gráfico com o estudo de Assis (2022) onde demonstra que as crianças até querem brincar mais de forma não eletrônica, mas falta de estímulo dos responsáveis e a falta de espaços adequados e tempo para a realização dessas brincadeiras não permite que aconteça.

Pesquisas como as Ferreira (2020) mostram que, na maioria dos países, o tempo de tela excede o ideal, de Com base nas etapas da reflexão pedagógica do Coletivo de autores (1992), ficou evidente que, após a fase judicativa, onde identificamos a necessidade de nossa intervenção pedagógica, alcançamos a fase teológica. Através das aulas, conseguimos conscientizar os alunos sobre o uso correto das tecnologias. Os dados indicam uma melhoria em aspectos cruciais como a percepção do tempo e os problemas de saúde ligados ao uso das tecnologias, além de aspectos mencionados pelos estudantes que, segundo eles, aprenderam com as aulas, como: Não ficar muito tempo no celular; fazer mais exercícios e brincadeiras, ou passar mais tempo com a família.



### ***Percepções da prática social inicial à prática social final***

Buscando analisar os dados, levando em consideração os passos da Pedagogia Histórico-Crítico, conforme registrado no diário de bordo, após a aplicação do questionário 01, que está presente na prática social inicial, os alunos assistiram aos vídeos sobre o tema, onde debatemos sobre o tempo que se pode ficar usando tecnologias, os problemas que podem resultar se utilizarmos por tempo excessivo, principalmente em celulares, e sobre possíveis soluções como passar o tempo fazendo outras coisas, como brincar mais com os amigos e familiares de forma não virtual ou praticar esportes. Ficou evidente que, com os vídeos, os alunos começaram a entender a relação das tecnologias em suas vidas de uma forma diferente, que eles deveriam ficar mais atentos, principalmente como tempo de uso.

As aulas que envolveram as atividades teóricas como a atividade do apêndice E foi possível abordar aspectos políticos, como mais espaços públicos e mais segurança nesses espaços para o lazer, além de debater mais uma vez sobre as tecnologias e seus malefícios, se usadas de forma errada e possíveis soluções para não ficar muito tempo em uso tecnologias.

Já atividade proposta como tarefa de casa, envolveu os pais no processo em que os alunos assistiram novamente um dos vídeos e puderam ter contato novamente com o assunto.

Embora a participação dos pais na atividade tenha sido reduzida, ainda assim auxiliou no processo. Os pais desempenham um papel fundamental na educação sobre o uso das tecnologias, conforme demonstrado nos estudos de Schwaickardt et al (2021) e Assis (2022).

Discutindo o assunto de maneira simples, a conexão das pessoas com o trabalho, que consome grande parte do tempo delas, deixando pouco tempo para o lazer. Onde os pais desempenham um papel fundamental

A culminância dessa tarefa foi a construção e apreciação dos cartazes que abordaram os malefícios do uso excessivo das tecnologias e momentos com os familiares fora desse mundo tecnológico, como alternativa para uma vida mais saudável.

As aulas envolvendo adaptações dos jogos eletrônicos na quadra, analisadas nesse processo da relação dos jogos eletrônicos, foram importantes para alinhar a parte prática com a parte teórica, além de mostrar a importância de se relacionar de forma não virtual, como uma ferramenta importantíssima para a socialização.

Embora o tema de jogos eletrônicos não seja frequentemente abordado pelos docentes, ele possui uma grande capacidade de engajamento dos estudantes, já que faz parte do seu dia a dia e da sua cultura, conforme mencionado por Giacomini (2022).

Como demonstrado nos estudos de Novais (2012), Souza (2019), Braga (2023), Stahl (2021), essas adaptações demonstraram que esse tipo de atividade é bem recebida pelos estudantes por ser inovadora, contribui para a formação de indivíduos criativos, intensifica a socialização e que o tema pode ser um elo para o debate de diversos temas relevantes para a sociedade. E propostas de livros didáticos como o de Darido (2018) e Okimura-Kerr et al (2022), podem ser utilizadas como ferramentas para o conteúdo.

A participação ativa na adaptação dos jogos eletrônicos foi o destaque da pesquisa, pois os estudantes mostraram-se satisfeitos com esse processo, que auxiliou na socialização deles. Não houve problemas de relacionamento e as alterações nos jogos sempre se referiam a alterar as regras para aumentar a participação de todos.

Podemos associar essa maior participação à liberdade de expressão, conforme mencionado por Maschio e Ribas (2011). Além disso, a socialização positiva foi impactada, já que os estudantes demonstraram mais seus sentimentos aos colegas, conforme demonstrado em pesquisas de Pellegrini (2007) e Ferreira, Leite e Silva (2022).

Essas fases da intervenção pedagógica são marcadas pelos passos de problematização e instrumentalização, que favoreceram a catarse, na qual os estudantes elaboraram uma síntese mental dos temas abordados.

Todo esse procedimento auxiliou na solidificação do tema, impactando a prática social final capaz de atingir as metas da intervenção pedagógica.

Nota-se que os alunos tiveram uma evolução no envolvimento e aprendizagem sobre o tema, demonstrando uma melhora na conscientização do tempo de uso, ampliando o entendimento sobre os problemas que podem ocorrer com uso em excesso, e até mesmo sobre soluções para que possa diminuir esse uso como, por exemplo, fazer mais exercícios e brincar ou passar mais tempo com os familiares.

### **7.5 Reflexões pedagógicas sobre o ensino dos jogos e brincadeiras a partir de uma abordagem progressista.**

Para fazer as reflexões e análises pedagógicas sobre o ensino dos jogos e brincadeiras a partir de uma abordagem progressista, foram utilizados os dados coletados por meio dos questionários 01 e 02, registros do diário de bordo e atividades descritas nos apêndices E e F, levando em consideração o conteúdo jogo, na perspectiva do Coletivo de autores (1992), segundo o qual o jogo é entendido como fator de desenvolvimento do pensamento que leva a desvincular de situações reais levando ao agir.

O jogo, nesta abordagem, deve ser desenvolvido a partir princípios de relevância social, contemporaneidade, que foi alcançado pela intervenção pedagógica, como foi analisado nas seções anteriores a partir dos questionários e do diário de bordo, abordando, por exemplo, temas sociais e políticos.

Ao examinar as adaptações dos jogos eletrônicos, alguns foram propostos por mim e outros pelos estudantes. Assim, quase todos os jogos foram alterados, dando origem a novos jogos baseados nas opiniões dos estudantes. Isso destaca a participação ativa dos estudantes como protagonistas, auxiliando-os a se tornarem mais engajados, críticos e autônomos, características inerentes às propostas progressistas. Todos os jogos tiveram a participação e contribuição dos alunos.

