



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**

HENRIQUE JOSÉ FUMIS

**EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

PRESIDENTE PRUDENTE - SP

2023



HENRIQUE JOSÉ FUMIS

**EFEITOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

Dissertação apresentada junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade Estadual Paulista campus de Presidente Prudente, “Júlio de Mesquita Filho” – FCT/Unesp como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física Escolar.

Área de concentração: Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental

Orientador: Profº Dr Augusto Cesinando de Carvalho

PRESIDENTE PRUDENTE - SP

2023



F978e	Fumis, Henrique José Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar / Henrique José Fumis. -- Presidente Prudente, 2023 149 p. + objeto educacional Dissertação (Mestrado) - Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente Orientador: Augusto Cesinando de Carvalho 1. Educação Física Escolar. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Educação. 4. Escola. I. Título.
-------	--

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Presidente Prudente

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

**TÍTULO DA
DISSERTAÇÃO:**

**EFEITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

AUTOR: HENRIQUE JOSE FUMIS

ORIENTADOR: AUGUSTO CESINANDO DE CARVALHO

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em Educação Física, área: Educação Física Escolar pela Comissão Examinadora:

Prof. Dr. AUGUSTO CESINANDO DE CARVALHO (Participação Virtual)
Departamento de Fisioterapia / Faculdade de Ciências e Tecnologia de Presidente Prudente

Prof. Dr. LUIZ ROGERIO ROMERO (Participação Virtual)
PROEF EM REDE NACIONAL / Unesp/FCT - Câmpus de Presidente Prudente

Profa. Dra. ANA PAULA RODRIGUES ROCHA (Participação Virtual)
Laboratório de Pesquisa em Saúde da Mulher da Universidade Federal de São Carlos / UFSCar -
Universidade Federal de São Carlos

Presidente Prudente, 06 de setembro de 2023

Documento assinado digitalmente
gov.br AUGUSTO CESINANDO DE CARVALHO
Data: 06/09/2023 16:40:44-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>



Dedico à minha esposa Tamiris, sempre ao meu lado, grande apoiadora e incentivadora.

Dedico também aos meus avós, Arlindo Fumis (*in memorian*) e Maria Aparecida, que sempre vibraram com qualquer coisa que eu fizesse.

Dedico aos meus pais, Jorge e Elizete, pelos valores transmitidos, pelos ensinamentos para a vida, e por mostrar que a Educação abre muitas portas.

Dedico a minha Tia/Madrinha Luzia, que sempre reza por mim.



AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter muitas pessoas que torcem e rezam por mim, sem dúvidas eu recebo muitas bençãos e ajudas que não sei como explicar.

Agradeço a Escola Estadual Francisco Teodoro de Andrade, meu local de trabalho e de realização desta pesquisa. Muito obrigado aos professores, gestores e funcionários.

Agradeço também aos alunos que foram extremamente receptivos às aulas, se dedicaram ao máximo e sem eles obviamente nada disso seria possível. Minha eterna gratidão a essas crianças/jovens.

Agradeço a UNESP, campus de Presidente Prudente, onde fiz minha graduação e pude retornar para o Mestrado. Em especial pude reencontrar amigos e professores. Aproveito também para agradecer ao PROEF, que sem dúvidas faz a diferença para uma Educação Física Escolar de qualidade, sendo uma excelente oportunidade de formação continuada.

Agradeço aos meus colegas da Turma 2 do PROEF, pessoas fantásticas e profissionais inspiradores. A cada encontro, conversas, pude aprender demais. Muito obrigado por compartilharem seus conhecimentos e serem exemplos de professores.

Por fim agradeço ao Dr Augusto Cesinando de Carvalho, meu professor na graduação e agora Orientador no Mestrado, uma pessoa fantástica, de muita sabedoria, bem humorado e compreensivo com o desafio que é orientar profissionais que estão em exercício com uma grande carga horária. Minha eterna gratidão por ter tornado o caminho mais fácil.



FUMIS, Henrique José. **Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar**. 2023. 149f. Dissertação (Mestrado em Educação Física Escolar) – Faculdade de Ciência e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente, 2023.

RESUMO

Recentemente a BNCC incluiu os Jogos Eletrônicos (JEs) como um objeto de conhecimento da Educação Física, e os currículos estaduais começaram a propor aulas para esse conteúdo. Embora os recentes estudos apresentem dados favoráveis à utilização dos JEs na Educação Física Escolar (EFE), ainda existem lacunas sobre como os JEs devem ser abordados e se de fato, na perspectiva do estudante, esse objeto de conhecimento faz sentido para a EFE. O objetivo do presente estudo é analisar a possibilidade de utilização dos JEs na EFE e promover o uso destes nas aulas para ampliar as possibilidades de prática. Um questionário eletrônico foi aplicado inicialmente para caracterização dos participantes, considerando o acesso a equipamentos eletrônicos, os meios que utilizam para acessar os JEs, o tempo gasto com JEs diariamente, o nível de atividade física e os jogos e brincadeiras que mais gostam nas aulas. Após o questionário os alunos foram submetidos a uma intervenção de 10 aulas de Educação Física com o tema: JEs. Por fim, os estudantes realizaram uma autoavaliação e avaliaram também essa intervenção, através de um questionário, onde puderam apontar como foram as aulas, pontos positivos e negativos, sugerir ideias e apontar se os JEs realmente devem integrar as aulas de Educação Física.

Palavras-Chave: Jogos Eletrônicos; Educação Física Escolar; Educação; Escola.



FUMIS, Henrique José. **Efectos de los juegos electrónicos en las clases de Educación Física Escolar**. 2023. 149f. Dissertação (Mestrado em Educação Física Escolar) – Faculdade de Ciência e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente, 2023.

RESUMEN

Recientemente, la BNCC incluyó los Juegos Electrónicos (JEs) como objeto de conocimiento en Educación Física, y los planes de estudio estatales comenzaron a proponer clases para este contenido. Si bien estudios recientes presentan datos favorables al uso de los JE en la Educación Física Escolar (EFE), aún existen lagunas sobre cómo deben abordarse los JE y si, de hecho, desde la perspectiva del alumno, este objeto de conocimiento tiene sentido para la EFE. El objetivo del presente estudio es analizar la posibilidad de utilizar los JE en EFE y promover su uso en las clases para ampliar las posibilidades de práctica. Inicialmente se aplicó un cuestionario electrónico para caracterizar a los participantes, considerando el acceso a los equipos electrónicos, los medios que utilizan para acceder a los JE, el tiempo diario que pasan con los JE, el nivel de actividad física y los juegos y actividades que más disfrutaban en clase. Después del cuestionario, los estudiantes fueron sometidos a una intervención de 10 clases de Educación Física con el tema: JEs. Finalmente, los alumnos realizaron una autoevaluación y también evaluaron esta intervención, a través de un cuestionario, donde pudieron señalar cómo fueron las clases, puntos positivos y negativos, sugerir ideas y señalar si realmente los JEs deberían formar parte de las clases de Educación Física.

Palabras clave: Juegos Electrónicos; Educación Física Escolar; Educación; Escuela.



LISTA DE QUADROS

Quadro 1: As aulas, os conteúdos e seus objetivos.....	35
Quadro 2 - Resumo de alguns jogos criados.....	86



LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - JEs no passado e JEs na Escola.....	29
Figura 2 - Quando você está em casa: Quais suas atividades preferidas - O que gosta de fazer?.....	39
Figura 3 - Quando você está em casa: Quais são suas brincadeiras preferidas?....	40
Figura 4 - Na escola quais matérias você mais gosta?.....	40
Figura 5 - Na escola durante intervalo quais jogos ou brincadeiras você pratica?....	41
Figura 6 - Na escola durante as aulas de educação física você participa em todos os jogos ou brincadeiras que o professor ministra?.....	41
Figura 7 - Onde você mais brinca ou joga?.....	42
Figura 8 - Você brinca ou joga na rua com seus colegas?.....	42
Figura 9 - Participa de alguma atividade esportiva fora da escola?.....	43
Figura 10 - Quais equipamentos eletrônicos você possui?.....	43
Figura 11 - Possui acesso a internet em sua casa?.....	44
Figura 12 - Caso tenha celular, o mesmo possui acesso a internet?.....	44
Figura 13 - Como tem acesso à internet?.....	45
Figura 14 - Em média quantas horas por dia utiliza o celular, computador, vídeo game ou TV?.....	45
Figura 15 - Com que frequência você utiliza equipamentos eletrônicos (Celular/Tablet/Videogame/TV/outros)?.....	46
Figura 16 - Selecione as 3 funções que mais utiliza no seu celular.....	46
Figura 17 - Tem o costume de JOGAR JOGOS ELETRÔNICOS?.....	47
Figura 18 - Em quais destas plataformas costuma jogar?.....	48
Figura 19 - Em quais destes locais você costuma jogar?.....	48
Figura 20 - Você participa das aulas de Educação Física?.....	50
Figura 21 - Você acha interessante usar JEs nas aulas de Educação Física?.....	51
Figura 22 - JEs podem ser considerados como aulas de Educação Física?.....	51
Figura 23 - Como os JEs podem ser usados na Educação Física?.....	52
Figura 24 - JEs trazem risco à saúde? E quais seriam esses riscos?.....	53



Figura 25 - Escreva quais os pontos positivos dos JEs nas aulas de EFE.....	54
Figura 26 - Escreva quais os pontos negativos dos JEs nas aulas de EFE.....	55
Figura 27 - Pontos positivos observados pelos alunos.....	57
Figura 28 - Pontos negativos observados pelos alunos.....	58
Figura 29 - Como os JEs podem ser usados na EFE?.....	59
Figura 30 - Gostou das atividades práticas que os grupos criaram?.....	59
Figura 31 - Conhecia os JOGOS ELETRÔNICOS que os grupos utilizaram como base para o jogo na quadra/escola?.....	60
Figura 32 - Foi fácil ou difícil criar os jogos/brincadeiras?.....	60
Figura 33 - A aula foi legal/divertida?.....	61
Figura 34 - O que sugere para deixar a aula mais legal/divertida?.....	61
Figura 35 - Os JEs devem fazer parte das aulas de EFE?.....	62
Figura 36 - Como foi sua Participação (ativa) nas aulas?.....	63
Figura 37 - As características dos jogos eletrônicos foram mantidas nos jogos realizados na prática?.....	64
Figura 38 - Os jogos e as aulas foram divertidas?.....	64
Figura 39 - Motivação para participar das aulas e de atividades físicas.....	65
Figura 40 - Você participou das aulas de Educação Física nas últimas semanas (Aulas relacionadas aos Jogos Eletrônicos)?.....	65
Figura 41 - Você acha interessante usar Jogos Eletrônicos na aula de Educação Física?.....	66
Figura 42 - Jogos Eletrônicos podem ser considerados como aula de Educação Física?.....	66
Figura 43 - Principais riscos apontados pelos alunos.....	67
Figura 44 - Principais benefícios dos JEs apontados pelos alunos.....	68
Figura 45 - Pontos positivos dos JEs nas aulas de EFE.....	69
Figura 46 - Pontos negativos dos JEs nas aulas de EFE.....	69
Figura 47 - Achou legal criar suas próprias brincadeiras relacionadas aos JEs?.....	70
Figura 48 - Alunos assistindo um vídeo que conta a história e evolução dos JEs.....	76
Figura 49 - Registro na lousa referente a aula 1 de JEs.....	77



Figura 50 - Leitura e discussão de textos relacionados aos riscos e benefícios dos JEs.....	78
Figura 51 - Leitura e discussão de textos relacionados aos riscos e benefícios dos JEs.....	78
Figura 52 - Alunos jogando em consoles Nintendo Wii e Playstation 2.....	79
Figura 53 - Alunos jogando no console XBOX 360 com kinect.....	80
Figura 54 - Alunos jogando em computadores.....	81
Figura 55 - Alunos do 7º ano C, criando seus jogos.....	82
Figura 56 - Alunas do 6º ano B, criando seus jogos.....	83
Figura 57 - Alunos do 6º ano B, criando seus jogos.....	83
Figura 58 - Jogo Subway surfers adaptado para quadra.....	85
Figura 59 - Free Fire no gramado.....	85



LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Sexo e idade dos participantes da pesquisa.....	39
Tabela 2 - Quantas horas por dia o aluno passa jogando ou assistindo pessoas jogarem.....	47
Tabela 3 - Quais jogos eletrônicos você utiliza no seu celular, videogame ou computador? Exemplo: Free Fire, Among Us, Minecraft, Roblox etc - PODE CITAR VÁRIOS.....	49
Tabela 4 - Qual o seu jogo preferido no momento (escolher só um).....	50



LISTA DE ABREVIações E SIGLAS

AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAAE	Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
CID	Classificação Estatística Internacional de Doenças
CREP	Currículo da Rede Estadual Paranaense
EFE	Educação Física Escolar
JEs	Jogos Eletrônicos
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PROEF	Mestrado profissional em Educação Física
SEDUC-SP	Secretaria Estadual de Educação
TEA	Transtorno do Espectro Autista
TICs	Tecnologias da Informação e da Comunicação



SUMÁRIO

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS - Introdução.....	16
1.1 Trajetória na educação física.....	16
1.2 Trajetória no PROEF - importância e autoavaliação das experiências vividas....	18
1.3 Introdução.....	20
2. CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS.....	23
2.1 A Educação Física escolar no Brasil - Marcos legais e históricos.....	23
2.2 Problemáticas da Educação Física.....	25
2.3 - Os Jogos Eletrônicos como parte inovadora na Educação Física.....	27
2.3.1 - Histórico dos JEs.....	27
2.3.2 Jogos Eletrônicos e Educação Física.....	29
3. JUSTIFICATIVA.....	31
4. OBJETIVO GERAL.....	32
4.1 - Objetivos específicos.....	32
5. PERCURSO INVESTIGATIVO - METODOLOGIA.....	33
5.1 - Aspectos Éticos.....	33
5.2 - Universo da pesquisa.....	33
5.3 - Participantes.....	33
5.4 - Perfil das turmas.....	34
5.5 - Planejamento das aulas - Intervenção.....	35
5.6 - Avaliação das atividades.....	36
5.7 - Procedimentos para a análise de dados.....	36
5.8 - Produto Educacional.....	37
6. RESULTADOS.....	38
6.1 - Questionário Inicial.....	38
6.1.1 - Perfil dos participantes - Caracterização da turma - (Seção 1).....	38
6.1.2 - Perfil do Estudante quanto às práticas relacionadas aos jogos e brincadeiras (Seção 2).....	39



6.1.3 - Perfil de acesso e uso de Tecnologias digitais (Seção 4).....	43
6.1.4 - Perfil Gamer (Seção 5).....	46
6.1.5 - As aulas de Educação Física (Seção 6).....	50
6.2 - RESULTADOS - Questionário Final.....	55
6.2.1 - Seção 1 - Avaliação da intervenção.....	56
6.2.2 - Seção 2 - Autoavaliação.....	63
6.2.3 - Seção 3 - Avaliação da utilização dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.....	65
7. CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE OS RESULTADOS.....	72
7.1 - RELATO DE EXPERIÊNCIA - AS AULAS DE JEs (INTERVENÇÃO).....	75
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
9. CONCLUSÃO.....	89
REFERÊNCIAS.....	90
ANEXO 1 - Parecer do Comitê de Ética.....	95
ANEXO 2.....	99
ANEXO 3.....	100
ANEXO 4.....	102
ANEXO 5.....	109
ANEXO 6 - Produto Educacional.....	112



1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS - Introdução

1.1 Trajetória na educação física

Minha relação com a Educação Física obviamente começa na escola, nas aulas que sempre gostei de participar, mesmo nas práticas pautadas pela predominância dos esportes de quadra, sempre gostei dessas aulas. Posteriormente, por volta dos 13 anos, comecei a jogar Tênis de Mesa (fora da escola), momento que essa relação começa a se estreitar. Aos 14 anos comecei competir e viajar para várias cidades do estado representando minha cidade (Osvaldo Cruz), competi até 21 anos, sempre conciliando os estudos e os treinos. Não fui um atleta de destaque a nível estadual, somente com conquistas regionais.

Quando terminei o ensino médio, antes de ingressar no curso de Educação Física, foi uma grande dúvida em meu período pré-vestibular, Educação Física ou Tecnologia da Informação? Escolhi a Educação Física muito pela paixão por esportes, tanto em praticar, assistir ou ensinar.