Considerando os propósitos dos jogos, de acordo com o Coletivo de Autores (1992), um dos resultados alcançados foi o aprimoramento da habilidade de estruturar seus próprios jogos e estabelecer suas próprias regras, entendendo-as e aceitando-as como demandas coletivas. Tanto é que, durante as aulas, quase não tive problemas de relacionamento entre os estudantes, evidenciando que a intervenção pedagógica foi eficaz no que diz respeito ao convívio social. Os estudantes se dedicaram a ajudar a criar e alterar os jogos, e participaram de uma maneira que há muito tempo.

Outro objetivo da abordagem progressista, que é a aplicação do pensamento tático, também foi notado, já que os estudantes usaram eficazmente esse pensamento, inclusive em novas adaptações de jogos. Outros objetivos importantes abordados na intervenção envolveram o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação, e as relações



sociais: criança-família, criança-crianças, criança-professor, criança-adultos. Nesse sentido, as aulas foram um sucesso na questão da socialização, visto que não tivemos praticamente problemas de relacionamento, os alunos souberam dar suas opiniões e respeitar a dos colegas, bem como respeitar as regras que algumas vezes eles mesmos estabeleceram.

De maneira geral, a intervenção pedagógica buscou a formação de indivíduos conscientes, críticos e reflexivos, bem como a historicidade, suas manifestações culturais, políticas e sociais.

## 8. Considerações finais

Como ficou claro nesta pesquisa, existem vários problemas que podem surgir quando se utiliza excessivamente as tecnologias, especialmente o uso de telas em aparelhos móveis. Esses problemas abrangem desde o desenvolvimento cognitivo, emocional e motor, até doenças físicas e mentais, como a depressão. Esta pode surgir a partir do isolamento social na família e se espalhar para outras áreas da sociedade, com crianças cada vez mais imersas no mundo virtual, afastando-se do mundo real.

A BNCC aborda o tema Jogos eletrônicos de forma bastante imprecisa, porém, podemos afirmar que foi um acerto incluir os jogos eletrônicos no conteúdo de jogos e brincadeiras. Isso permitiu discussões sobre temas ligados ao uso desses jogos, além de outras maneiras de tratar desses jogos nas aulas de Educação Física Escolar. Além disso, permitiu pesquisas como essa para a nossa área.

No entanto, a BNCC menciona os jogos eletrônicos apenas nos sexto e sétimo anos, sem explicar o motivo. No entanto, é evidente que esses jogos e suas discussões podem ser abordados em outros anos, inclusive no ensino fundamental 1.

O documento não fornece nenhuma orientação sobre como abordar o conteúdo, apenas indica as competências a serem aprimoradas. Uma delas seria a experimentação e fruição de jogos eletrônicos nas escolas, algo que sabemos ser impossível em nossas escolas públicas, devido à sua condição precária em termos tecnológicos.

A escassez de recursos tecnológicos, combinada com a criatividade e a habilidade de adaptação dos docentes de Educação Física escolar, permitiu uma nova maneira de tratar o conteúdo, adaptando jogos eletrônicos para partidas reais na quadra.

O estudo foi orientado por uma perspectiva progressista, que considerou os estudantes como atores fundamentais na condução das aulas. Os jogos e brincadeiras estavam conectados ao tema das tecnologias e jogos eletrônicos, permitindo que os estudantes compreendessem a proposta, engajando-se nas discussões sobre o assunto e nas adaptações dos jogos.



As adaptações dos jogos eletrônicos incentivaram a participação, a criatividade e a autonomia dos estudantes, além de aprimorar a parte motora e cognitiva deles. Além disso, a escola e a educação física se destacam como um dos poucos locais onde ocorre esse tipo de socialização, através de atividades físicas, como jogos e brincadeiras.

Foram desenvolvidos e refeitos jogos a partir de adaptações de jogos eletrônicos que são parte do dia a dia dos estudantes, conectando-os ao tema da aula. Eles compartilharam suas ideias e contribuíram para o seu desenvolvimento e modificação durante as aulas, tornando-se parte integrante do progresso delas.

Podemos afirmar que a adaptação dos jogos eletrônicos foi o ápice do estudo, dando vida às aulas. Cada vez mais os estudantes queriam participar, sempre com novas adaptações e regras para estimular essa participação. Dessa forma, a socialização foi estimulada de forma positiva com a participação de todos os estudantes e sem dificuldades de relacionamento.

Sobre os objetivos específicos, onde um deles consiste em analisar as contribuições de uma proposta crítico-superadora na abordagem do conteúdo Jogos e Brincadeiras sobre a conscientização dos alunos quanto ao uso das tecnologias e suas consequências, buscamos dentro de uma abordagem progressista conscientizar os alunos sobre o uso das tecnologias.

Foi apresentado informações em relação ao tempo de uso dessas tecnologias, segundo os órgãos de saúde competentes, e os possíveis problemas que poderiam ocorrer se utilizassem essas tecnologias em excesso, bem como formas de se ter uma vida mais saudável, passando mais tempo com seus familiares e amigos, brincando e jogando, fazendo esportes e aproveitando os espaços de lazer da cidade.

Ficou evidente que os estudantes participantes do estudo utilizam tecnologias em seu cotidiano, mas isso ocorre de maneira inadequada para a idade, ou seja, em excesso. Isso ocorre principalmente para diversão através de jogos no celular, que é o recurso tecnológico mais usado por eles. No começo do estudo, eles não tinham consciência do tempo que poderiam passar expostos a essas tecnologias, pois muitos acreditavam que poderiam permanecer por quanto tempo desejassem.

Eles não tinham ideia dos danos que essa exposição excessiva poderia provocar. No entanto, ao examinar o segundo questionário, ficou claro que eles



compreenderam que esse tempo precisa ser reduzido e que há diversos problemas ligados ao uso inadequado das tecnologias, além de soluções que envolvem outras atividades para uma vida mais saudável, com menos telas.

Às vezes, as soluções começam na própria família, que não possui muito tempo e energia para brincar com seus filhos, o que poderia justificar a baixa participação na tarefa de casa proposta aos estudantes.

No entanto, utilizamos essa circunstância para debater a relação dos pais com o trabalho. Concluímos que, frequentemente, os pais desejam estar mais presentes na vida dos filhos, tanto na escola quanto no lazer, mas o trabalho consome muito do seu tempo, deixando-os extremamente exaustos e sem energia ao término de um dia de trabalho.