Aos 17 anos (quase 18) iniciei a graduação de Educação Física na Unesp de Presidente Prudente, o técnico da equipe de Tênis de Mesa da cidade recebeu uma proposta e mudou-se para outra cidade/equipe, como a modalidade não tem muitos professores/técnicos o departamento de esportes da minha cidade me concedeu uma bolsa, pra que eu pudesse treinar e continuar o trabalho com as escolinhas esportivas da cidade. Isso me motivou e acabei descobrindo o prazer em ensinar as crianças a jogarem a modalidade. De certa forma, durante a graduação tive um olhar mais voltado às disciplinas do bacharelado, e tinha uma certa dificuldade com disciplinas voltadas à licenciatura, hoje é mais fácil de entender a importância de todas elas na formação profissional.

Após o término da graduação continuei a trabalhar com as escolinhas esportivas de tênis de mesa da minha cidade, mas fui convidado a ser preparador físico da equipe União Cruzvaldense de Futsal. Aceitei o desafio e fui fazer alguns cursos e pesquisar mais a fundo sobre preparação física. A equipe disputava a série Ouro do campeonato Paulista da Federação de Futsal, competição que reunia as melhores equipes do estado, inclusive equipes de tradição como São Paulo, Palmeiras, Orlândia, Garça e Corinthians. Foram 2 anos de muito aprendizado e muitas viagens. Conseguia tempo para dedicar-me a equipe de Tênis de mesa



também. Em 2010, o time acabou (falta de verbas), e fui me “aventurar” nas escolas, comecei como categoria “O” na secretaria de Educação do Estado de São Paulo, trabalhava em uma cidade vizinha, Sagres, cidade bem pequena e com uma única escola e assim fiquei por 2 anos, até que em 2012 ingressei como professor efetivo na EE Prof Lea Silva Moraes, na cidade de Ilha Solteira, distante 225 km da cidade que sempre vivi. Nos dois primeiros anos como categoria “O” trabalhava com as disciplinas de Tecnologia Educacional e Atividades Esportivas e motoras, ou seja, não tinha ainda contato direto com o componente Educação Física.

Nessa pequena cidade e escola ganhamos um prêmio em um Congresso de Iniciação Científica Júnior, realizado pela UniFAI (Faculdade de Adamantina-SP), uma universidade particular de nossa região. Desenvolvi com um grupo de alunos uma pesquisa relacionada ao sobrepeso e obesidade entre os estudantes da escola, onde esse grupo coletou dados de todos os alunos da Unidade Escolar. Os alunos apresentaram a pesquisa em um evento realizado na própria universidade e para surpresa de todos, o trabalho ficou com o 1º lugar na categoria Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano). A surpresa maior ficou pelo fato do trabalho vencedor ser de Educação Física. Na época fiquei muito orgulhoso porque foi possível mostrar a importância e relevância da Educação Física e pelo fato de ainda ser um professor que estava iniciando a carreira.

Em 2012 efetivamente iniciei na Educação Física Escolar, e me apaixonei pelo ambiente escolar, o contato com as crianças e adolescentes. De 2012 a 2019 fui professor apenas nessa Escola de Ilha Solteira. Gostei muito da cidade e do acolhimento que tive pela comunidade escolar. Desenvolvi projetos com futsal, Tênis de Mesa e Xadrez. Inclusive no Xadrez tivemos uma equipe muito vitoriosa entre 2014 e 2018, sendo por 5 anos seguidos medalhistas nas finais estaduais dos Jogos Escolares. Nesse período muitos enxadristas foram formados na escola e conquistaram resultados importantes também para a cidade nesse período. Um fato que me marcou foi poder trabalhar com um aluno com TEA (Transtorno do Espectro Autista), que fazia parte da equipe, na verdade era nosso principal enxadrista. Foi muito legal a convivência com ele e ver o avanço que a Educação Física e o Xadrez trouxeram para aquele aluno. Ele viajou por todo o estado e conheceu a praia graças ao Xadrez. A família dele, sempre presente, vibrava com as conquistas dele e com o avanço cognitivo nas outras disciplinas também.



No dia a dia consegui mostrar a importância da Educação Física na Escola, tanto para meus alunos quanto aos meus gestores e colegas professores. Por vezes a Educação Física é tratada como uma disciplina de menor importância, mas esse cenário já mudou um pouco.

Trabalhando no Ensino Integral pude desenvolver disciplinas Eletivas, juntamente com professores de outras áreas e trabalhar a Educação Física de forma mais autoral (não apenas reproduzindo o que era proposto nos materiais didáticos oficiais do governo). Algumas dessas eletivas ganharam destaque e eu pude compartilhar esses materiais na Diretoria de Ensino. Tais materiais chegaram ao conhecimento da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC-SP) e fizeram parte de cartilhas com sugestões aos professores.

Recentemente fui convidado pela SEDUC a escrever situações de aprendizagens para compor o currículo oficial do Estado de São Paulo. Escrevi 4 situações de aprendizagem para o Currículo da 1ª série do Ensino Médio e mais 16 situações de aprendizagem para a 2ª série do Ensino Médio da rede Estadual de São Paulo, fato que contribuiu muito para minha formação continuada. Neste ano (2023) estou fazendo a leitura crítica do material didático.

1.2 Trajetória no PROEF - importância e autoavaliação das experiências vividas

Ao saber do PROEF (Mestrado profissional em Educação Física) fiquei motivado a dar continuidade aos estudos, afinal já havia me formado há algum tempo e queria voltar a universidade e dar um passo adiante em minha formação. No PROEF busquei atualização profissional para contribuir com a Educação Física Escolar e retribuir o que pude aprender nos estágios iniciais de carreira, onde estive ao lado de grandes profissionais, por quem carrego enorme apreço, profissionais que amam a Educação Física escolar.

A primeira disciplina (D01), Problemáticas da Educação Física, foi muito significativa e importante, pois nos colocou a refletir sobre nossa prática profissional com excelentes textos que representam muito da realidade vivida nas escolas e em nossa atuação cotidiana.

As problemáticas apresentadas trouxeram inúmeras discussões importantes nos fóruns e nos trabalhos que tivemos que realizar no Ambiente Virtual de



Aprendizagem (AVA). Além disso, os encontros, mesmo que virtuais, foram riquíssimos com relatos de experiências e debates interessantíssimos, nesses encontros pude aprender com os colegas do PROEF e ver o quanto temos excelentes profissionais nas escolas.

Na D02, seminários de pesquisa em Educação Física, pude ter contato com o universo da pesquisa. Essa disciplina apresenta um dificultador pois representa algo que foge a nossa prática cotidiana, não temos o hábito de transformar nossas práticas em pesquisa e produzir textos científicos seguindo metodologias apropriadas. Mesmo apresentando esse caráter desafiador, foi de suma importância para chegar até aqui.

Nas disciplinas seguintes, D03 (Escola, Educação Física e planejamento), D04 (Metodologia do Ensino de Educação Física), D06 (Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental) e D08 (Escola, Educação Física e Inclusão) - novamente nos trouxe para discussões importantes referentes a nossa prática cotidiana, fato que foi muito significativo, tanto as leituras quanto às atividades realizadas, me fez repensar algumas práticas e agregar novos conhecimentos com os professores e colegas do PROEF.

Cabe ressaltar a importância dos professores nesse processo. Os encontros, tanto os virtuais quanto o (único) presencial foram marcados por significativas discussões e sempre muito bem mediado pelos professores. Embora houvesse uma pauta, os professores sempre deram abertura para discussões que surgiam, deram voz a todos e realmente foi muito agradável esses encontros. Foi comum entre nós, alunos do PROEF, relatar o quanto foram importantes esses encontros e o quanto aprendemos, até mais, do que com as atividades no AVA. Infelizmente tivemos apenas um encontro presencial, devido às circunstâncias da pandemia.

Obviamente que irei carregar os aprendizados do PROEF e passá-los adiante. Muitas das experiências vividas eu já utilizei durante a elaboração das situações de aprendizagem que pude escrever para o currículo paulista e claro, tento aplicá-las cotidianamente em minhas aulas. O PROEF está sendo muito significativo em minha trajetória profissional, abrindo novos horizontes, novas perspectivas e sem dúvida agregando muito em minha formação continuada.



1.3 Introdução

Os Jogos Eletrônicos (JEs) fazem sucesso entre jovens e adultos, sendo que 72% dos brasileiros declaram ter o hábito de jogar JEs (PGB, 2021). Em decorrência do fácil acesso a equipamentos como computadores, celulares, tablets e videogames (MEIRELLES, 2021), os estudantes estão dinamicamente inseridos na cultura digital, não somente como consumidores, mas engajados como protagonistas, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação social (BRASIL, 2018).

Uma pesquisa recente, destaca haver no Brasil 346 milhões de dispositivos portáteis como celulares inteligentes (*smartphones*), notebooks e tablets, ou seja, 1,6 dispositivo portátil por habitante (MEIRELLES, 2021).

Recentemente os JEs foram elencados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), um documento normativo que organizou a Educação Física em 6 unidades temáticas, sendo: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Lutas, Danças e Práticas de Aventuras. Os JEs aparecem como um objeto de conhecimento proposto na unidade temática Brincadeiras e Jogos para os 6º e 7º anos do Ensino Fundamental (BRASIL, 2018).

Ao constar na BNCC, os JEs começam a aparecer em currículos oficiais de diversos estados, como no Currículo Paulista (CP), que destaca a inclusão desse objeto de conhecimento “em razão de sua expansão e influência no estilo de vida das pessoas” (SÃO PAULO, 2020). Os JEs também aparecem como objeto de conhecimento do 7º ano no Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP). (PARANÁ, 2021).

Cabe ressaltar que a utilização dos JEs na Educação Física, já vinha sendo investigada e defendida, mesmo antes da BNCC, como por exemplo nos estudos de Rodrigues Júnior e Sales (2012), Durkin e Barber (2002), Alves (2004), Baracho, Gripp e Lima (2012), Azevedo (2008), Silveira e Torres (2007) e Feres Neto (2005).

Retomando a BNCC, é importante destacar uma das dez competências gerais básicas, no caso, a competência 5: Cultura Digital, onde espera-se que o estudante seja capaz de:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e



disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9).

Tal competência prevê que os estudantes desenvolvam até o fim do Ensino Fundamental, habilidades relacionadas ao uso de ferramentas digitais como meio de demonstrar seus conhecimentos e resolver problemas, além de usar a tecnologia de forma ética e responsável, entendendo o impacto das tecnologias na vida cotidiana das pessoas (BRASIL, 2018).

Explorar a Cultura Digital em sala de aula, está além do que apenas usar conteúdos prontos, como, assistir vídeos, ouvir podcasts, explorar JEs ou pesquisar na internet, ela consiste em favorecer a reflexão, a tomada de decisão e a resolução de problemas, transformando o estudante em um ser pertencente a Cultura Digital, protagonista de seu aprendizado e produtor de conteúdos, tornando-a uma aliada no processo educativo.

Nesse cenário os JEs, constituem-se como um importante elemento da Cultura Digital e da Cultura Jovem, que pode e deve ser explorado, de forma crítica e construtiva.

Porém, existem riscos relacionados aos JEs, inclusive com a Organização Mundial da Saúde, incluindo na Classificação Estatística Internacional de Doenças (CID), a definição de um novo transtorno de saúde denominado de transtorno dos jogos eletrônicos (*game disorder*), caracterizado pelo comportamento obsessivo em relação aos jogos, e desinteresse por outras atividades (WHO, 2018).

A Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) também aponta alguns problemas médicos e alertas de saúde em crianças e adolescentes na era digital como, irritabilidade, ansiedade, depressão, déficit de atenção, hiperatividade, transtorno do sono, sedentarismo, *cyberbullying*, transtornos posturais entre outros. Breda, *et al.* (2014) alertam para os riscos causados por jogos violentos em relação a um possível aumento da agressividade.

Além dos riscos existem algumas barreiras e dificuldades para utilização dos JEs nas aulas de Educação Física, como os recursos tecnológicos defasados nas escolas, o custo de muitos JEs com direitos comerciais e autorais e a formação dos professores nesta temática (AZEVEDO; PIRES; SILVA, 2007). Um outro ponto a se



destacar é o entendimento do estudante em relação a utilização dos JEs como recurso pedagógico.

Se por um lado temos riscos e dificuldades, pode-se apontar benefícios dos JEs no contexto escolar e da Educação Física, nesse sentido, Rodrigues Junior e Sales (2012) destacam o fato da criança ter que desenvolver técnicas de raciocínio lógico, coordenação motora, resolução de problemas e no caso de alguns JEs habilidades sociais.

A inclusão dos JEs na Educação Física pode favorecer a inovação pedagógica (VAGHETTI, 2012) e o rompimento com práticas tradicionais como o “rola bola” e o desinteresse dos alunos pelas aulas, causado pela repetição dos conteúdos, a valorização de alunos mais habilidosos, e práticas descontextualizadas na EFE (GONZALEZ, 2020).

Estudos recentes demonstram a possibilidade de utilização dos JEs nas aulas de Educação Física Escolar (EFE) como Rodrigues e Silva (2020), que relataram a aplicação de JEs nas aulas de EFE em uma turma do 6º ano de uma escola no Mato Grosso e observaram uma participação ativa dos estudantes nas aulas.

Lima, Mendes e Lima (2020) propuseram a utilização do videogame Xbox One com *Kinect* em aulas da 3ª série do Ensino Médio por meio de Exergames (jogos que exigem movimento do jogador também chamados de JEs de movimento) no caso o *Kinect Sports Rivals*, constatando uma ressignificação nas práticas pedagógicas e melhorias na motivação do aluno.

Araújo *et al.* (2021) também trazem os JEs como proposta educativa, apresentando aumento significativo na participação dos estudantes e sendo bem aceito enquanto proposta educativas para as aulas de EFE.

Embora os recentes estudos apresentem dados concretos e favoráveis à utilização dos JEs na EFE, ainda existem algumas lacunas sobre como os JEs devem ser abordados e se de fato, na perspectiva do estudante, esse objeto de conhecimento faz sentido na aula de EFE.



2. CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

Neste capítulo conta-se resumidamente alguns marcos legais da EFE e os desafios da EFE contemporânea, denominados problemáticas da Educação Física e finaliza-se com uma breve história dos JEs e suas possibilidades na EFE.

2.1 A Educação Física escolar no Brasil - Marcos legais e históricos

Neste item apresento um breve resumo da história da EFE e seus momentos mais importantes historicamente com o objetivo de explicitar o que aconteceu até agora e entender os atuais desafios da EFE contemporânea, que servirá de base para uma reflexão acerca desses desafios, denominados problemáticas da Educação Física. Além disso, vale um destaque para a BNCC, sua implantação e proposições, chegando até o momento onde é detalhado a inserção dos JEs na EFE.

Do ponto de vista legal, a EFE é componente curricular obrigatório na legislação vigente no Brasil, passou por diferentes momentos e a partir do texto de Impolcetto e Darido (2020) apresento alguns marcos legais:

- **A EFE na LDB de 1961 a 1971** - A primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) colocou a EFE como obrigatória aos alunos com até 18 anos, porém em 1971 com a reforma educacional, embora mantendo a obrigatoriedade da EFE, passou a citar algumas condições onde a mesma seria facultativa, como no caso em que o estudante trabalhasse mais de 6 horas por dia e estudasse a noite, maior de 30 anos de idade, incapacitado fisicamente ou em serviço militar (IMOLCETTO; DARIDO, 2020).
- **A EFE na LDB de 1996: de atividade a componente curricular** - A lei 9394/1996 torna a Educação Física componente obrigatório na educação básica (Ensino Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio). A lei não deixa claro quais os objetivos e conteúdos devem ser abordados na EFE, mas apresenta três condições: integrar-se à proposta pedagógica da escola, ajustar-se à faixa etária e condições da população escolar. Alguns aspectos competem a decisão de cada escola, como a carga horária anual, número de aulas e duração das aulas (BRASIL, 1996).



- **A Lei nº 10.793/2003** - trata da facultatividade nas aulas de EFE, estendendo-se a todos os alunos independentemente do período em que estudam, fato que anteriormente era apenas aos alunos do noturno. Portanto os alunos que trabalhassem mais de 6 horas, maiores de 30 anos de idade, prestando serviço militar ou mulher com prole, estariam livres para optar em realizar a Educação Física. Nesta Lei não fica claro se o termo “prática” refere-se ao componente curricular Educação Física ou a atividade prática realizada durante as aulas de EFE (BRASIL, 2003).

Os aspectos legais abordados anteriormente, conferem legitimidade a Educação Física e ao tornar a EFE um componente curricular e não mais uma atividade, dá à EFE a missão de superar a ideia de uma simples hora de lazer ou momento de prática, para torná-la um componente curricular que aborda a ampla cultura corporal de movimento (IMPOLCETTO; DARIDO, 2020).

Mais do que os aspectos legais, a EFE se faz presente em documentos orientadores, em especial, abordando aqui os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e a BNCC.