Outro ponto abordado foi a escassez de espaços públicos e a falta de segurança nos poucos que existem. Foi sugerido após uma pesquisa sobre os espaços públicos do bairro, que são escassos, inseguros e de má qualidade, tornando complicado para os estudantes utilizarem esses locais.

Também foram atingidos outros objetivos, como identificar e destacar os riscos à saúde ligados ao uso excessivo de tecnologias, examinar a relação entre o tempo de uso das tecnologias pelos estudantes, além de direcionar os estudantes para uma utilização mais balanceada das tecnologias.

Este estudo também procurou expandir o entendimento sobre jogos e brincadeiras sob uma perspectiva progressista, focando nos jogos eletrônicos, um tópico recente e polêmico nas aulas de Educação Física. Isso mostra que há outras maneiras de tratá-lo, além da abordagem genérica proposta pela BNCC.

Finalmente, o recurso pedagógico gerado por esta pesquisa tem como objetivo fornecer apoio aos professores que desejam tratar do assunto, de maneira a influenciar positivamente a prática docente, incentivando reflexões e a partilha de conhecimentos sobre o assunto.

Uma forma de levar essa discussão até os professores seria uma formação continuada abordando o tema de jogos eletrônicos e jogos e brincadeiras.



## 9. Recurso Educacional

O recurso educacional produzido a partir dessa pesquisa é a proposta de uma Unidade didática para se trabalhar os jogos e brincadeiras de uma maneira em que se conscientizem os alunos sobre o uso excessivos das tecnologias e suas consequências, essa unidade vai contar em uma primeira parte sobre essa conscientização e a maneira que será abordado o assunto e depois todas as atividades e pontos importantes que foram realizados e construídos juntos com os alunos em uma proposição crítico-superadora.

## REFERÊNCIAS

ASSIS, Larissa Aparecida Almeida de. **Tecnologia, inovação e movimentação: relação entre tempo de tela, conhecimento sobre brincadeiras e o nível de atividade física em crianças de 7 a 10 anos.** 2022. 32 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2022.

Disponível em:

<https://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/4675> . acesso 15 Mar 2024

ANDRADE, Débora Batista Maciel de. **O jogo a partir da perspectiva crítico superadora nas aulas de educação física do ensino médio integrado: desafios e possibilidades.** 2019. 166 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco IFPE, Campus Olinda, Olinda, 2019. Disponível em:<https://repositorio.ifpe.edu.br/xmlui/handle/123456789/109>. Acesso em: 10 jan. 2024

ARAÚJO, Marcionila da Silva; SILVA, Tatiara Medeiros. **Brincando também se aprende: a importância dos jogos e das brincadeiras de ontem e hoje para a construção e socialização das crianças numa sociedade moderna.** Repositório Institucional UFPB- UFPB Campus 1- Centro de Educação (CE) - Trabalho de Conclusão de graduação- Pedagogia 2015. Disponível em:<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/2214>. Acesso em: 11 jan. 2024.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo* Lisboa: Edições 70, 1977

BRAGA, Jefferson Santos. **Jogos eletrônicos adaptados para as aulas de educação física: do campo virtual para o real.** 2023. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física ) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2023. Disponível em:<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/29777>. Acesso em: 11 jan. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular.* Brasília, 2018.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei nº 8.069,13 de Julho de 1990. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2021/julho/trinta-e-um-anos-do-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-confira-as-novas-acoes-para-fortalecer-o-eca/ECA2021\\_Digital.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2021/julho/trinta-e-um-anos-do-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-confira-as-novas-acoes-para-fortalecer-o-eca/ECA2021_Digital.pdf) . Acesso em: 12 Set 2024.

BRASIL. Lei nº 14.826, de 21 de Março de 2024. Diário Oficial da União, Brasília. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/L14826.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2014.826%2C%20DE%20%20DE%20MAR%C3%87O%20DE%202024&text=Institui%20a%20parentalidade%20positiva%20e,24%20de%20maio%20de%202022](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14826.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2014.826%2C%20DE%20%20DE%20MAR%C3%87O%20DE%202024&text=Institui%20a%20parentalidade%20positiva%20e,24%20de%20maio%20de%202022). Acesso em: 12 Set 2024.



BRASIL. LEI Nº 15.100, DE 13 DE JANEIRO DE 2025. . Diário Oficial da União, Brasília. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2023-2026/2025/lei/115100.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2025/lei/115100.htm). Acesso em: 25 Jan 2025.

CAILLOIS, Roger. Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem. Trad. de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 2017.

CASTELLANI FILHO, Lino. et al. *Metodologia do ensino de Educação Física* São Paulo: Cortez 2009.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do Ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série de formação do professor.

da SILVA Vanessa Ângela; CASTRO Márcio Prado **O Uso Abusivo Das Novas Mídias e Tecnologias Pela Sociedade Contemporânea**. Revista de Pós-Graduação Multidisciplinar, São Paulo, v. 2, pág. 231-238, jul./out. 2017. ISSN2594-4800 | e-ISSN 2594-4797 | doi: 10.22287/rpgm.v1i2.590 Disponível em: [https://www.academia.edu/73748643/O\\_Uso\\_Abusivo\\_Das\\_Novas\\_M%C3%ADdias\\_e\\_Tecnologias\\_Pela\\_Sociedade\\_Contempor%C3%A2nea](https://www.academia.edu/73748643/O_Uso_Abusivo_Das_Novas_M%C3%ADdias_e_Tecnologias_Pela_Sociedade_Contempor%C3%A2nea). Acesso em: 11/03/2024

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição. *Educação Física no Ensino Superior – Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica*. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação física na escola: conteúdos, suas dimensões e significados**. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. Caderno de formação: formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 51-75, v. 16. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/41549/1/01d19t03.pdf>. Acesso em 02 mai 2024

DARIDO, Soraia Cristina. **Os conteúdos da educação física escolar**. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (coord.). *Educação Física na escola*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p. 64-79. disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/266186057\\_OS\\_CONTEUDOS\\_NA\\_EDUCACAO\\_FISICA\\_ESCOLAR](https://www.researchgate.net/publication/266186057_OS_CONTEUDOS_NA_EDUCACAO_FISICA_ESCOLAR)

DARIDO, Suraya Cristina et al. *Práticas corporais: educação física: 6º a 9º ano*. São Paulo: Moderna, 2018.

FERREIRA, Sueli David; OLÍMPIA, Silva Barbosa; ANTÔNIO DE ARAÚJO LEITE FILHO, Marcos Antônio Araújo. **Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física**, [S. l.], v. 5, n. 6, p. 159–171, 2022. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/5372>. Acesso em: 11 jan. 2024

FINK, Karina.; MÉLO, Tainá Ribas; ISRAEL, Vera Lúcia. **Tecnologias no desenvolvimento neuropsicomotor em escolares de quatro a seis anos/ Technologies in neuropsicomotor development in schools four to six years.** Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional, [S. l.], v. 27, n. 2, p. 270–278, 2019. DOI: 10.4322/2526-8910.ctoAO1186. Disponível em: <https://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/1976>. Acesso em: 12 jan. 2024.

FERREIRA, Robson Araújo. **Exercícios físicos e tempo de tela em escolares adolescentes: Material Didático de Mídia-Educação.** 2020. 79 f. Tese (Doutorado) - Curso de Profissional em Exercício Físico na Promoção da Saúde., Unopar, Londrina, 2020. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=10843534](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10843534) acesso 15 Mar 2024

FRANÇA, Murilo Henrique Mendes. **Mídias de Telas e Testes de Atenção: Uso e Desempenho em Crianças de Seis a Oito Anos.** 2019. 93 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Escola de Ciências Sociais e da Saúde, Puc - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2019. Disponível em: <file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/jogos%20eletronicos/Use%20e%20desempenho%20aten%C3%A7%C3%A3o%20de%20telas%20Murilo%20Henrique%20Mendes%20Fran%C3%A7a.pdf>. Acesso em: 04 mar. 2024.

GASPARIN, J. L. Aprender, Desaprender, Reaprender. 2005. Texto digitalizado. Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2005. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/deb\\_nre/biologia/biologia\\_01.pdf](chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/deb_nre/biologia/biologia_01.pdf). Acesso em: 06 mar. 2024

GENEBRA: OMS, 2002. ONU - Organização das Nações Unidas.

GIACOMINI, Gabriel Lopes. **Jogos eletrônicos na educação física escolar: um estudo de revisão sistemática da literatura.** 2022. 48 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Bauru, Bauru, 2022. Disponível em: [file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/jogos%20eletronicos/giacomini\\_gl\\_tcc\\_bauru%20REFERENCIA.pdf](file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/jogos%20eletronicos/giacomini_gl_tcc_bauru%20REFERENCIA.pdf). Acesso em: 23 abr. 2024.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002

KUNZ, E. Transformação Didático-Pedagógica do Esporte. 5. ed. Ijuí: Unijuí, 2004.

HERMIDA, Jorge Fernando; DA MATA, Áurea; NASCIMENTO, Maria do Socorro. **A educação física crítico -superadora no contexto das pedagogias críticas no Brasil.** Anais do V Colóquio de Epistemologia da Educação Física, Maceió-AL,



Brasil, 22 e 23 de outubro de 2010, p. 1- 10, 22 out. 2010. Disponível em: [http://congressos.cbce.org.br/index.php/cepistef/v\\_cepistef/paper/viewFile/2672/1118](http://congressos.cbce.org.br/index.php/cepistef/v_cepistef/paper/viewFile/2672/1118). Acesso em: 4 abr. 2024.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/Johan%20Huizinga%20-%20Homo%20Ludens.pdf>. Acesso em: 26/07/2024

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram Internet. [agenciadenoticias.ibge.gov.br, 16/08/2024](https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/16/08/2024) Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/41026-em-2023-87-2-das-pessoas-com-10-anos-ou-mais-utilizaram-internet#:~:text=As%20crian%C3%A7as%20e%20os%20idosos,de%2025%20a%2029%20anos>. Acesso em: 06 jan. 2024.

KESARI, Kavindra Kumar; SIDDIQUI, Mohd Haris; MEENA Ramovatar,; KUMAR Shivendra. **Exposição à radiação de telefones celulares no cérebro e sistemas biológicos associados** Indian J Exp Biol. 2013 Mar;51(3):187-200. PMID: 23678539.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Cortez, 2017.

KROEF, Renata Fischer da Silveira; GAVILLON, Póti Quartiero; RAMM, Laís Vargas. **Diário de Campo e a Relação do(a) Pesquisador(a) com o Campo-Tema na Pesquisa-Intervenção. Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 2, p. 464-480, ago. 2020. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-42812020000200005&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812020000200005&lng=pt&nrm=iso). acessos em 21 jun. 2023. <http://dx.doi.org/10.12957/epp.2020.52579>.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

FERREIRA NETO, Sueli David; SILVA, Vânia Olímpia Barbosa. LEITE FILHO, Marcos Antônio Araújo. **Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. Revista Eletrônica Nacional de Educação Física. Edição Especial. v. 5, n. 6, ago. 2022.** Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///C:/Users/user/Downloads/JOGO+S+E+BRINCADEIRAS+NAS+AULAS+DE+EDUCA%C3%87%C3%83O+F%C3%8D+SICA%20\(1\).pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///C:/Users/user/Downloads/JOGO+S+E+BRINCADEIRAS+NAS+AULAS+DE+EDUCA%C3%87%C3%83O+F%C3%8D+SICA%20(1).pdf). Acesso em 14/03/2024.

LIMA, Wanderson Pereira. Abordagem crítico-superadora: o trato da Educação Física como prática transformadora da realidade social. **Educação: Teoria e Prática, [S. l.]**, v. 32, n. 65, p. e21[2022], 2022. DOI: 10.18675/1981-8106.v32.n.65.s15861. Disponível em:



<https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/15861>.

Acesso em: 11 abr. 2024.

LOPES, Andressa Pereira; LARANJEIRAS, Ana Letícia Canuto; NEVES, Reyniel Wandebil Sobrinho; ALENCAR, Valéria Viana. **O uso excessivo das tecnologias digitais e seus impactos nas relações psicossociais em diferentes fases do desenvolvimento humano.** Caderno de Graduação - Ciências Biológicas e da Saúde - UNIT - ALAGOAS, [S. l.], v. 6, n. 3, p. 166, 2021. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/fitsbiosauade/article/view/8964>. Acesso em: 12 jan. 2024.

LOURENÇO, Barbosa Silva; MONTEIRO Vinícius Augusto do Nascimento; SANTOS Silvan Menezes dos; SILVA Junior Vagner Pereira da; SILVA Lucas Barbos. **Jogos eletrônicos na BNCC para a Educação Física.** XXI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2019, Natal. Anais eletrônicos, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 35–57 Galoá, 2019. Disponível em: <https://proceedings.science/conbrace-2019/trabalhos/jogos-eletronicos-na-bncc-para-a-educacao-fisica?lang=pt-br>. Acesso em: 23 Fev. 2024.