Os PCNs são diretrizes curriculares nacionais elaboradas pelo Governo Federal que orientaram a educação no Brasil. São separados por disciplina. Os PCNs têm como função primordial subsidiar a elaboração ou a versão curricular dos estados e municípios (Darido *et al.*, 2001). Há um caderno específico com as orientações para a Educação Física onde destaca-se como um avanço o princípio da inclusão e as dimensões de conteúdos atitudinais, conceituais e procedimentais atreladas aos temas transversais (DARIDO *et al.*, 2001).

Os PCNs de Educação Física trazem uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos. (BRASIL, 1998, p. 15).

Um outro documento importante é a BNCC, homologada em 2018, com o objetivo de ser “um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica” (BRASIL, 2018).

Boscatto, Impolcetto e Darido (2016) destacam que para a EFE, a BNCC pode contribuir com a práxis educativa auxiliando na organização curricular de seus



conteúdos e apontam para a necessidade de políticas públicas de incentivo e mobilização à implementação da BNCC.

De fato, é justamente isso que a BNCC traz à EFE, uma organização curricular, com indicativos de quais unidades temáticas e objetos de conhecimento devem ser ensinados em cada ano/série.

Na BNCC, as práticas corporais compõem seis unidades temáticas (Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Lutas, Danças e Práticas Corporais de Aventura) abordadas ao longo do Ensino Fundamental (BRASIL, 2018).

Atualmente, cabe ressaltar que o Currículo Paulista foi redigido baseado nas orientações da BNCC, sucedendo e atualizando o “São Paulo faz escola” (SÃO PAULO, 2020).

2.2 Problemáticas da Educação Física

Neste item apresenta-se diversos problemas vivenciados na EFE como o abandono do trabalho docente, tradicional “rola bola”, a relação entre teoria e prática, questões relacionadas ao ensino dos esportes e participação nas aulas de EFE, que são temas bastante relevantes e que causam discussão sobre as aulas de EFE, sua importância e possibilidades.

Inicialmente tratando do abandono do trabalho docente, González (2020) problematiza a atuação docente a partir de quatro dimensões que não estabelecem relação de dependência, mas sim constituintes do todo. Essas dimensões são: a) o processo de transformação da área; b) as condições objetivas de trabalho; c) a cultura escolar e sua relação com a disciplina; d) as disposições sociais do professor atualizadas no contexto de trabalho.

As transformações ocorridas na área da EFE tiraram o “chão” e a identidade do professor junto ao que costumava trabalhar, como no caso dos esportes (GONZÁLEZ, 2020). Vivemos atualmente uma mudança gerada pela BNCC e a implementação de novos currículos.

Outro fato preocupante para a desmotivação profissional são as condições objetivas de trabalho, uma vez que há grande falta de materiais adequados, inclusive para práticas propostas no currículo, onde sempre há a necessidade de se



adaptar materiais. Muitas vezes as quadras não oferecem condições, soma-se ainda a inexistência de um plano de carreira atrativo e salários baixos (GONZÁLEZ, 2020)

Com relação a cultura escolar muitas vezes a EFE é invisível ou geralmente colocada um degrau abaixo (GONZÁLEZ, 2020), muito disso se deve ao fato das avaliações externas contemplarem apenas Língua Portuguesa e Matemática, o que direciona o olhar de gestores “preocupados” com a aprendizagem, a esses componentes.

Uma outra problemática estudada no PROEF está na relação entre teoria e prática. Por muito tempo a EFE se pautou no fazer (prática) o que por vezes poderia ser entendido como sendo a EFE de caráter meramente recreativo, reduzido somente à prática (DARIDO, 2020).

Diante dessa concepção tradicional, surgem os movimentos renovadores, visando ampliar os conhecimentos e possibilidades acerca da EFE. Logo após a aprovação de alguns documentos nacionais como os PCNs, surgem os currículos escolares contemplando a EFE, porém, há uma compreensão equivocada da EFE como disciplina de sala de aula (DARIDO, 2020).

Muitos professores e gestores passaram a entender a EFE como dois momentos distintos, sendo um dele conceitual e teórico enquanto um segundo momento é prático, por vezes, desconectados entre si, ou seja, se estuda um assunto na teoria e se faz um modelo tradicional na prática (BARROS, 2014)

Quando pensamos na participação dos alunos nas aulas Darido (2004), aponta que EFE é a matéria preferida dos alunos, mas que ao longo da escolarização essa preferência diminui.

Alguns aspectos são associados a esse desinteresse ou afastamento dos alunos, no que se refere à forma como o componente é desenvolvido, sendo eles: “a repetição dos conteúdos tratados ao longo da Educação Básica e o insucesso e exclusão de uma parte importante dos estudantes das aulas” (DARIDO; GONZÁLEZ; GINCIENE, 2020).

Ao considerar o Esporte como único conteúdo para as aulas, o professor acaba por repetir todos os anos o mesmo conteúdo, gerando desinteresse no aluno pela EFE ao longo do tempo. Além disso, usar somente o esporte como conteúdo das aulas pode promover a exclusão dos menos habilidosos.



Embora o esporte seja um importante conteúdo das aulas de EFE, Barroso (2020) aponta para os desafios de se tratar o esporte na escola, desde o desafio de romper com o modelo esportivista, como conteúdo hegemônico na EFE.

Barroso (2020) também nos alerta para o fato do Esporte ser tratado na escola como momento de formação de equipes esportivas escolares, detecção de talentos esportivos e atenção somente aos mais habilidosos, além de apresentar somente alguns esportes, geralmente o voleibol, futsal, basquete e handebol, uma vez que tais modalidades já estão presentes nas quadras escolares.

Diante dessas problemáticas, que são tratadas na disciplina D01, a ideia é aprofundar as discussões por uma EFE que rompa com os modelos tradicionais e por vezes excludentes, para uma EFE que promova participação e diversidade de práticas da cultura corporal de movimento. A BNCC e os currículos estaduais oferecem um bom ponto de partida, mas a prática profissional ainda carece de formação continuada para implementação dos mesmos.

2.3 - Os Jogos Eletrônicos como parte inovadora na Educação Física

Neste item apresenta-se um breve histórico dos JEs e sua evolução, com o intuito de relacionar os JEs como prática do brincar e lazer até o uso como novas possibilidades na área da educação e consequentemente na EFE além de apresentar como os JEs estão sendo abordados pela EFE e ideias para sua implementação nas aulas.

2.3.1 - Histórico dos JEs

Os JEs têm uma longa história, sendo os primeiros JEs desenvolvidos no século XX. Desde então, o avanço tecnológico mudou a forma como os jogos são criados, distribuídos e jogados. Destacam-se a seguir os principais jogos de cada época, bem como as evoluções tecnológicas mais relevantes, relacionadas aos JEs.

A história dos JEs pode ser dividida em gerações, cada uma marcada por avanços distintos em termos de tecnologia e design de jogos. Um dos primeiros JEs foi o jogo "Tennis for Two", desenvolvido pelo físico William Higinbotham em 1958



(BATISTA *et al.*, 2007). O jogo simula uma partida de tênis em um osciloscópio e foi um precursor importante para os jogos posteriores.

Em 1961, surge o jogo *Spacewar!* Criado no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), o jogo simula uma guerra entre naves espaciais (BATISTA *et al.*, 2007). Para este jogo foram criados controladores específicos, tendo em vista que os botões nativos do computador de origem não eram ideais, sendo assim esses controladores foram os precursores dos *joysticks* (LEITE, 2006).

Nos anos 1970, quando os primeiros consoles domésticos foram lançados, um dos jogos mais emblemáticos dessa época foi o "Pong", lançado pela Atari em 1972 (BATISTA *et al.*, 2007). Esse jogo simples de tênis de mesa, controlado por uma alavanca, conquistou um grande público e foi um propulsor para a indústria dos JEs.

Na década de 1980, a terceira geração de jogos eletrônicos trouxe avanços significativos em termos de gráficos e jogabilidade. Um dos jogos mais influentes dessa época é "Super Mario Bros.", lançado pela Nintendo no final de 1985 (LEITE, 2006). Nessa mesma época viu-se o surgimento de outros JEs, como "Pac-Man" e "Space Invaders", que cativaram os jogadores em todo o mundo.

Nos anos 1990, verifica-se o surgimento dos consoles de 16 bits e dos primeiros jogos em 3D. Um dos marcos são os jogos de luta como *Street Fighter* e *Mortal Kombat* (BATISTA *et al.*, 2007). Essa época ainda é marcada pelo lançamento do *PlayStation* da Sony, que trouxe melhores gráficos e jogos em CD-ROM.

Nos anos 2000, ocorreram avanços tecnológicos significativos, como o aumento da capacidade de armazenamento e o aumento da capacidade de processamento dos consoles. Um exemplo emblemático dessa época é o jogo "Grand Theft Auto III", lançado em 2001.

Atualmente, estamos na sexta geração de jogos eletrônicos, marcada pela popularização dos jogos online e pelos avanços na realidade virtual. Jogos como "Fortnite" e "Minecraft" dominam o mercado, proporcionando experiências multijogadores..

Uma nova era está em andamento, com os jogos em nuvens, ou seja, JEs que podem ser jogados sem a necessidade de um videogame, basta um computador, *Smartphone*, *SmarTV* conectado a *internet*, para que o jogador acesse uma biblioteca com algumas centenas de jogos, como é o caso do *Xbox Cloud*

Gaming.

A Figura 1, mostra a junção de 2 imagens, do lado esquerdo 2 homens jogando um dos primeiros JEs em um grande computador usando grandes controladores. Do lado direito, alunos em uma escola, jogando JEs que capturam o movimento do jogador para interação com o jogo.

Figura 1 - JEs no passado e JEs na Escola



Fonte: LEITE (2006) e autor (2023)

2.3.2 Jogos Eletrônicos e Educação Física

Os JEs aparecem na BNCC como um objeto de conhecimento proposto na unidade temática Brincadeiras e Jogos para os 6º e 7º anos do Ensino Fundamental (BRASIL, 2018). Os JEs começam a estar presentes em currículos oficiais de diversos estados, como no Currículo Paulista (CP), que destaca a inclusão desse objeto de conhecimento “em razão de sua expansão e influência no estilo de vida das pessoas” (SÃO PAULO, 2020).

Os JEs também aparecem como objeto de conhecimento do 7º ano no CREP - Currículo da Rede Estadual Paranaense - (PARANÁ, 2021). Com relação ao estado do Paraná, vale destacar que além dos Jogos Escolares de Esportes tradicionais, promovem uma competição de JEs, denominados JEPS Eletrônicos. Em 2023 serão 7 jogos ofertados: *Fortnite*, *FIFA 2023*, *LOL*, *Clash Royale*, *Brawl stars*, *Just Dancing* e *Free Fire*. Em 2022, foram mais de 7.500 alunos participando. (PARANÁ, 2023).

Cabe ressaltar que a utilização dos JEs na EFE, já vinha sendo investigada e defendida, mesmo antes da BNCC, como por exemplo nos estudos de Rodrigues



Júnior e Sales (2012), Durkin e Barber (2002), Alves (2004), Baracho, Gripp e Lima (2012), Azevedo (2008), Silveira e Torres (2007) e Feres Neto (2005).

Nos PCNs não aparece o termo Jogos Eletrônicos, mas a palavra videogame aparece 2 vezes em um item denominado Mídia e cultura corporal de movimento (BRASIL, 1998).

Na BNCC o termo Jogos Eletrônicos aparece 5 vezes, sendo 1 delas referente ao componente curricular Arte do 1º ao 5º ano, e as outras 4 vezes relacionadas ao componente curricular Educação Física (BRASIL, 2018).

A inclusão dos JEs na Educação Física pode favorecer a inovação pedagógica (VAGHETTI, 2012) e o rompimento com práticas tradicionais como o “rola bola” e o desinteresse dos alunos pelas aulas, causado pela repetição dos conteúdos, a valorização de alunos mais habilidosos, e práticas descontextualizadas na EFE (GONZALEZ, 2020).

Utilizar os JEs na escola, portanto, favorece uma aproximação ao interesse dos jovens. Os JEs de movimento, como exergames, vêm sendo explorados para inclusive ensinar esportes na EFE. Por meio dos JEs é possível discutir com os alunos sobre os riscos associados ao excesso de tempo em frente a telas, sedentarismo, riscos relacionados à segurança na internet, reflexão sobre a violência presente nos JEs e inúmeros outros temas. Além disso, é possível propor aos alunos a criação de novas brincadeiras baseadas em seus JEs ou personagens de JEs preferidos.



3. JUSTIFICATIVA

Diante do exposto, a Educação Física precisa considerar o interesse do público jovem e promover uma ampliação das possibilidades de práticas corporais. Cabe retomar que os JEs já estão contemplados no Currículo Paulista, dentro da unidade temática Brincadeiras e Jogos, no 6º e 7º ano do ensino fundamental (SÃO PAULO, 2020)

Sendo assim, o presente projeto de pesquisa irá investigar, a partir da perspectiva do estudante, o efeito dos JEs relacionados à motivação e participação nas aulas de Educação Física, bem como tentar responder algumas questões como: É pertinente a presença dos JEs como objeto de conhecimento da EFE? Os JEs favorecem a participação dos estudantes nas aulas? De fato os estudantes possuem acesso aos JEs? Faz sentido para o estudante vivenciar JEs nas aulas de Educação Física? É possível, através dos JEs, propor práticas em Educação Física que se aproximem da Cultura Digital e Culturas Juvenis, inclusive tendo o estudante como protagonista na criação e elaboração dessas práticas?

A proposta é colaborar para uma EFE que aproxime o uso das tecnologias digitais, especialmente os JEs e as aulas de educação física, promovendo uma aprendizagem significativa aos estudantes e atreladas aos seus interesses.



4. OBJETIVO GERAL

- Analisar a possibilidade de utilização dos JEs na EFE e promover o uso destes nas aulas para ampliar as possibilidades de prática.

4.1 - Objetivos específicos

- Identificar o nível de conhecimento dos estudantes sobre JEs, o acesso a recursos tecnológicos e vivência de práticas corporais .
- Implementar e analisar o uso dos JEs nas aulas de EFE.
- Analisar a percepção dos alunos sobre as aulas relacionadas ao tema: JEs.

5. PERCURSO INVESTIGATIVO - METODOLOGIA

5.1 - Aspectos Éticos

A pesquisa, com Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) número 58044022.0.0000.5402 (Anexo 1), foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista, Campus Presidente Prudente, parecer número 5.558.474.

A pesquisa também foi aprovada junto à Diretoria de Ensino e Direção da Escola.

Após a aprovação do Comitê de Ética, Diretoria de Ensino e Direção Escolar, foi enviado aos pais uma carta, juntamente com o TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo 2) para assinatura dos responsáveis. Visando uma melhor comunicação com os pais e transparência em relação a pesquisa, foi enviado um vídeo via *whatsapp* (grupos com os pais de alunos de cada turma participante), onde o pesquisador se apresenta e detalha as etapas da pesquisa.

5.2 - Universo da pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma escola estadual localizada no município de Andradina, estado de São Paulo, pertencente à Diretoria de Ensino da Região de Andradina, sendo esta Diretoria Regional composta por 23 escolas distribuídas por 11 municípios.

Para realização desta pesquisa, a Diretoria de Ensino e a Direção da Unidade Escolar foram informadas acerca dos objetivos e metodologia, e autorizaram a realização da pesquisa (Anexo 3).

5.3 - Participantes

A pesquisa foi realizada numa Unidade Escolar de Ensino Integral da Rede Pública Estadual de São Paulo, EE Francisco Teodoro de Andrade, pertencente à



Diretoria de Ensino da região de Andradina, que atende 445 estudantes dos anos finais do ensino fundamental (6º ao 9º ano) e Ensino Médio (1ª a 3ª série). O presente estudo foi realizado com os estudantes, de ambos os sexos, matriculados no Ensino Fundamental, especificamente no 6º ano B, 7º ano B e C, totalizando 79 estudantes. A escolha pelos estudantes do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental se justifica pelo fato desses estudantes já terem os JEs como prática prevista no currículo paulista e BNCC. Especificamente foram escolhidos os estudantes dos 6º ano B, 7º ano B e C, pois são as turmas em que ministrou as aulas.

A pesquisa aconteceu em quatro etapas:

- 1) Perfil das turmas;
- 2) Planejamento das aulas;
- 3) Intervenção (aplicação das aulas);
- 4) Avaliação das atividades.

5.4 - Perfil das turmas

Nessa etapa foi traçado o perfil dos participantes e a caracterização da turma, considerando o acesso a equipamentos eletrônicos com JEs, os meios que utilizam para acessar os jogos (Celular, Computador ou *console*), o tempo gasto com os JEs diariamente, o nível de atividade física (por meio do IPAQ - Questionário Internacional de Atividade Física, versão curta), e os jogos e Brincadeiras que ele participa nas aulas de Educação Física.