MACHADO, Filipe Caetano de Leucas. **A EDUCAÇÃO FÍSICA E SUAS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS Um diálogo entre as teorias que fundamentam a educação física escolar e a forma com estas acontecem na prática.** 2011. 28 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/critico%20superadora/MAchado%20teorias%20pedagogicas.pdf>. Acesso em: 04 abr. 2024.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. São Paulo: 1996.

MASCHIO, Vanderléia; RIBAS, João Francisco Magno. **O jogo Enquanto Conteúdo da Educação Física Escolar na Abordagem Crítico Superadora.** CEFD/UFSM, 2009. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2846/Maschio\\_Vanderleia.pdf?sequenc e=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2846/Maschio_Vanderleia.pdf?sequenc e=1&isAllowed=y) . Acesso em: 24 abr.2024

MARTINELLI, Telma Adriano Pacífico; MILESKI, Keros Gustavo. **Concepções pedagógicas de Educação Física: os conceitos de diferença e inclusão.** Práxis Educativa, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 395–413, 2017. DOI: 10.5212/PraxEduc.v.12i2.0006. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/8827> . Acesso em: 4 abr. 2024.

MONTEIRO, Ana Francisca; OSÓRIO, Antônio José. **Novas tecnologias, riscos e oportunidades na perspectiva das crianças.** Revista Portuguesa de Educação, [S. l.], v. 28, n. 1, p. 35–57, 2015. DOI: 10.21814/rpe.7049. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/7049> . Acesso em: 12 jan . 2024.

MOREIRA, Evandro Carlos; MOREIRA, Raquel Stoilov Pereira. **Educação física, jogos eletrônicos e BNCC: como os livros didáticos abordam a temática?**

Cadernos de Aplicação, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.133541. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/133541>. Acesso em: 11 jan. 2024.

NOVAIS, Iara Tedeschi. **Adaptação de jogos eletrônicos para as aulas de Educação Física**. 2012. 39 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Unesp - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Rio Claro -Sp, 2012. Disponível em: [file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/jogos%20eletronicos/novais\\_it\\_tcc\\_rcla.pdf](file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/jogos%20eletronicos/novais_it_tcc_rcla.pdf). Acesso em: 20 abr. 2024.

OLIVEIRA, Renato Schiavinato de. **O jogo na perspectiva crítico-superadora**. 2007. 53 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas-Sp, 2007. Disponível em: [https://www.google.com/search?q=OLIVEIRA%2C+Renato+Schiavinato+de.+O+JOGO+NA+PERSPECTIVA+CR%3%8DTICO-SUPERADORA.&og=OLIVEIRA%2C+Renato+Schiavinato+de.+O+JOGO+NA+PERSPECTIVA+CR%3%8DTICO-SUPERADORA.&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzKxNmowajSoAqCwAgE&sourceid=chrome&ie=UTF-8&safe=active&ssui=on](https://www.google.com/search?q=OLIVEIRA%2C+Renato+Schiavinato+de.+O+JOGO+NA+PERSPECTIVA+CR%3%8DTICO-SUPERADORA.&og=OLIVEIRA%2C+Renato+Schiavinato+de.+O+JOGO+NA+PERSPECTIVA+CR%3%8DTICO-SUPERADORA.&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzKxNmowajSoAqCwAgE&sourceid=chrome&ie=UTF-8&safe=active&ssui=on) . Acesso em: 07 abr. 2024.

OKIMURA, Tiemi Keer. et al. **Se liga na Educação Física: 7º ano: Manual do professor**. 1 ed. São Paulo. Moderna, 2022. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/jogos%20eletronicos/EDIT-Se-liga-na-Ed-fisica-Ed-fisica-7-ano.pdf>. Acesso em: 25/02/2024.

PAIVA, Natália Morais Nôleto. D.; SILVA COSTA, Johnat. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** Psicologia.pt, Teresina, v. 1, p. 1-13, 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf> . Acesso em: 10 jan . 2024

PELLEGRINI, Mariana Joaquim. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. REPOSITÓRIO PUC - São Paulo Trabalho de Conclusão de Curso - TCC Graduação em Pedagogia. 2007. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/18593>. Acesso em: 10 jan. 2024

PEREIRA, Marcos Corrêa . **As brincadeiras de rua e suas influências na socialização e na cultura da criança**. Repositório Institucional- UFF- Rio de Janeiro- TCC, 2016. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/6674/MARCOS%20CORREA%20PEREIRA-%20MONOGRAFIA%2028-07-16.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 12 jan. 2024.

PUJOL, Vitor Rodrigues. **O jogo nas obras homo ludens e os jogos e os e os homens**. 2019. 61 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, A Universidade Federal de Santa Maria -Ufsm- Rs), Santa Maria, Rs, 2019. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19796/DIS\\_PPGEF\\_2019\\_PUJOL\\_VITOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19796/DIS_PPGEF_2019_PUJOL_VITOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 25 abr. 2024.

RIBEIRO Ávila Matos; NEIVA Emanuel Lucas . de Sousa.; MELO João Paulo Lima.; MAGALHÃES Juliana Macedo; BATISTA Pedro. Venicius . de S. Elaboração e validação de vídeo educacional sobre o uso excessivo de telas em crianças. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 23, n. 6, p. e13318, 28 jun. 2023.

SCHWAICKARDT Adamiane Silva Moraes ;CRUZ, , Danielle Coelho; Sousa, L. F., & TEODORO Lorena Lisita Inácio, L. (2021). **Uso excessivo de tecnologia e saúde pública..** *Movimenta (ISSN 1984-4298)*, 14(1), 139-142. Recuperado de <https://www.revista.ueg.br/index.php/movimenta/article/view/9641> 11/03/2024

SBP - Sociedade Brasileira de Pediatria. (2019). #Menos telas #Mais saúde. Manual de Orientação, Grupo de trabalho Saúde na Era Digital. SBP. Disponível em: <https://bit.ly/41i2q0r>. Acesso em: 12 jan. 2024.

STAHL, Nathan Willian. **Jogos eletrônicos na BNCC: uma proposta para a Educação Física escolar.** Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Educação Física. Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de Rio Claro. 41 f, Rio Claro, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/214228> . Acesso em: 4 jan. 2024.

SOUSA Lucas Lopes; CARVALHO José Begué Moreira. de. Uso abusivo de telas na infância e suas consequências. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 23, n. 2, p. e11594, 10 fev. 2023. Disponível em: <https://acervomais.com.br/index.php/saude/article/view/11594>. Acesso em: 25 mar. 2024.

SOUSA, Jeferson Alves de. **A educação Física Escolar entre o real e o virtual: a utilização de jogos eletrônicos como possibilidade pedagógica.** 2019. 51 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Uft – Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis -To, 2019. Disponível em: <file:///C:/Users/user/Documents/Mestrado/jogos%20eletronicos/Jeferson%20Alves%20-%20TCC%20Ed.%20F%C3%ADsica%20Jogos%20eletronicos.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2024.

TAFFAREL, Celi Zulke. **Pedagogia histórica-crítica e metodologia de ensino crítico-superadora na educação física: Nexos e determinações..** Nuances: Estudos sobre Educação, Presidente Prudente, v. 27, n. 1, p. 5–23, 2016. DOI: 10.14572/nuances.v27i1.3962. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/3962>. Acesso em: 5 abr. 2024.

UNICEF. **DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DAS CRIANÇAS.** Nova Iorque: UNICEF, 1959 disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao\\_universal\\_direitos\\_crianca.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf) Acesso em: 12 Set 2024



VIQUECI, Carolina Tinelli. **O uso excessivo da tecnologia na infância.** 2020. 42 f. TCC (graduação) - Curso de Pedagogia, Pedagogia, Faculdade de Americana Fam, Americana, 2020. Disponível em: <https://faculdadedeamericana.com.br/ojs/index.php/TCC/article/view/619/808>. Acesso em: 25 mar. 2024.



## APÊNDICES

### Apêndice A.

**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Menores de Idade Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/2012/Resolução 510/2016)**

Uberlândia, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2024.

Prezado/a responsável,

Seu (Sua) filho (a) (ou menor sob sua responsabilidade) está convidado a participar da pesquisa “**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: Reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista**”. Conduzida pelo professor-pesquisador Renato José Borges, sob coordenação do Prof. Dr. Márcio Pereira da Silva. O estudo será realizado de acordo com a aplicação de unidade didática de aulas pelo professor de Educação Física para os alunos com objetivo de propiciar mudanças positivas sobre a conscientização do uso excessivos das tecnologias através dos jogos e brincadeiras com uma proposta crítico-superadora.

Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 466/12 do Conselho Nacional de Saúde e nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade. Haverá um risco mínimo para saúde emocional, caracterizado pelo diálogo dos alunos durante a aplicação da Unidade Didática. Se, porventura, surgir algum tipo de conflito, de imediato deverá ser mediado e controlado pelo professor pesquisador. Há riscos de cair, esbarrar em alguém, torcer alguma parte do corpo, se chatear com algum acontecimento durante as aulas, os mesmos riscos que acontecem em uma aula de Educação Física no dia a dia. O estudante não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito dele e ninguém irá ficar chateado se não quiser ou começar a participar e depois desistir, ele pode desistir se assim quiser após ter iniciado a pesquisa. A pesquisa será feita na escola em que estuda durante as aulas de Educação Física



O estudante irá responder a dois questionários e eu terei um caderno para anotar tudo que foi realizado durante as atividades. O nome do estudante e suas informações serão segredo e poderá inventar um nome para usar durante essa pesquisa se assim desejar.

Se você tiver alguma dúvida e quiser perguntar, é só vir falar comigo.

A participação na pesquisa não envolve nenhum tipo de pagamento e você poderá consultar o pesquisador responsável em qualquer época, pessoalmente ou pelo telefone da instituição, para esclarecimento de qualquer dúvida. Todas as informações por você fornecidas e os resultados obtidos serão mantidos em sigilo, e estes últimos só serão utilizados para divulgação em reuniões e revistas científicas. Você será informado de todos os resultados obtidos, independentemente do fato de estes poderem mudar seu consentimento em participar da pesquisa. Você não terá quaisquer benefícios ou direitos financeiros sobre os eventuais resultados decorrentes da pesquisa. Este estudo é importante porque seus resultados fornecerão informações para produzir relatos de experiência e material-didático-pedagógico para possível utilização em programas de formação continuada, ou fornecer subsídios para o desenvolvimento das concepções progressistas da Educação Física. Diante das explicações, se você concorda que seu (sua) filho (a) (ou menor sob sua responsabilidade) participe deste projeto, forneça os dados solicitados e coloque sua assinatura a seguir.

Agradeço sua atenção!

#### CONSENTIMENTO PÓS-INFORMADO

Eu \_\_\_\_\_, RG nº \_\_\_\_\_,  
responsável pelo/a estudante \_\_\_\_\_,

RG nº \_\_\_\_\_ concordo quanto a sua participação na obtenção das informações para o desenvolvimento da pesquisa aqui apresentada. Autorizo a divulgação e publicação das informações prestadas exclusivamente para fins acadêmicos e científicos.

Recebi uma cópia deste termo de CONSENTIMENTO.



---

Assinatura do responsável

Pesquisador responsável: Mestrando Renato José Borges

Contatos: [rj.borges@unesp.br](mailto:rj.borges@unesp.br) (34) 988242948

Assinatura: \_\_\_\_\_

Comitê de Ética em Pesquisa

Endereço: Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 – Vargem Limpa/Bauru- SP CEP:  
17.033-360 E-mail: [cepesquisa@fc.unesp.br](mailto:cepesquisa@fc.unesp.br) Telefone: (14) 3103-6000

Caso queira apresentar reclamações em relação a sua participação na pesquisa,  
poderá entrar em contato com o Comitê de Ética da Faculdade de Ciências da  
UNESP/Bauru: Fone: (14) 3103-9400 E-mail: [cepesquisa@fc.unesp.br](mailto:cepesquisa@fc.unesp.br)



## Apêndice B.

**Termo de Assentimento Livre e Esclarecido dos Alunos Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – TALE (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/2012/Resolução 510/2016).**

Uberlândia, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2024.

Querido/a estudante,

Você está sendo convidado/a a participar da pesquisa **“JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: Reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista”**. Conduzida pelo professor-pesquisador Renato José Borges, sob coordenação do Prof. Dr. Márcio Pereira da Silva. O estudo será realizado de acordo com a aplicação de unidade didática de aulas pelo professor de Educação Física para os alunos com objetivo de propiciar mudanças positivas na conscientização do uso excessivos das tecnologias através dos jogos e brincadeiras com uma proposta crítico-superadora.

Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 466/12 do Conselho Nacional de Saúde e nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade. Haverá um risco mínimo para saúde emocional, caracterizado pelo diálogo dos alunos durante a aplicação da Unidade Didática se, por ventura, poderá surgir algum tipo de conflito e de imediato deverá ser mediado e controlado pela professora responsável pelo professor pesquisador e os riscos de cair, esbarrar em alguém, torcer alguma parte do corpo, se chatear com algum acontecimento durante as aulas os mesmos riscos que acontecem em uma aula de Educação Física no dia a dia. Você não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito seu e ninguém irá ficar chateado se não quiser ou começar a participar e depois desistir, você pode desistir se assim quiser após ter iniciado a pesquisa. A pesquisa será feita na escola em que estuda durante as aulas de Educação Física



Você irá responder a dois questionários e eu terei um caderno para anotar tudo que foi realizado durante as atividades. O seu nome e suas informações serão segredo e você poderá inventar um nome para usar durante essa pesquisa.

Se você tiver alguma dúvida e quiser perguntar, é só vir falar comigo.

A participação na pesquisa não envolve nenhum tipo de pagamento e você poderá consultar o pesquisador responsável em qualquer época, pessoalmente ou pelo telefone da instituição, para esclarecimento de qualquer dúvida. Todas as informações por você fornecidas e os resultados obtidos serão mantidos em sigilo, e este último só serão utilizados para divulgação em reuniões e revistas científicas. Você será informado de todos os resultados obtidos, independentemente do fato de estes poderem mudar seu consentimento em participar da pesquisa. Você não terá quaisquer benefícios ou direitos financeiros sobre os eventuais resultados decorrentes da pesquisa. Este estudo é importante porque seus resultados fornecerão informações para produzir relatos de experiência e material-didático-pedagógico para possível utilização em programas de formação continuada, ou fornecer subsídios para o desenvolvimento das concepções progressistas da Educação Física. Diante das explicações, se você concorda em participar deste projeto, forneça os dados solicitados e coloque sua assinatura a seguir.

Agradeço sua atenção!

#### ASSENTIMENTO PÓS-INFORMADO

Eu \_\_\_\_\_ RG n° \_\_\_\_\_ aceito participar da **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: Reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista**". Entendi que posso dizer "sim" e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer "não" e desistir e que ninguém vai ficar furioso. O pesquisador conversou com os meus responsáveis e, também, tirou minhas dúvidas.

Recebi uma cópia deste termo de Assentimento.

---

Assinatura do/a menor

Pesquisador responsável: Mestrando Renato José Borges

**Mestrado Profissional em**  
**Educação Física em Rede Nacional (PROEF)**



Contatos: [rj.borges@unesp.br](mailto:rj.borges@unesp.br) (34) 988242948

Assinatura: \_\_\_\_\_

Comitê de Ética em Pesquisa Endereço: Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 – Vargem Limpa/Bauru- SP CEP: 17.033-360 E-mail: [cepesquisa@fc.unesp.br](mailto:cepesquisa@fc.unesp.br)  
Telefone: (14) 3103-6000. Caso queira apresentar reclamações em relação a sua participação na pesquisa, poderá entrar em contato com o Comitê de Ética da Faculdade de Ciências da UNESP/Bauru: Fone: (14) 3103-9400 E-mail: [cepesquisa@fc.unesp.br](mailto:cepesquisa@fc.unesp.br).

## Apêndice C

### Questionário 1

Dados pessoais.

Escola Municipal Professor Valdir Araújo

1-Nome (opcional) \_\_\_\_\_

2-Série: \_\_\_\_\_

3-Idade: \_\_\_\_\_

4-Sexo - ( ) Masculino ( ) Feminino

5- Mora com quem? Pais ( ) Avós ( ) Outros( ), Quem?

6- Você faz uso de Tecnologias? ( ) Sim ( ) Não.

Para qual finalidade? \_\_\_\_\_

7-Você possui internet em casa?

( ) sim ( ) não

8- Na sua opinião quanto tempo de uso de telas é recomendado para sua idade?

( ) 1 hora ( ) 2 Horas ( ) 3 Horas ( ) 4Horas ( ) 5 Horas

( ) Penso que posso ficar quantas horas quiser.

9- Você acha que ficar muito tempo usando tecnologias, principalmente o uso de telas, pode trazer algum problema para sua saúde?

( ) sim ( ) não.

Por quê?

10-Diga qual os tipos de tecnologias que você utiliza? ( ) Computador, ( ) Celular, ( ) Vídeo games, ( ) Tablet, ( ) TV, ( ) Aparelhos de áudio como mp3.( ) Outros. Qual? \_\_\_\_\_

11-Quais dessas tecnologias você mais usa? \_\_\_\_\_

12-Com qual finalidade?

( ) Para estudos e pesquisas.

( ) Para passar o tempo como lazer.

13- Quantas Vezes na semana você faz uso de tecnologias

**Mestrado Profissional em**  
**Educação Física em Rede Nacional (PROEF)**



( ) 1 vez ( ) 2 vezes ( ) 3 vezes 4 vezes ( ) 5 vezes ( ) 6 vezes ( ) todos os dias da semana.

14-Quantas horas você fica fazendo o uso de alguma tecnologia?

( ) 1 hora, ( ) mais de 2 horas ( ) mais de 3 Horas

( ) mais de 4 horas mais de 5 Horas ( ) mais de 6 horas

15- Você acha que fica mais tempo usando tecnologias do que devia?

( ) Sim ( ) Não

16- As pessoas com quem convive dizem para você que está ficando muito tempo usando algum tipo de tecnologia?

( ) Sim ( ) Não

17-Você possui redes sociais como Instagram e Facebook.

( ) Sim ( ) Não

18-Você faz uso de jogos eletrônicos?

Sim ( ) Não ( ) . Por quê? \_\_\_\_\_

19-Quantas vezes na semana você tem usado jogos eletrônicos?

( ) 1 vez ( ) 2 vezes ( ) 3 vezes ( ) 4 vezes ( ) 5 vezes ( ) 6 vezes - ( ) somente finais de semana/feriados ( ) Todos os dias

20-Quantas horas por dia você faz uso dos jogos eletrônicos? ( ) 1 hora por dia ( ) Entre 1 e 2 horas por dia ( ) Entre 2 e 3 horas por dia ( ) Mais de 3 horas por dia ( ) Mais de 4 horas por dia ( ) Mais de 5 horas por dia

21-Em que período você joga com mais frequência?