Para realização dessa etapa inicial foi utilizado um questionário eletrônico criado através do *Google Formulários*, que foi disponibilizado aos alunos durante uma aula de Educação Física, através de um *link*. Para responder o questionário, os estudantes foram conduzidos à sala de informática. O professor pesquisador realizou a leitura aos participantes e foi disponibilizado um tempo para que todos respondessem. O professor/pesquisador, além da leitura, sanou as dúvidas que surgiram. O questionário pode ser acessado através do link: <https://forms.gle/RDqQxgxFHgHa1YpS9> - (Anexo 4)

5.5 - Planejamento das aulas - Intervenção

Após o levantamento do perfil da turma, foi realizado o planejamento da intervenção, com a elaboração do plano de aula detalhado de cada aula que integrou a intervenção.

Foram realizadas 10 aulas sobre os JEs, sendo assim estruturada:

- Aula 1 e 2 - A história e evolução dos JEs e debate em grupo sobre os riscos e benefícios dos JEs.
- Aulas 3 e 4, os estudantes vivenciaram os JEs na prática, utilizando o aparelho celular, netbooks, emulador de jogos em um notebook e três consoles de JEs, sendo 1 Xbox 360 com kinect, 1 Nintendo Wii e 1 Playstation 2.
- Aula 5 os estudantes vivenciaram uma adaptação de um Jogo Eletrônico para uma brincadeira na quadra, observando suas características, mecânicas e adaptações para torná-lo possível. O jogo em questão foi o *Among Us*, em uma versão adaptada para a quadra.
- Aula 6, os estudantes foram organizados em grupos para criarem seus próprios jogos, baseados em jogos que já conheciam. O anexo 6 consiste num roteiro que instrui o aluno na criação e adaptação do JEs na quadra.
- Nas aulas 7 e 8, cada grupo de estudantes apresentou os jogos e brincaram com os jogos criados por seus amigos.
- Nas aulas 9 e 10, finalizou-se a intervenção com os estudantes compartilhando as brincadeiras e jogos criados, além de autoavaliar-se e avaliar a sequência de aulas vivenciadas.

O quadro 1 apresenta as aulas, os conteúdos e seus objetivos.

Quadro 1: As aulas, os conteúdos e seus objetivos.

AULAS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS
AULA 1	História e Evolução dos Jogos	Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias.
AULA 2	Debate: Prós e contras sobre JEs	Discutir pontos positivos e negativos relacionados aos JEs.
AULA 3 e 4	Jogos Eletrônicos	Vivenciar JEs (Computadores - Celulares - Consoles).

(Continua)

AULAS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS
AULA 5	Criação de Jogos/Brincadeiras	Vivenciar uma adaptação de um Jogo Eletrônico para uma brincadeira na quadra, observando suas características, mecânicas e adaptações para torná-lo possível.
AULA 6	Criação de Jogos e Brincadeiras	Identificar características de JEs para criar ou adaptar brincadeiras na quadra ou outro espaço.
AULA 7 e 8	Apresentação dos Jogos e Brincadeiras na quadra	Apresentar e vivenciar os jogos criados.
AULA 9	Compartilhar os Jogos criados e Retomada da discussão sobre prós e contras dos JEs	Divulgar as brincadeiras e jogos criados. Discutir pontos positivos e negativos dos JEs
AULA 10	Autoavaliação	Autoavaliar-se e avaliar a sequência de aulas

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

5.6 - Avaliação das atividades

As aulas foram desenvolvidas na EE Francisco Teodoro de Andrade, município de Andradina-SP, descrita anteriormente.

Nessa etapa, referente a 10ª aula proposta na intervenção, os estudantes realizaram uma autoavaliação e avaliaram também a sequência de aulas (intervenção) através de um novo questionário, no *google forms* onde puderam apontar como foram as aulas, se foram legais ou chatas, divertidas ou entediante, apontar pontos positivos e negativos, sugerir ideias de como utilizar os JEs nas aulas de EFE e definir se os JEs realmente devem integrar as aulas de EFE. O questionário pode ser acessado pelo *link*: <https://forms.gle/PJdUcL7aZtAksf718> (Anexo 5).

5.7 - Procedimentos para a análise de dados

Os dados obtidos por meio dos questionários eletrônicos, foram inseridos e tabulados em um editor de planilhas (Microsoft Excel) para serem apresentados em



tabelas e gráficos para análises e comparações. As respostas abertas dos questionários serão analisadas por meio de uma nuvem de palavras, geradas no site <wordclouds.com> para análise de conteúdos.

5.8 - Produto Educacional

Foi construída uma cartilha impressa (anexo 6) e digital mostrando as produções dos alunos e as possibilidades de utilização de JEs na Educação Física Escolar, como forma de aproximação da cultura jovem e ampliação de possibilidades práticas para aulas de Educação Física. Ressalta-se que a Cartilha apresenta a intervenção detalhada com o passo a passo idealizado e realizado em cada aula dentre outros elementos.

6. RESULTADOS

Neste item apresento os resultados do questionário inicial (pré intervenção), e os resultados do questionário final (pós intervenção).

6.1 - Questionário Inicial

Para definir o perfil da turma, foi aplicado um questionário inicial (Anexo 2). Esse questionário foi estruturado em algumas seções para caracterização da turma, sendo:

- Seção 1 - Perfil do Estudante
- Seção 2 - Perfil do Estudante quanto às práticas relacionadas aos jogos e brincadeiras.
- Seção 3 - Nível de Atividade Física
- Seção 4 - Perfil de acesso e uso de Tecnologias digitais
- Seção 5 - Perfil Gamer
- Seção 6 - As aulas de Educação Física

O questionário inicial foi respondido na sala de informática da escola, durante o horário da aula de Educação Física e com a presença do professor/pesquisador. O questionário, disponibilizado aos alunos por meio de um *link*, foi lido e explicado para todos. Durante o preenchimento, o professor/pesquisador, além da leitura, sanou as dúvidas que surgiram.

6.1.1 - Perfil dos participantes - Caracterização da turma - (Seção 1)

Participaram da pesquisa 79 alunos, matriculados no 6º ano B, 7º ano B e 7º ano C de uma Escola Estadual no município de Andradina-SP, dos quais 43 do sexo feminino (54,4%) e 36 do sexo masculino (45,6%) com idade média de 12,08 anos.

Tabela 1 - Sexo e idade dos participantes da pesquisa

Participantes	N	%	Média Idade (anos)
Feminino	43	54,4	12,13
Masculino	36	45,6	12,03
Total	79	100	12,08

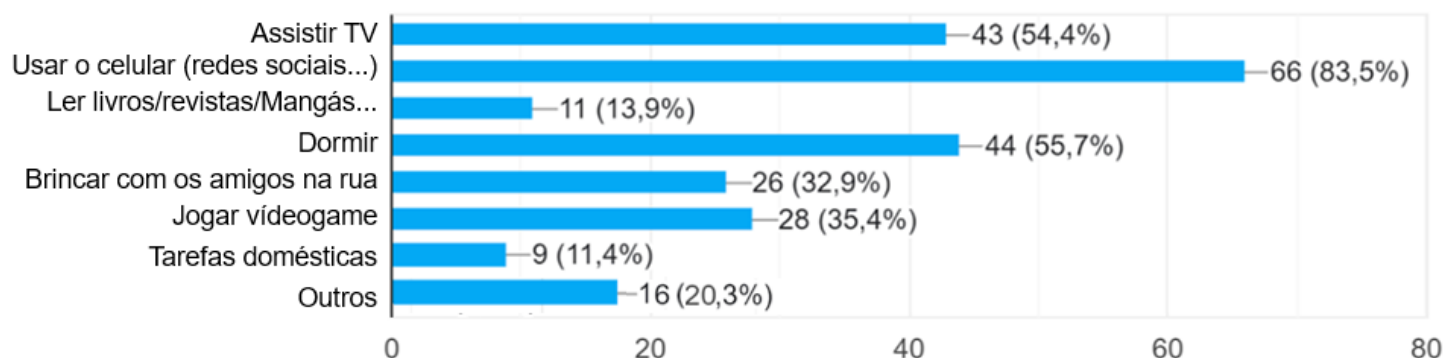
6.1.2 - Perfil do Estudante quanto às práticas relacionadas aos jogos e brincadeiras (Seção 2)

Nesta seção os participantes responderam questões relacionadas às práticas de brincadeiras e jogos. Quais suas atividades preferidas, brincadeiras e jogos que mais gostam, o que fazem quando estão em casa ou na escola, com quem brincam, quais suas matérias preferidas e o que fazem no intervalo da escola.

As Figuras de 2 a 9 trazem o perfil do estudante quanto às práticas relacionadas aos jogos e brincadeiras. Após as figuras serão apresentadas considerações gerais sobre esta seção.

Conforme apresentado na Figura 2, as atividades preferidas dos alunos quando estão em casa são: 83,5% Usar o celular (Redes sociais, ouvir músicas), 55,7% Dormir, 54,4% Assistir TV, 35,4% jogar videogame, 32,9% brincar com amigos na rua. Os dados demonstram uma preferência por atividades passivas, sem aumento do gasto energético, como jogar no celular, dormir e assistir televisão e mostra também a influência dos eletrônicos no estilo de vida dos alunos.

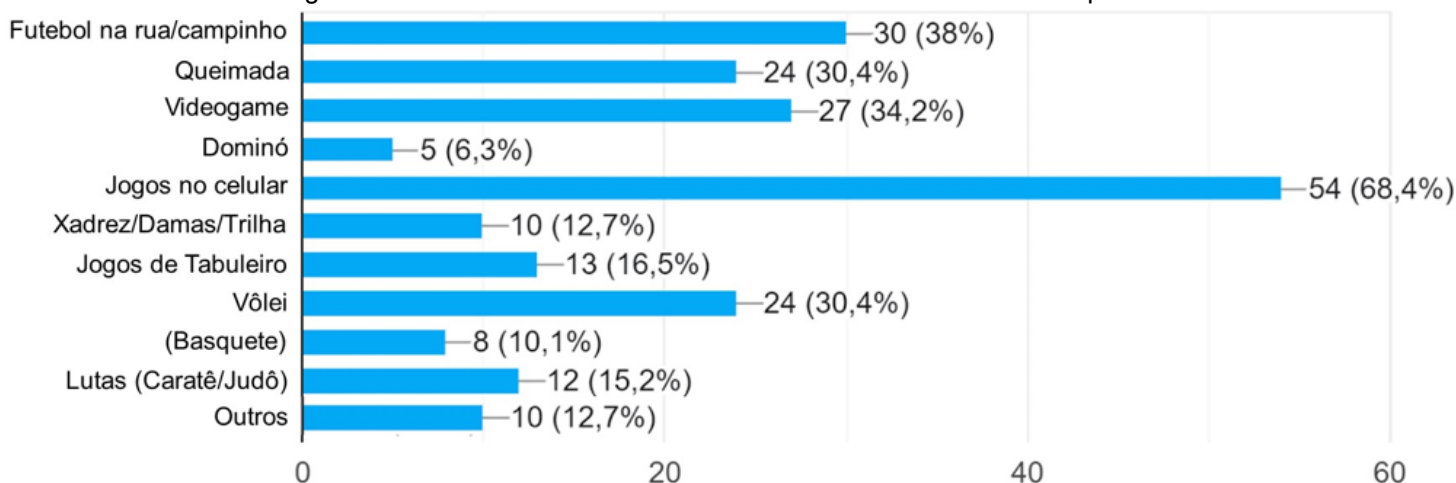
Figura 2 - Quando você está em casa: Quais suas atividades preferidas - O que gosta de fazer?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Na Figura 3, observa-se que as brincadeiras preferidas dos alunos são jogos no celular (68,4%), seguido por jogar futebol na rua/campinho (38%), videogame (34,2%), Queimada (30,4%) e vôlei (30,4%). Fica evidente uma alta preferência dos participantes por JEs, seja no celular ou videogame, mostrando que os JEs estão presentes no cotidiano dos alunos.

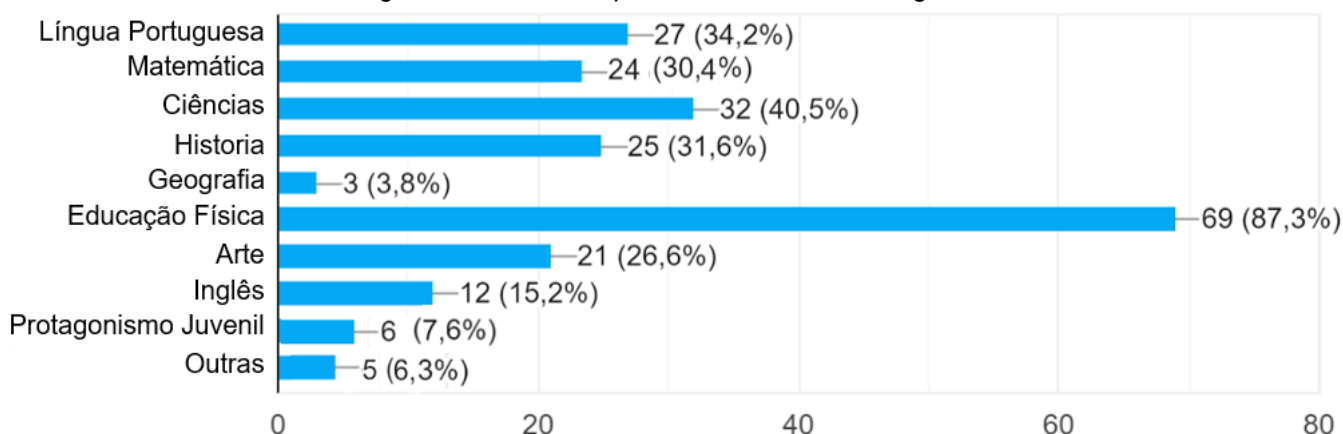
Figura 3 - Quando você está em casa: Quais são suas brincadeiras preferidas?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Como observado na Figura 4, a Educação Física é apontada por 87,3% dos participantes como a matéria favorita, seguida por Ciências (40,5%) e Língua Portuguesa (34,2%).

Figura 4 - Na escola quais matérias você mais gosta?

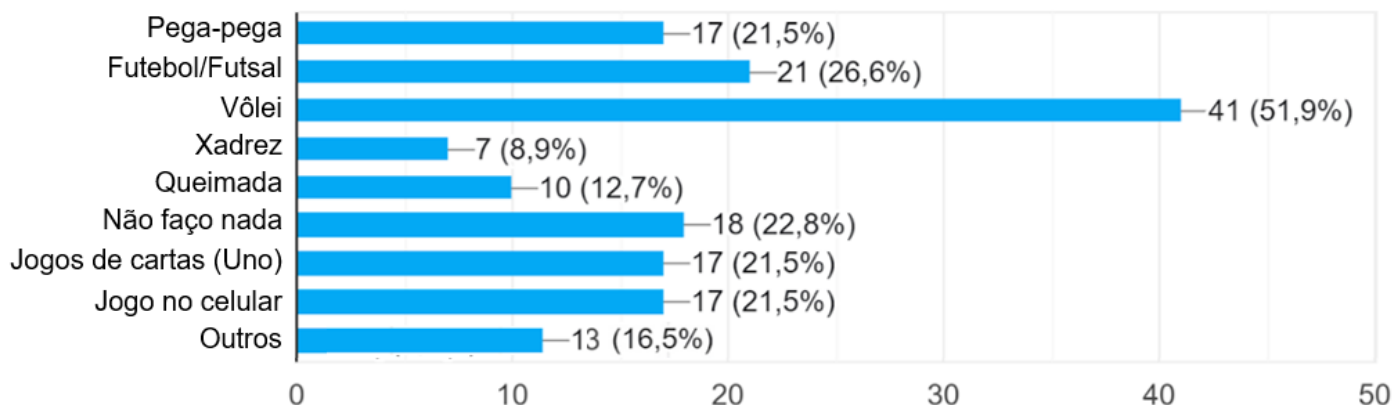


Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 5 apresenta as preferências dos alunos durante os intervalos (Recreio), sendo que nesta escola, os alunos têm 2 intervalos, sendo um de 25

minutos (manhã) e outro de 20 minutos (tarde), além de 1 hora e 15 minutos de almoço. Observa-se a preferência dos alunos pelos esportes, jogos e brincadeiras sendo as mais citadas o Vôlei (51,9%), Futsal/Futebol (26,6%) e Queimada (22,8%).