( ) Manhã ( ) Tarde ( ) Noite ( ) Madrugada

22-Qual o local que você utiliza para fazer uso dos jogos eletrônicos (jogar)? ( ) Em casa ( ) Lan houses ( ) Casa de amigos ( ) Outros: \_\_\_\_\_

Qual? \_\_\_\_\_

23-Diga quais os nomes dos jogos eletrônicos de sua preferência?

24-Como você faz o uso dos jogos eletrônicos (jogar): ( ) Individual ( ) Coletivo

Por quê?

25-Você pratica outra atividade física além da Educação Física escolar?



( ) Sim ( ) Não, por quê?

Qual é ela?

26-Você já abandonou alguma Atividade Física (como jogar bola, andar de bicicleta, ou outra, por causa dos jogos eletrônicos? ( ) Sim ( ) Não. Por quê?

27- Seus pais ou responsáveis brincam ou jogam com vocês de maneira que não usem nenhuma tecnologia?

( ) sim ( ) não

28-Seu brinquedo preferido é tecnológico?

( ) sim ( ) não

29-Quando você sai com seus pais ou familiares costuma levar algum aparelho tecnológico como celular ou tablet? ( ) sim ( ) não

30- O que você acha mais legal, fazer uso de tecnologias para passar o tempo virtualmente ou praticar algum esporte ou brincadeira de maneira não virtual?

31-O que você faz com mais frequência ?

( ) Passo o tempo virtualmente com uso de tecnologias como o celular.

( ) Pratico esportes ou brincadeiras com meus amigos e familiares no meu tempo livre.

( ) Não tenho acesso a tecnologias e também não pratico esportes ou brinco com meus amigos e familiares no meu tempo livre.

32-Em sua opinião, o que falta para que você passe mais tempo praticando esportes ou brincando com amigos e familiares de forma não virtual?

( ) Mais espaços públicos como praças, poliesportivos e áreas de lazer.

( ) Mais tempo com meus familiares.

Outra opção

---

---



## Apêndice D

### Questionário 2

Após tudo que aprendemos sobre o uso excessivo das tecnologias responda:

1-Você acha que fica muito tempo usando tecnologias?

( ) sim ( ) não

2-Se você respondeu sim, agora com o conhecimento que adquiriu nas aulas vai tentar diminuir o tempo que passa usando as tecnologias.

( ) sim ( ) não

3- Você acha que o uso excessivo das tecnologias pode ser prejudicial para a saúde e desenvolvimento das pessoas?

( ) sim ( ) não

4- Você pode escrever algum tipo de problema que podemos ter quando usamos as tecnologias em excesso?

---

---

---

5-Escreva um pouco do que você aprendeu com a nossa pesquisa nas aulas de Educação Física.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Apêndice E

### **O uso excessivo das tecnologias e suas consequências**

Hoje em dia, as tecnologias estão em todos os lugares! Temos celulares, tablets, computadores e videogames. Eles são muito divertidos e nos ajudam a aprender coisas novas. Mas, é importante usá-los com cuidado.

Quando passamos muito tempo usando tecnologias, podemos ter alguns problemas. Por exemplo:

Problemas físicos, como o sedentarismo associado ao uso prolongado de dispositivos eletrônicos está diretamente relacionado ao aumento de problemas de saúde, como obesidade, problemas posturais, problemas na visão, perda auditiva e distúrbios do sono. A exposição excessiva a telas, principalmente antes de dormir, prejudica a qualidade do sono e, se ficarmos jogando ou assistindo a vídeos até tarde, podemos não conseguir dormir bem. E, quando não dormimos o suficiente, ficamos mais irritados e temos dificuldade para prestar atenção na escola.

Podemos citar também problemas relacionados com a saúde mental. Estudos têm mostrado que a dependência de dispositivos eletrônicos pode levar a um aumento nos níveis de irritabilidade, ansiedade, depressão e solidão. A comparação constante com padrões irreais apresentados nas redes sociais pode minar a autoestima, enquanto a necessidade de estar sempre conectado pode gerar uma sensação de sobrecarga e estresse.

Além do perigo da internet e redes sociais de crianças estarem conversando com estranhos que muitas vezes estão se passando de crianças, na verdade são adultos que estão procurando vítimas das mais várias formas possíveis.

Por isso, é importante equilibrar o uso da tecnologia com outras atividades. Aqui vão algumas dicas:

Defina um Tempo: Tente usar as tecnologias por um tempo determinado, como no máximo 2 horas por dia.



Brinque ao Ar Livre: Reserve um tempo para brincar fora de casa, andar de bicicleta ou jogar bola. Procure praticar algum esporte, converse com Amigos e Família: Aproveite os momentos em que está com as pessoas que ama, sem distrações.

#### Atividades

1. Cite 3 problemas que podemos ter com o uso excessivo das tecnologias.
2. Cite 2 ações que podemos realizar para diminuir e equilibrar esse tempo de uso das tecnologias com outras atividades.

## Apêndice F

### Atividade 02 - Tarefa de casa

1-Pelo celular use o **QR Code** enviado que contém um vídeo que você deve assistir com seus pais ou responsáveis .



Escanear

2-Após assistir o vídeo converse sobre o assunto com seus pais ou responsáveis.

3-Agora é hora da diversão, utilize sua criatividade, brinque de algum jogo ou brincadeira que gostem para você fazer junto com seus familiares.

Registre o momento dos jogos de alguma forma pode ser uma foto, ou um desenho se preferir, se for a foto envie via Whatsapp 988242948 para o celular do professor, para no final das atividades construir cartazes desse momento com a família.



Apêndice G

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM

Eu, \_\_\_\_\_, nacionalidade \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Estado civil \_\_\_\_\_, portador da Cédula de identidade RG nº \_\_\_\_\_,  
inscrito no CPF/MF sob nº \_\_\_\_\_ residente à Av/Rua  
\_\_\_\_\_ nº \_\_\_\_\_ na cidade de  
\_\_\_\_\_, responsável pelo aluno \_\_\_\_\_,

AUTORIZO o uso da imagem e voz em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, para ser utilizada na dissertação de mestrado do professor Renato Jose Borges mestrando da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, núcleo Bauru do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), intitulada **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: Reflexões sobre o uso de tecnologias a partir de adaptações de jogos eletrônicos fundamentadas em uma abordagem progressista**. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionada em todo território nacional, das seguintes formas: (I) home page; (II) mídia eletrônica (vídeo-tapes, televisão, cinema, entre outros) para fins educativos.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Uberlândia, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

\_\_\_\_\_  
(Assinatura)