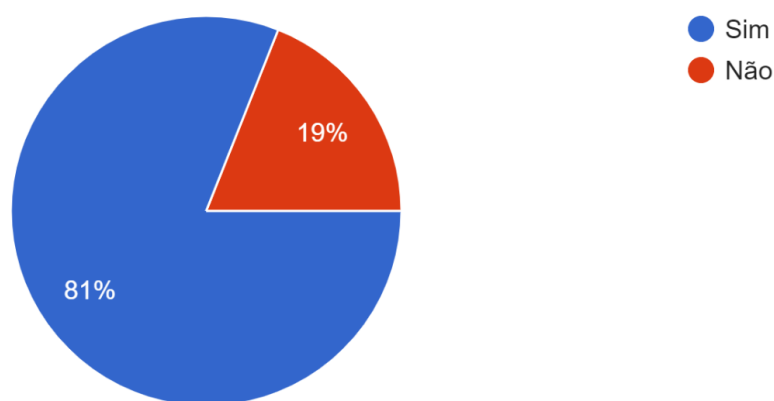
Figura 5 - Na escola durante intervalo quais jogos ou brincadeiras você pratica?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Conforme observado na Figura 6, a grande maioria (81%) dos alunos apontam participar dos jogos e brincadeiras propostos nas aulas.

Figura 6 - Na escola durante as aulas de educação física você participa em todos os jogos ou brincadeiras que o professor ministra?

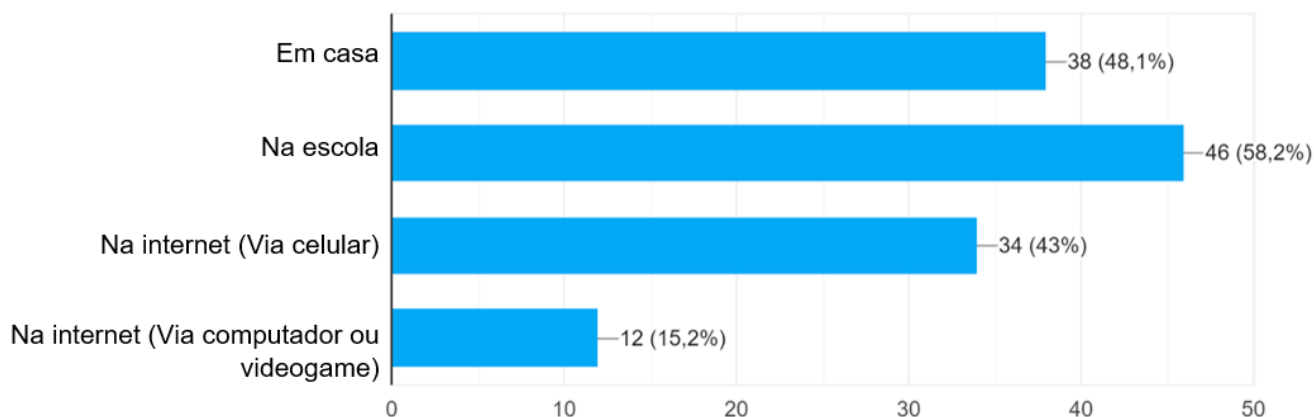


Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 7 aponta para Escola (58,2%) e a Casa (48,1%) como os locais onde os alunos mais brincam ou jogam. Cabe ressaltar que os alunos apresentaram dúvidas nessa questão, muitas delas se referindo ao fato de que quando estão em casa acabam jogando, seja por meio do celular ou videogame. Comparando com as

questões anteriores os alunos demonstram jogar videogames ou celulares quando estão em casa, já na escola a preferência é pelos Esportes, jogos e brincadeiras.

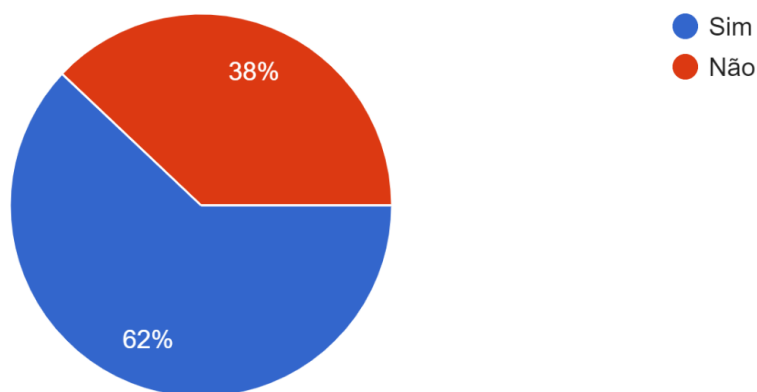
Figura 7 - Onde você mais brinca ou joga?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Na Figura 8, 62% dos alunos dizem brincar na rua com seus colegas enquanto 38% não relatam essa experiência.

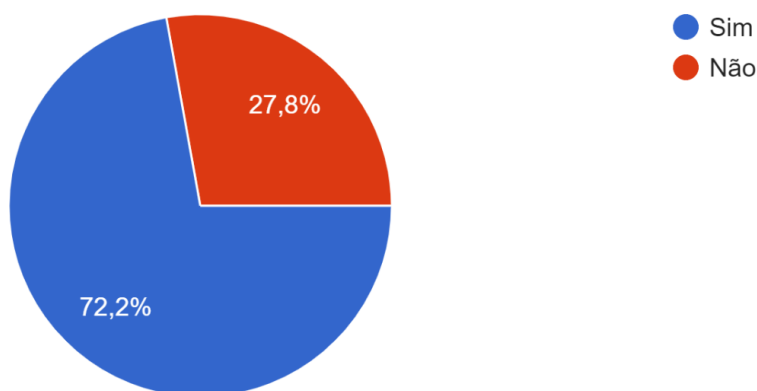
Figura 8 - Você brinca ou joga na rua com seus colegas?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 9 apresenta 72,2% dos alunos dizendo participar de alguma atividade esportiva fora da escola.

Figura 9 - Participa de alguma atividade esportiva fora da escola?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

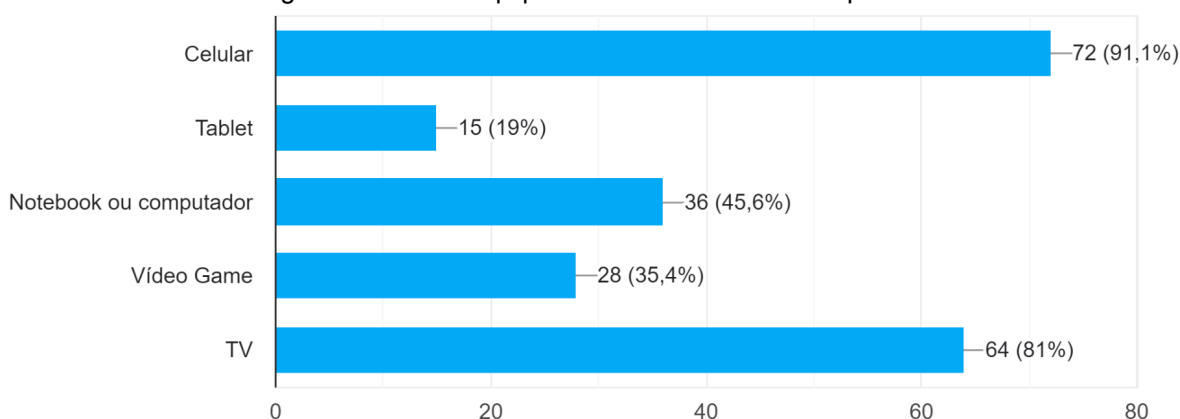
6.1.3 - Perfil de acesso e uso de Tecnologias digitais (Seção 4)

Nesta seção os participantes responderam questões relacionadas ao acesso e ao uso de tecnologias digitais, como por exemplo quais equipamentos eletrônicos possuem, quais os meios para acessar a internet, qual a frequência e o tempo e a finalidade que utilizam esses equipamentos eletrônicos.

As figuras de 10 a 16 trazem o perfil do estudante quanto ao acesso e uso de Tecnologias digitais.

Na Figura 10, os alunos elencaram quais os equipamentos eletrônicos possuem, podendo escolher mais do que uma opção. O celular (91,1%) é o eletrônico mais presente na casa dos alunos, ficando à frente inclusive da TV (81%).

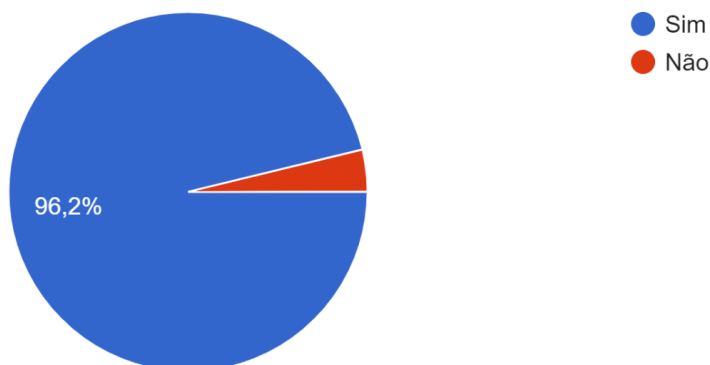
Figura 10 - Quais equipamentos eletrônicos você possui?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 11 destaca 96,2% dos alunos com acesso à internet em sua residência.

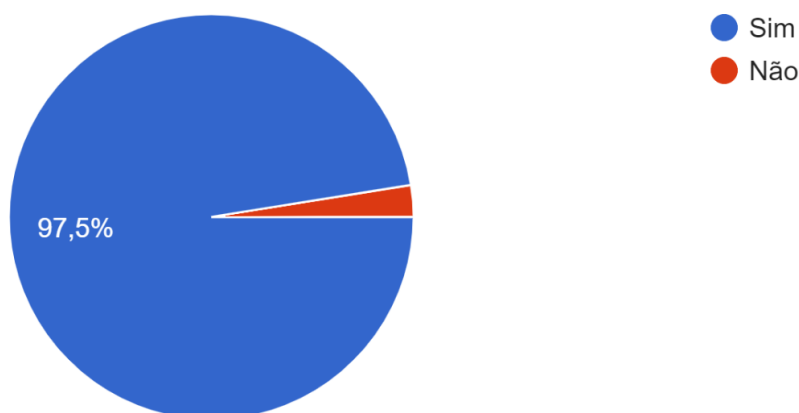
Figura 11 - Possui acesso a internet em sua casa?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Como visto na Figura 12, 97,5% dos alunos possuem celular com acesso à internet.

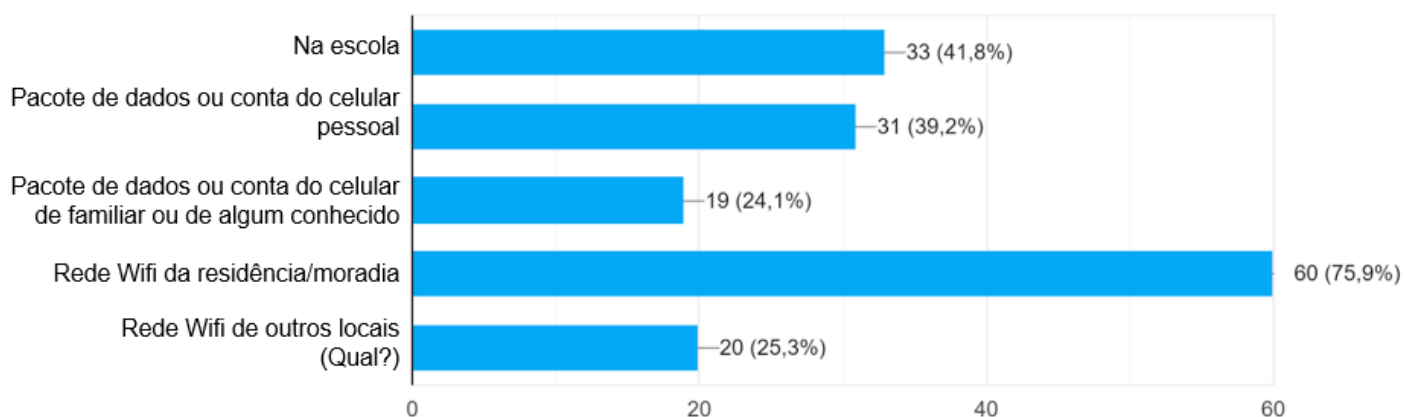
Figura 12 - Caso tenha celular, o mesmo possui acesso a internet?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 13, revela como esses alunos têm acesso a internet, sendo que 75,9% possuem rede *wifi* em sua residência, outros locais apontados com acesso a internet foram a Escola (41,8%), pacote de dados (39,2%).

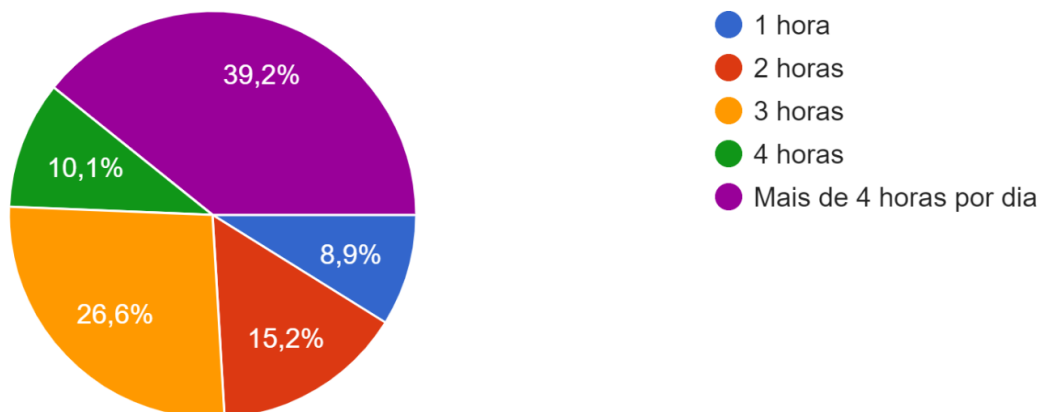
Figura 13 - Como tem acesso à internet?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 14, apresenta quantas horas em média os alunos passam em frente ao celular, computador, vídeo game ou TV. A maioria dos alunos, 39,2%, passam mais de 4 horas por dia utilizando esses aparelhos, outros 10% ficam até 4 horas e 26,6% até 3 horas.

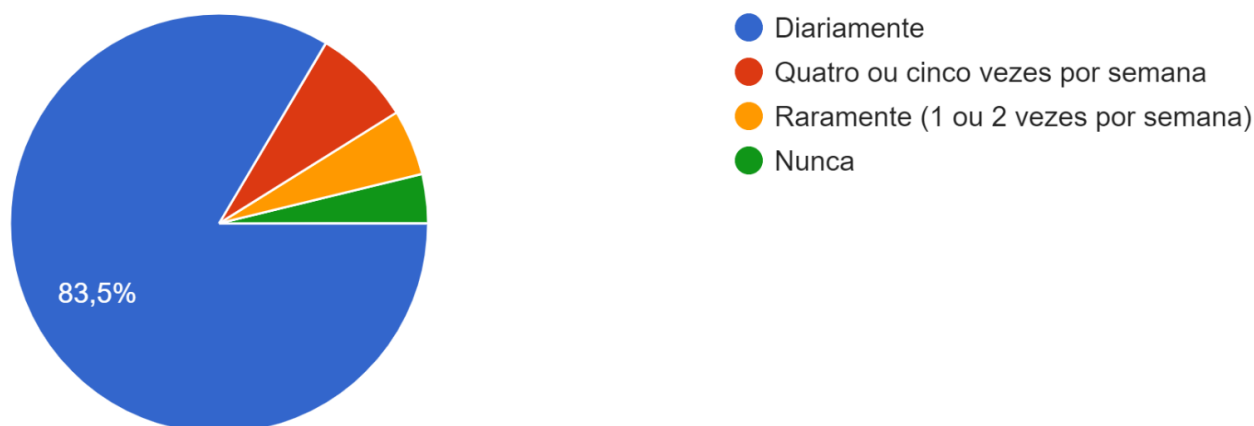
Figura 14 - Em média quantas horas por dia utiliza o celular, computador, vídeo game ou TV?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Na Figura 15, é possível observar que um elevado percentual, 83,5% utiliza equipamentos eletrônicos (Celular/Tablet/Videogame/TV/outros) diariamente, 7,6% utilizando de quatro a cinco vezes por semana, 5,1% utiliza raramente (1 ou 2 vezes por semana) e apenas 3,8% disseram nunca usar.

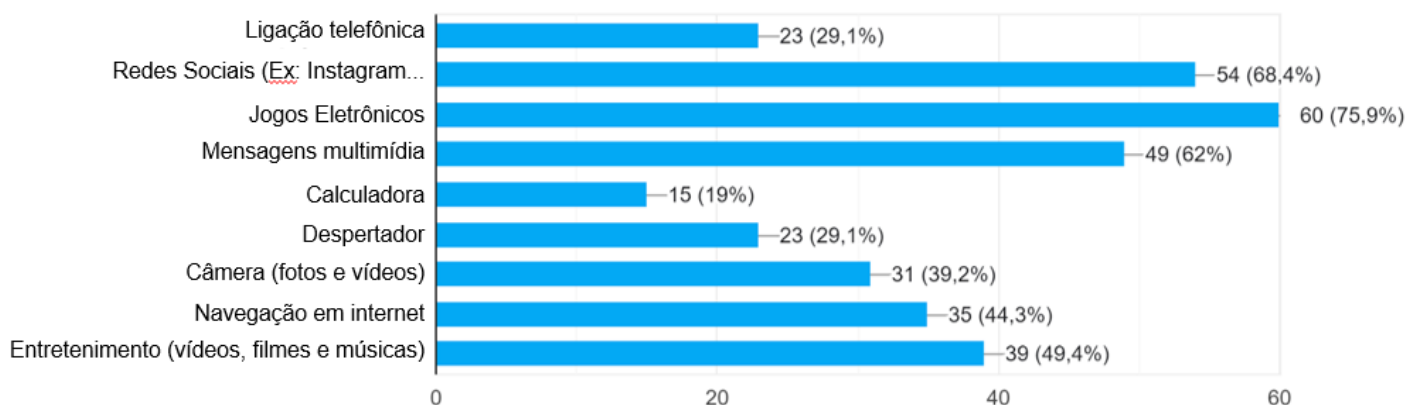
Figura 15 - Com que frequência você utiliza equipamentos eletrônicos (Celular/Tablet/Videogame/TV/outros)?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Quando perguntados quais as 3 funções mais utilizadas no celular, observa-se na Figura 16 que as principais funções foram: 75,9% JEs, 68,4% redes sociais e 62% mensagens multimídias por meio de comunicadores instantâneos como *whatsapp* e *telegram*.

Figura 16 - Selecione as 3 funções que mais utiliza no seu celular.



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

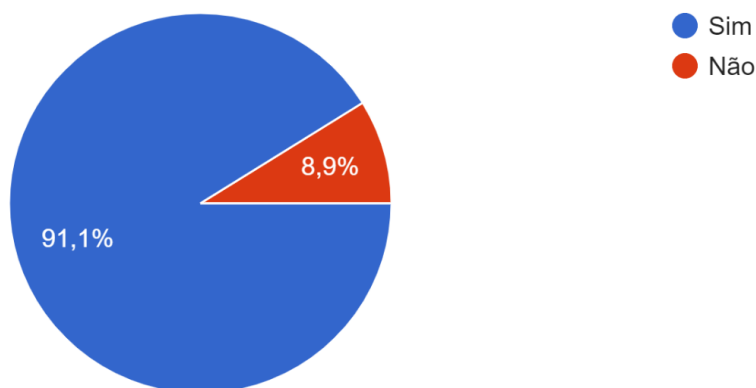
6.1.4 - Perfil Gamer (Seção 5)

Nesta seção os participantes responderam questões relacionadas aos JEs, como: Tem o costume de jogar JEs? Quantas horas por dia você passa jogando ou assistindo? Qual plataforma usada para jogar (videogame, celular, outro)? Onde joga? Quais os JEs preferidos?

A seguir são apresentadas algumas figuras e tabelas que trazem o perfil do estudante quanto aos JEs.

Na Figura 17 é possível observar que a grande maioria, 91,1% dos alunos dizem ter o costume de jogar JEs.

Figura 17 - Tem o costume de JOGAR JOGOS ELETRÔNICOS?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A seguir a Tabela 2 apresenta uma média de quantas horas por dia o aluno passa jogando efetivamente JEs e assistindo outras pessoas jogarem.

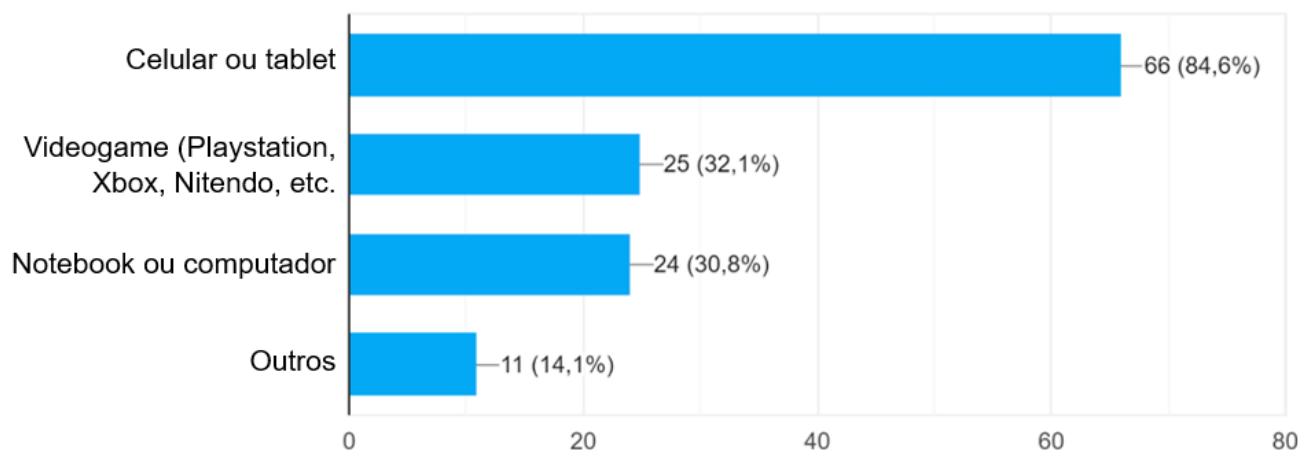
Tabela 2 - Quantas horas por dia o aluno passa jogando ou assistindo pessoas jogarem.

Participantes	N	Horas jogando	Horas assistindo
Feminino	43	2,37	1,74
Masculino	36	3,78	2,03
Total	79	3,01	1,87

Na tabela 2 observa-se que em média, os alunos passam 3 horas por dia jogando JEs, e mais 1,87 horas assistindo conteúdos relacionados aos JEs. Os meninos passam mais tempo nessas atividades que as meninas.

Seguindo de forma coerente com o que foi respondido anteriormente, os alunos destacam (Figura 18), como principal plataforma para jogar JEs, o Celular (84,6%), o videogame aparece com 32,1% e o notebook ou computador 30,8%.

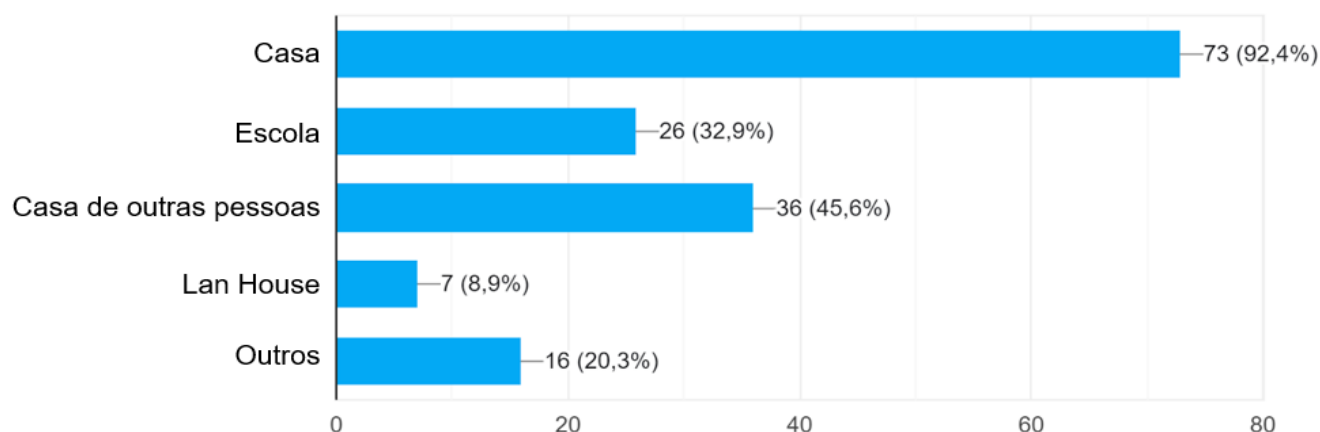
Figura 18 - Em quais destas plataformas costuma jogar?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Na Figura 19 vemos que 92,4% dos alunos costuma jogar em casa, outros 45,6% dizem jogar em casa de outras pessoas e 32,9% na escola.

Figura 19 - Em quais destes locais você costuma jogar?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Quando perguntados quais os JEs costumavam jogar, os alunos tiveram a liberdade de mencionar quantos jogos quisessem. Foram mencionados 48 jogos diferentes (citados uma única vez) em um total de 164 menções a JEs. Na tabela 3, são apresentados os jogos que tiveram mais de 1 menção.

Tabela 3 - Quais jogos eletrônicos você utiliza no seu celular, videogame ou computador?
Exemplo: Free Fire, Among Us, Minecraft, Roblox etc - PODE CITAR VÁRIOS.

Jogos Eletrônicos	N
Roblox	40
Free Fire	28
Minecraft	15
Subway Surfers	14
Among Us	7
GTA	5
Brawl Stars	5
Fifa	3
Valorant	3
Call of Duty	2
Traffic Rider	2
Fortnite	2
Tom Hero	2
Angry Birds	2
Outros	34
Total	164

Entre os JEs mencionados apenas 1 vez estão: Jogos de vôlei, *Cuphead*, *Don't deal with the devil*, *Pizza*, *Bitlife*, *Stumble guys*, *Diamante pipas*, *Mortal kombat*, *Duelist stickman*, *Genshin impact*, *Marvel: future fight*, *Magic Rampage*, *Cat Tales*, *Poki*, *Stickman*, *DBX2 (dragon ball xenoverse 2)*, *Bonk.io*, *Diário da Lily*, *Esmalteria*, *Fluffy fall*, *Tie dye*, *Minha Talking Angela 2*, *Pokémon*, *Toca Life World*, *Cozinha Louca*, *Nail Salon*, *Dress Up*, *Dreamdale*, *Clash Royale*, *Hungry Shark*, *Pixelmon*, *League of Legends*.

A tabela 4 apresenta os JEs preferidos dos alunos, sendo que os mesmos poderiam citar apenas 1 (um). Roblox é o mais citado, e aqui cabe uma ressalva, o Roblox não é um JE, mas uma plataforma que hospeda inúmeros jogos para que os usuários possam interagir em jogos online.

Tabela 4 - Qual o seu jogo preferido no momento (escolher só um)

Jogos Eletrônicos Preferidos	N
Roblox	23
Free Fire	18
Subway Surfers	6
Minecraft	3
Brawl Stars	3
Valorant	2
Nenhum	2
Outros	22
Total	79

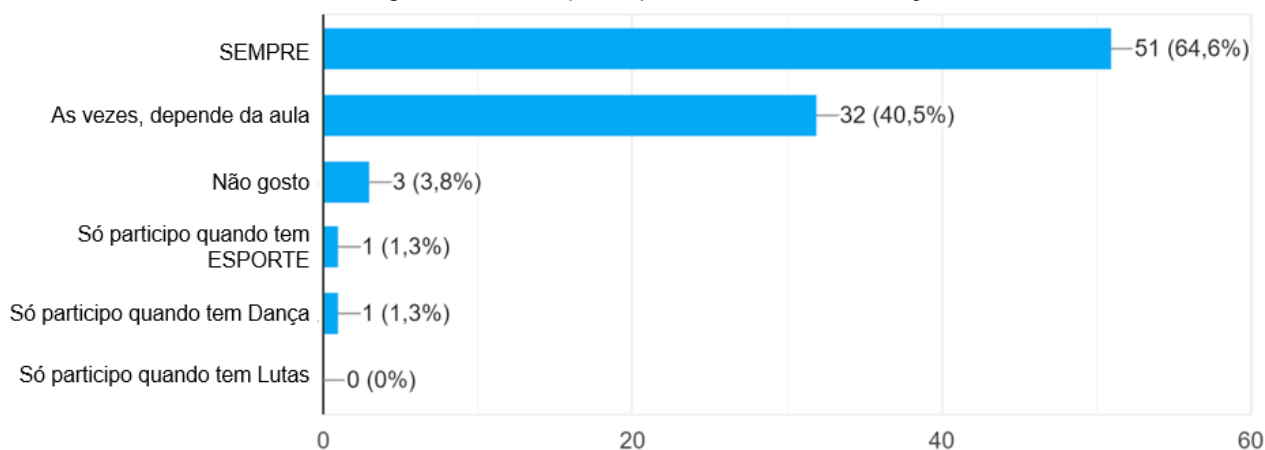
6.1.5 - As aulas de Educação Física (Seção 6)

Nesta seção os participantes responderam questões relacionadas às aulas de Educação Física, como por exemplo se o aluno participa das aulas, e o que pensa a respeito de utilizar JEs nas aulas de Educação Física.

A seguir são apresentadas algumas figuras e tabelas que apresentam o perfil do estudante quanto às aulas de Educação Física e o uso dos JEs nessas aulas.

A Figura 20 destaca uma boa participação dos alunos nas aulas de Educação Física, com 64,6% apontando participar sempre e 40,5% dizendo que depende da aula. A questão permitia assinalar mais de uma opção.

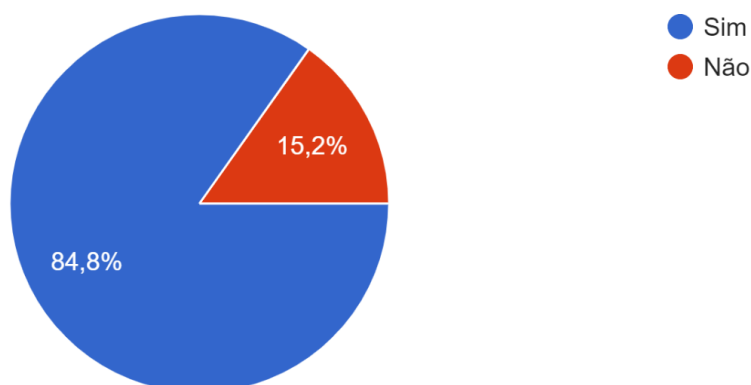
Figura 20 - Você participa das aulas de Educação Física?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 21 apresenta 84,8% dos alunos dizendo ser interessante usar os JEs nas aulas de Educação Física, contra 15,2% que são contrários a essa ideia.

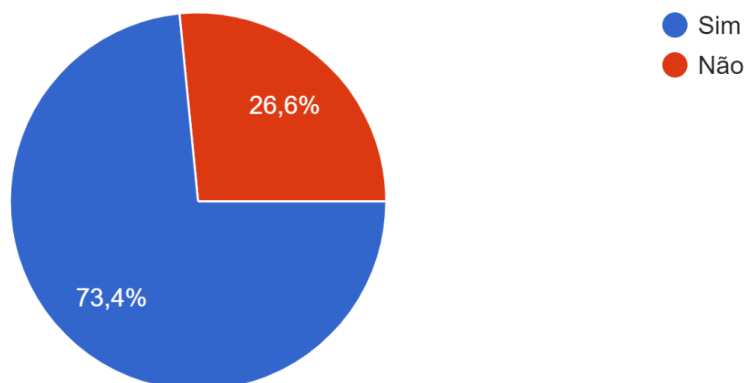
Figura 21 - Você acha interessante usar JEs nas aulas de Educação Física?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Na Figura 22, 73,4% dos alunos concordam que os JEs podem ser considerados como aulas de Educação Física, ante 26,6% que discordam dessa afirmação.

Figura 22 - JEs podem ser considerados como aulas de Educação Física?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

PERGUNTAS ABERTAS

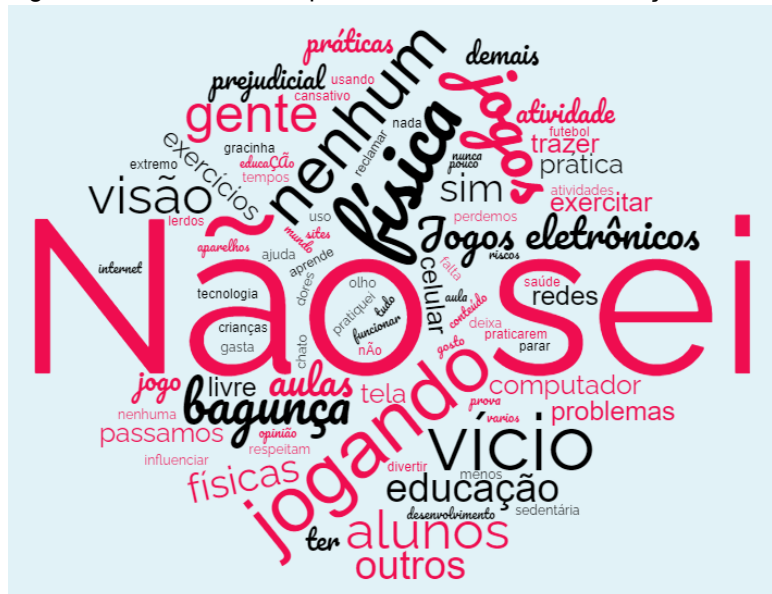
As perguntas abertas, serão apresentadas em formato de nuvem de palavras, que demonstra/destaca as palavras mais evidentes e que mais se repetem, todavia, serão transcritas algumas respostas dos alunos, pois estas se mostraram mais

interessantes e mais reveladoras do que simplesmente observar a nuvem de palavras pois representa frases e/ou opiniões descritas pelos alunos.

A primeira pergunta aberta desta seção foi: **Como os JEs podem ser usados na Educação Física?**

A Figura 23 apresenta a nuvem de palavras com as respostas dadas pelos alunos, destacando aquelas palavras que mais apareceram em suas respostas. Dentre as palavras apresentadas a que mais se destaca é a frase não sei tornando evidente que não está claro ao aluno o papel dos JEs nas aulas de EFE e portanto reforça-se a necessidade de que professores olhem para esta atividade com mais cuidado pois não existe um consenso entre os alunos. Após a intervenção essa mesma pergunta é retomada e os alunos já conseguem dar exemplos de como usar os JEs nas aulas de EFE.

Figura 23 - Como os JEs podem ser usados na Educação Física?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Algumas respostas dadas pelos alunos e que merecem atenção, são destacadas a seguir:

“Não sei explicar mas acho que jogo eletrônico nao e feito pra jogar na aula de educação física”

“Jogos sobre Esportes”

“Uma simulação, EXEMPLO. Fortnite na vida real”

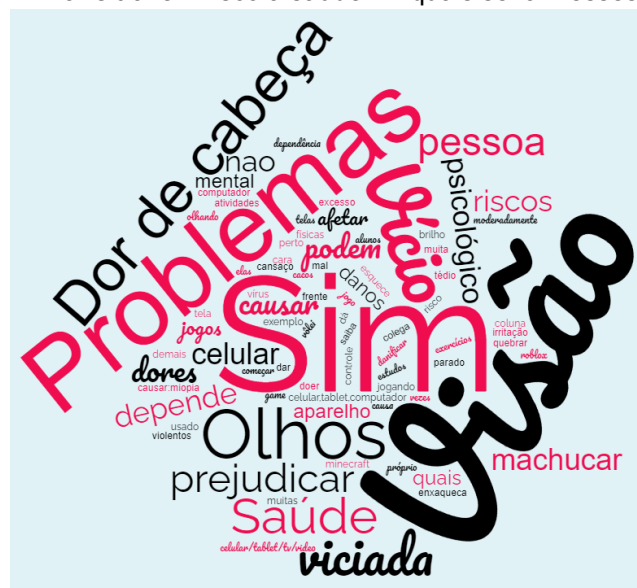
“Para exemplos de exercícios físicos”

“Estratégias melhoria de memória jogos educativos”

“Acho que sim mas não sei como usar, talvez recriando os jogos na vida real”

Quando perguntados se os JEs trazem risco à saúde? E quais seriam esses riscos?. A nuvem revela que os alunos dizem “Sim”, há riscos, e destaca-se as palavras “Olhos”, “Visão”, “Dor de cabeça”, “Problemas” e “Vício”, conforme apresentado na Figura 24.

Figura 24 - JEs trazem risco à saúde? E quais seriam esses riscos?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Vale destacar algumas respostas, como as apresentadas a seguir:

“Sim, deixar com problema de visão”

“Sim riscos de vícios ou até dependência do aparelho ou do próprio jogo”

“Tem riscos de dar dor de cabeça e irritação no olho”

“Sim, pode prejudicar as suas vistas e pode prejudicar o seu psicológico”

“Pode afetar sim a saúde quando usado demais, como problemas de visão, dores de cabeça”

A Figura 25 apresenta as palavras destacadas nas respostas dadas à pergunta: Escreva quais os pontos positivos dos JEs nas aulas de EFE.

Figura 25 - Escreva quais os pontos positivos dos JEs nas aulas de EFE



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Destaca-se aqui algumas respostas, como:

“Dar oportunidade de jogar para quem não tem acesso”

“Estimular os alunos a utilizar a tecnologia mas com consciência”

“Podemos jogar jogos relacionados a matéria”

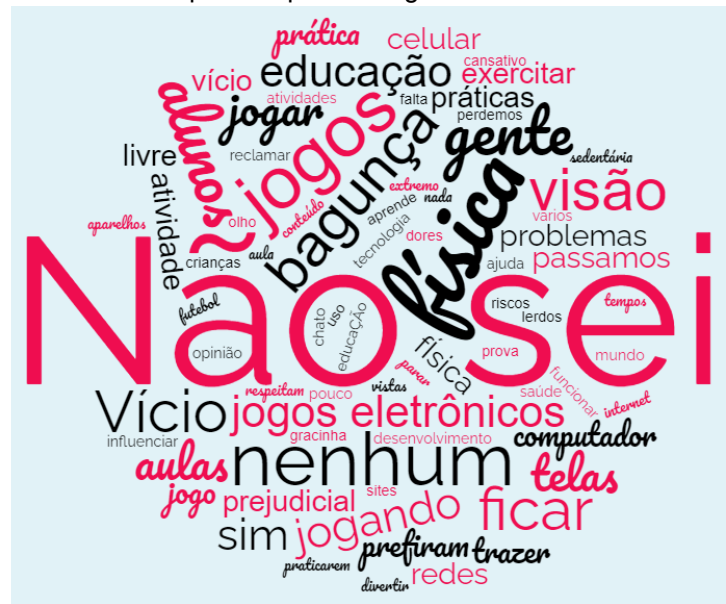
“É um pouco mais legal porque é uma das coisas que os alunos gostam muito”

“Vai ser mais animado”

“Faz prestar mais atenção nas aulas e aprender jogando é legal”

A Figura 26 mostra a nuvem de palavras gerada para a resposta dada à pergunta: Escreva quais os pontos negativos dos JEs nas aulas de EFE. Como pode ser observado, destaca-se a expressão “Não sei”, “bagunça”, “Vício”, “Nenhum”, “Visão”.

Figura 26 - Escreva quais os pontos negativos dos JEs nas aulas de EFE



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Algumas respostas interessantes são transcritas abaixo:

“Não é tecnologia para jogar”

“Fazer com que os alunos prefiram os jogos do que as aulas práticas”

“Já passamos tempos demais em redes”

"Ficaremos mais viciados do que já somos"

“... na educação física tem q ter prática”

6.2 - RESULTADOS - Questionário Final

Após a execução da intervenção, composta pelas 10 aulas descritas anteriormente no relato de experiência, os alunos responderam a um questionário (Anexo 3), onde puderam avaliar as aulas e realizar uma autoavaliação sobre sua participação nas aulas de Educação Física.

Para apresentar as respostas, esse questionário foi estruturado em algumas seções, sendo:

- Seção 1 - Avaliação da intervenção - Onde os alunos avaliaram as aulas.
- Seção 2 - Autoavaliação - Onde os alunos puderam avaliar a sua participação nas aulas.



- Seção 3 - Avaliação da utilização dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.

O questionário final foi respondido na sala de informática da escola, durante o horário da aula de Educação Física e com a presença do professor/pesquisador. O questionário, disponibilizado aos alunos por meio de um *link*, foi lido e explicado para todos. Durante o preenchimento, o professor/pesquisador, além da leitura, sanou as dúvidas que surgiram.

6.2.1 - Seção 1 - Avaliação da intervenção

Responderam ao questionário final, 72 alunos, pertencentes às turmas que participaram da intervenção, ou seja, 6º ano B, 7º ano B e 7º ano C.

Nesta seção os participantes responderam questões onde puderam apontar como foram as aulas, se foram legais ou chatas, divertidas ou entediadas, apontar pontos positivos e negativos, além de sugerir ideias de como utilizar os JEs nas aulas de EFE e definir se os JEs realmente devem integrar as aulas de EFE.

As figuras 27 a 35 trazem as respostas dos alunos às questões referentes a essa seção. As perguntas abertas desta seção, são apresentadas em formato de nuvem de palavras e além da nuvem de palavras, algumas respostas serão transcritas, mostrando a opinião do aluno frente a essas questões.

A Figura 27, apresenta os pontos positivos observados pelos alunos referentes às aulas desenvolvidas (intervenção) com o tema JEs, onde observamos algumas palavras em destaque, como: “Jogos Eletrônicos”, “aprender”, “diversão”, “aulas”, “legal” e “jogar”.

Figura 27 - Pontos positivos observados pelos alunos



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Ainda relacionado aos pontos positivos observados pelos alunos destaco algumas respostas dadas por eles:

“Os alunos se divertem muito. É muito interessante também para quem não tem acesso aos jogos, e nessas aulas têm a oportunidade de jogar”

“Muito legal e aprendemos muito”

“Ajuda às pessoas participarem nas aulas de educação física e fica mais divertido”

Já a Figura 28, apresenta os pontos negativos observados pelos alunos referentes às aulas desenvolvidas (intervenção) com o tema JEs. É possível observar algumas palavras, como: “sedentarismo”, “vício”, “jogos”, “nenhum” e “problemas”.

Figura 28 - Pontos negativos observados pelos alunos



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Destaca-se algumas frases, escritas pelos alunos, relacionadas aos pontos negativos:

“Alguns jogos q são muito chatos e os e não ensinam quase nada”

“Sedentarismo problemas na visão problemas com vício nos jogos”

“É meio sem exercício e sem tempo pra realizar isso pois precisa de mais de 45 minutos”

Na Figura 29, pode-se observar sugestões dos alunos de como os JEs podem ser utilizados nas aulas de EFE. Destaque para as palavras “Jogos Eletrônicos”, “usados”, “vida”, “real”, “jogar”.

Figura 29 - Como os JEs podem ser usados na EFE?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

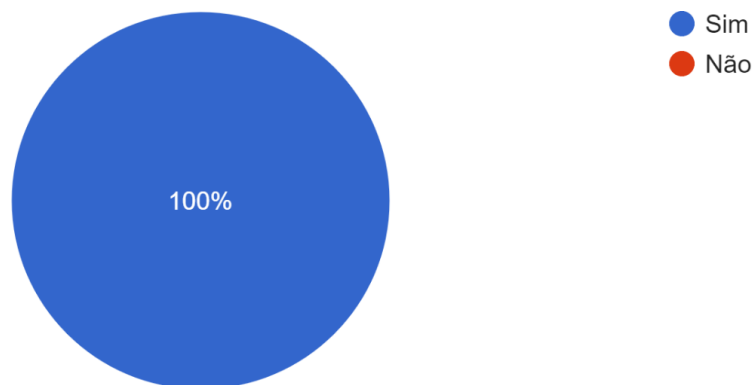
Além da nuvem de palavras, cabe ressaltar algumas respostas dadas pelos alunos:

“Os alunos podem adaptar jogos eletrônicos para jogar na quadra, como por exemplo fizeram o subway surfers, criando um percurso de corrida como no jogo.”

“Podem ser usados através de realizar o jogo na vida real”

A Figura 30 demonstra que 100% dos alunos gostaram das atividades práticas que os grupos criaram a partir dos JEs.

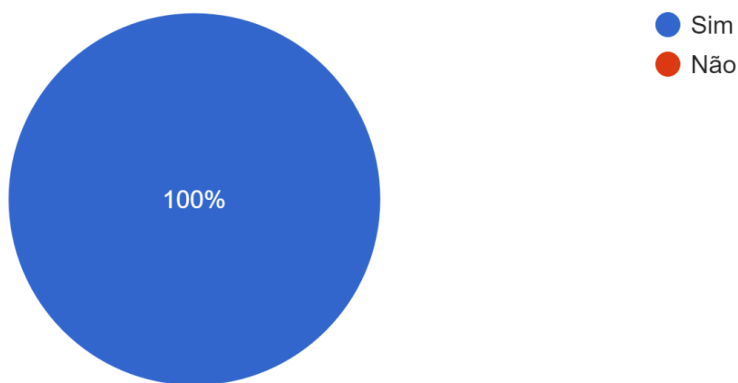
Figura 30 - Gostou das atividades práticas que os grupos criaram?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 31 mostra que 100% dos alunos conheciam os JEs que deram origem aos Jogos/Brincadeiras criados pelos grupos e vivenciados na prática.

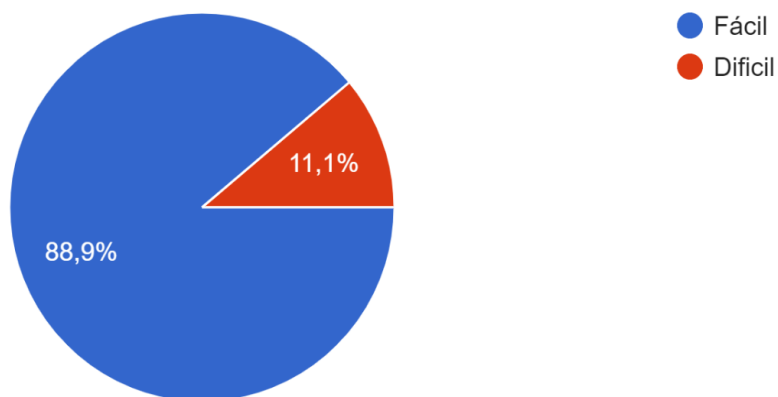
Figura 31 - Conhecia os JOGOS ELETRÔNICOS que os grupos utilizaram como base para o jogo na quadra/escola?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Na Figura 32, 88,9% dos alunos apontaram que foi fácil criar os jogos/brincadeiras na quadra.

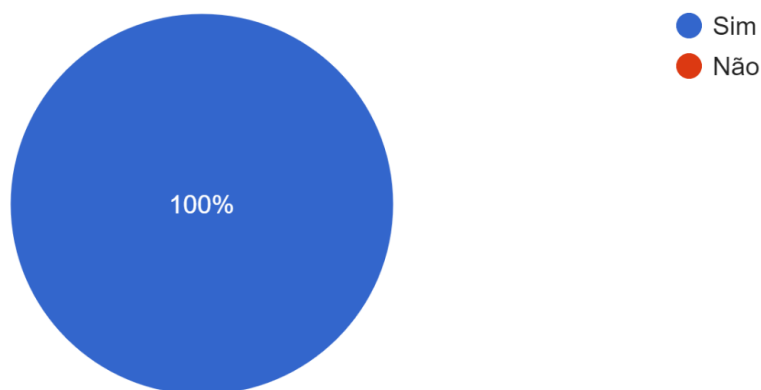
Figura 32 - Foi fácil ou difícil criar os jogos/brincadeiras?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 33, mostra que 100% dos alunos acharam que as aulas foram legais ou divertidas.

Figura 33 - A aula foi legal/divertida?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Algumas sugestões de como deixar a aula mais legal, foram dadas pelos alunos e pode ser observada na Figura 34, com especial destaque para “aulas”, “legal”, “brincadeiras” e “jogos”.

Figura 34 - O que sugere para deixar a aula mais legal/divertida?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Algumas sugestões que chamaram a atenção foram as seguintes:

“Os alunos cooperarem mais”

*“Fazer jogos eletrônicos para a prática e compartilhar com nossos próximos
nossos amigos”*

“A colaboração de alunos e diminuição de brincadeiras paralelas”

“Fazermos mais aulas práticas”

“Mais tempo na quadra, menos bagunça e fazer em outros lugares”

“Mais tempo de aula”

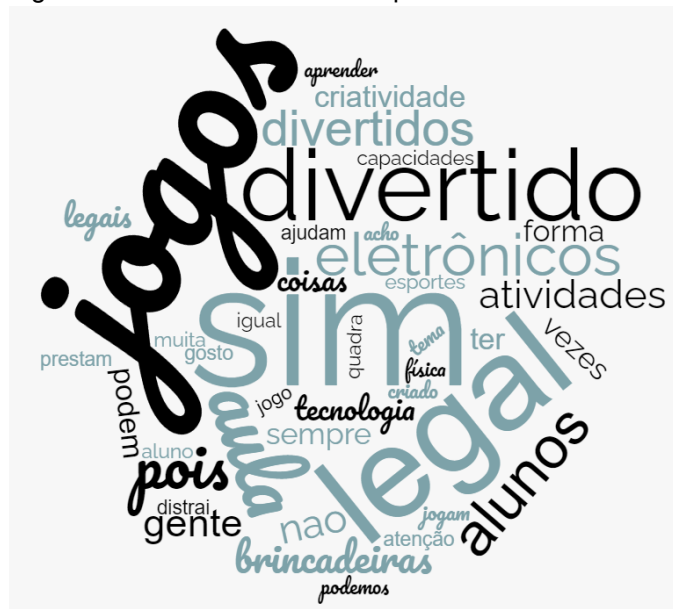
“Ter mais jogos diferentes”

“Mais ajuda de todos pois só alguns ajudaram inventar os jogos”

“Fazer as brincadeiras fantasiado com o personagem”

Quando questionados se os JEs realmente devem fazer parte das aulas de EFE, os alunos responderam como observado na Figura 35, que “Sim”, além de destaque para outras palavras, como: “jogos”, “divertido”, “aula” e “legal”.

Figura 35 - Os JEs devem fazer parte das aulas de EFE?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Cabe ressaltar que dos 72 alunos que responderam essa questão, apenas 4 deles disseram ser contrários aos JEs fazerem parte das aulas de EFE, 3 disseram que depende e 65 foram favoráveis à adoção dos JEs nas aulas de EFE.

Algumas frase que chamaram a atenção:

“Se a gente puder jogar e depois brincar pode sim”

“Sim, pois os jogos são legais, e realizando pessoalmente ajuda na atividade física”

“Sim,pois muitos jogos tem coisas a ver com jogos eletrônicos como jogos de esportes”

“Sim mas não podemos viciar”

“Sim, para aula ficar mais legal”

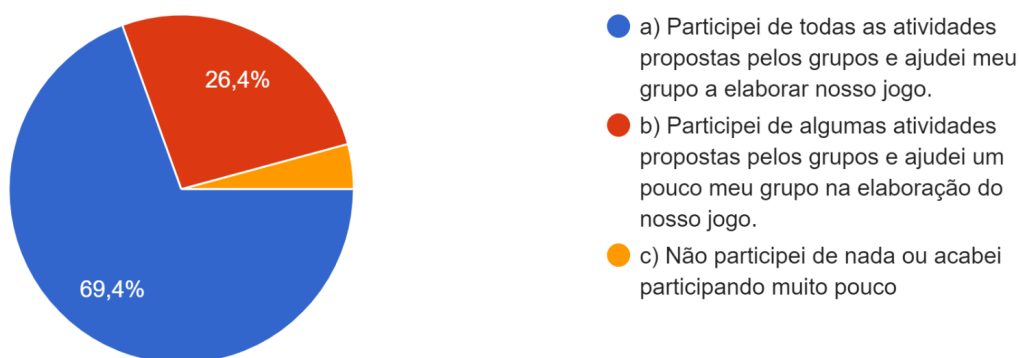
“De vez em quando é bom porém não sempre porque senão ficamos menos tempo na quadra”

6.2.2 - Seção 2 - Autoavaliação

Nesta seção os alunos realizaram uma autoavaliação sobre sua participação nas atividades, a criação dos jogos/brincadeiras e sua motivação em participar das aulas e outras atividades físicas. As figuras 36 a 39 apresentam esses dados.

Na Figura 36, os alunos responderam sobre como foi sua participação nas aulas.

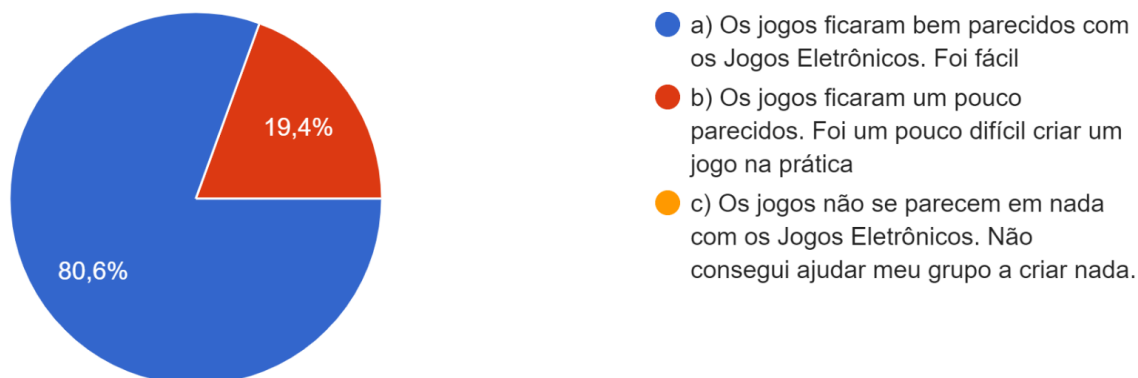
Figura 36 - Como foi sua Participação (ativa) nas aulas?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Ao criar os jogos/brincadeiras na quadra, os alunos precisavam se basear em JEs que conheciam e comumente jogavam em seus celulares, videogames ou computadores. A Figura 37, aponta que para 80,6% dos alunos as características dos JEs foram mantidas nos jogos realizados na prática.

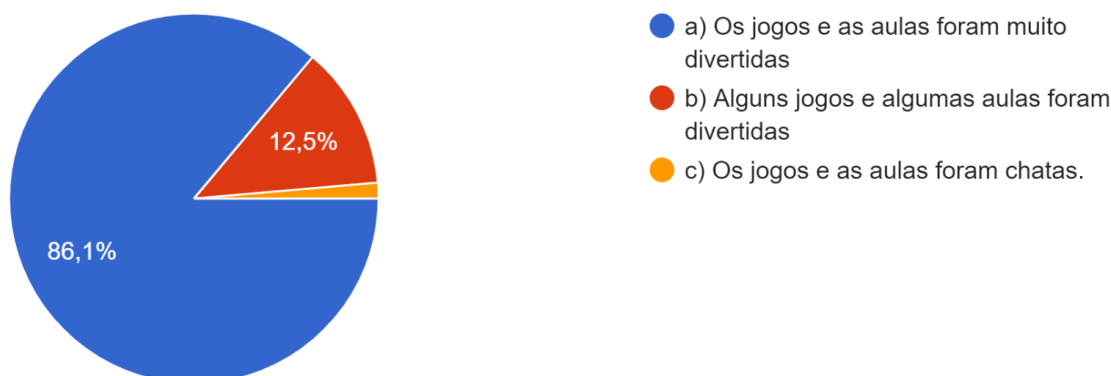
Figura 37 - As características dos jogos eletrônicos foram mantidas nos jogos realizados na prática?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 38 aponta que para 86,1% dos alunos, as aulas e os jogos foram muito divertidos, 12,5% disseram que alguns jogos e algumas aulas foram divertidas e 1,4% apontaram que os jogos e as aulas foram chatas.

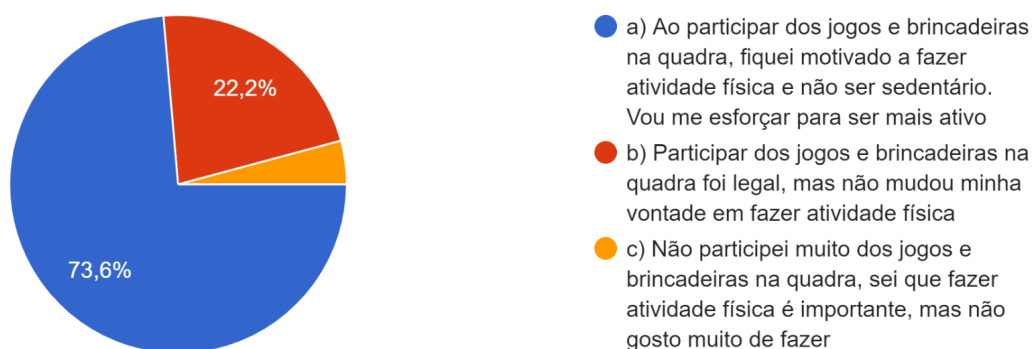
Figura 38 - Os jogos e as aulas foram divertidas?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Por fim, a Figura 39, aponta a Motivação para participar das aulas e de atividades físicas.

Figura 39 - Motivação para participar das aulas e de atividades físicas



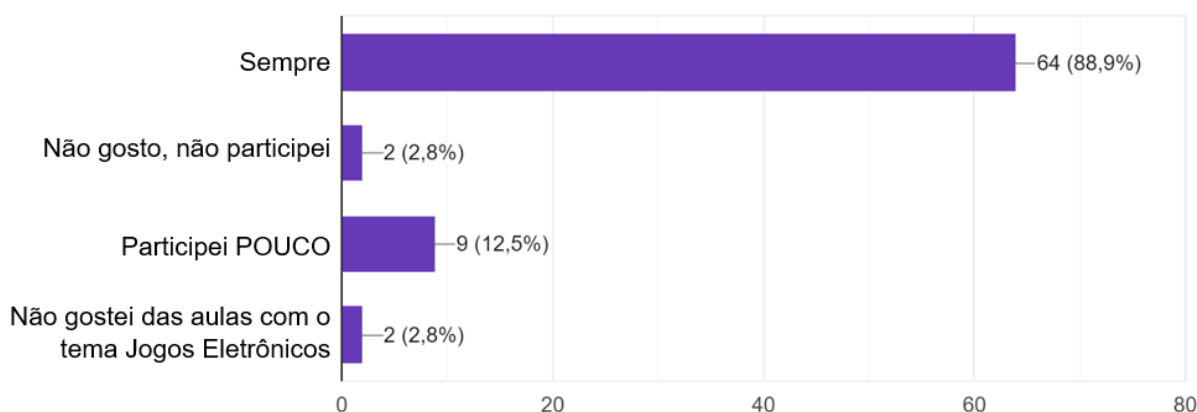
Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

6.2.3 - Seção 3 - Avaliação da utilização dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física

Nesta última seção, os alunos avaliam se os JEs realmente devem fazer parte das aulas de EFE, além de elencar riscos e benefícios e apontar pontos positivos e negativos dessas aulas. As figuras 40 a 47 ilustram as respostas.

A Figura 40, destaca uma participação de 88,9% dos alunos nas aulas relacionadas ao tema JEs.

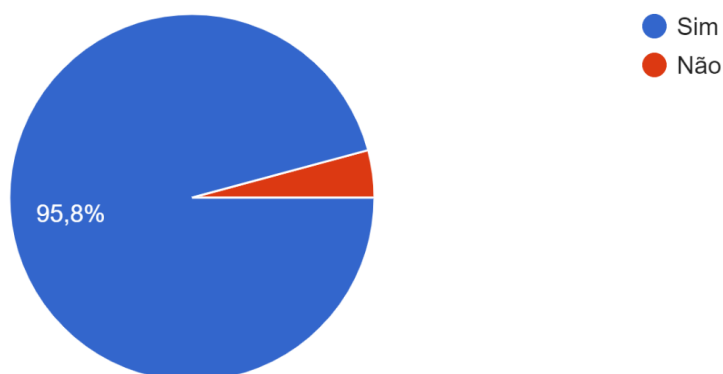
Figura 40 - Você participou das aulas de Educação Física nas últimas semanas (Aulas relacionadas aos Jogos Eletrônicos)?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

A Figura 41, aponta que 95,8% dos alunos consideram interessante utilizar JEs nas aulas de EFE.

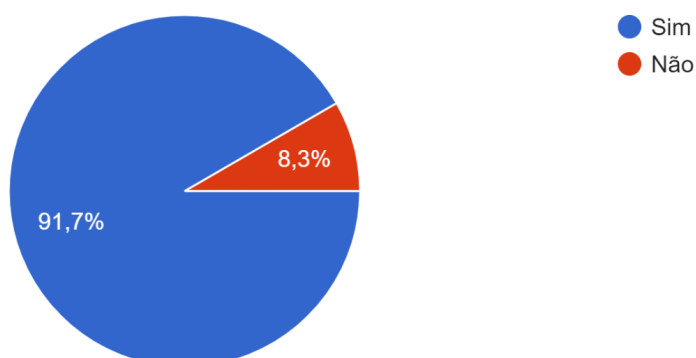
Figura 41 - Você acha interessante usar Jogos Eletrônicos na aula de Educação Física?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Já a Figura 42, aponta que 91,7% dos alunos consideram que os JEs podem ser considerados como aulas de EFE.

Figura 42 - Jogos Eletrônicos podem ser considerados como aula de Educação Física?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Na Figura 43, são apontados os riscos ocasionados pela utilização dos JEs. Destacando algumas palavras como: “Vício”, “sedentarismo” e “Visão”.

Figura 43 - Principais riscos apontados pelos alunos



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Alguns apontamentos feitos pelos alunos e que merecem destaque:

“São poucos, mas ainda existem, por exemplo: vício, sedentarismo...”

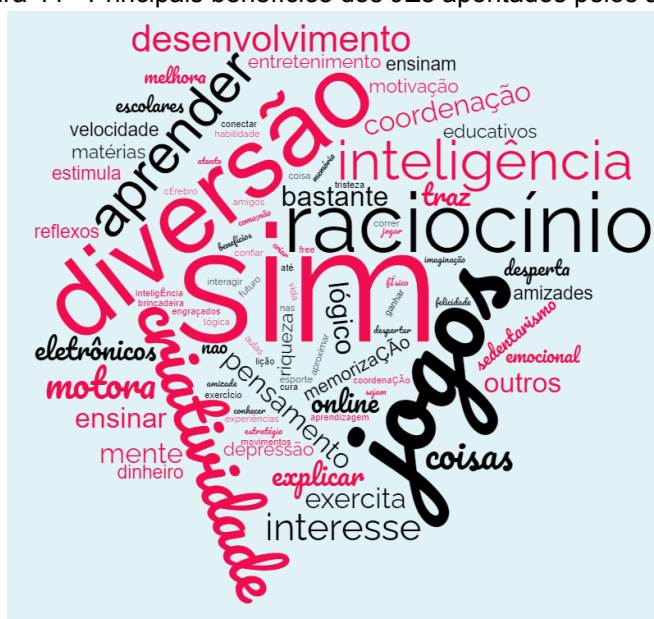
“Vício e problemas nos olhos (se ficar muito tempo)”

“Depende dos jogos”

“Sim tem alguns jogos que deixa as pessoas com raiva e outros deixa as pessoas muito agressivas”

Já na Figura 44, pode-se observar os benefícios que os alunos consideram em relação à utilização dos JEs. Destacando-se as palavras: “Sim”, “diversão”, “raciocínio”, “jogos”, “criatividade”, “aprender” e “inteligência”

Figura 44 - Principais benefícios dos JEs apontados pelos alunos



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Sequem alguns comentários dos alunos, relacionados aos benefícios dos JEs:

“Sim, as pessoas podem se conectar, conhecer coisas novas etc...”

“Diversão, atividade de raciocínio e habilidade”

“Agilidade de raciocínio ,criatividade,melhora coordenação motora...”

“Jogos de esporte podem despertar mais interesse nas pessoas para que elas não sejam sedentárias”

A Figura 45, destaca os pontos positivos dos JEs nas aulas de EFE. Entre as palavras mais citadas, observa-se: “jogos”, “aulas”, “divertidas” e “interessante”.

Figura 45 - Pontos positivos dos JEs nas aulas de EFE



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Em contrapartida a Figura 46, aponta os pontos negativos dos JEs nas aulas de EFE, destacando: “jogos”, “quadra”, “sedentarismo” e “bagunça”.

Figura 46 - Pontos negativos dos JEs nas aulas de EFE



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

As respostas que mais chamaram a atenção para esta pergunta, são relacionadas ao fato de não irem para quadra. Muitos alunos ainda relacionam e preferem as aulas todas sendo realizadas na quadra e vale retomar que as aulas

propostas na intervenção tinham momentos de práticas de JEs nos videogames e momentos de leitura e discussão em sala de aula. Destaco alguns comentários:

“Tem que ler e gasta tempo para inventar o jogo sem a colaboração de todos”

“Perde aula”

“Não ir pra quadra, perde tempo criando os jogos e lendo”

“Perde aula na quadra”

“Ficar em sala de aula”

Por fim, os alunos detalham se acharam legal criar suas próprias brincadeiras tendo os JEs de sua preferência como base para criar atividades práticas na quadra. Vale o destaque para as palavras: “sim”, “divertido”, “jogos”, “legal”, “criatividade” e “aprender”. A Figura 47 apresenta essas respostas.

Figura 47 - Achou legal criar suas próprias brincadeiras relacionadas aos JEs?



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Alguns relatos dos alunos que pode-se destacar são:



“sim porque pude usar mais minha criatividade”

“sim, porque é muito divertido”

“Divertido e legal de brincar ficou diferente das brincadeiras que fazemos”

“Sim, os jogos ficaram legais e foi nós que inventamos”

“sim, foi um jogo que eu queria jogar”

“Sim! Acho que estimula a criatividade e a melhor parte é a prática”



7. CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE OS RESULTADOS

O trabalho apresentou diversos aspectos relacionados aos JEs e suas possibilidades na EFE. Faz-se agora considerações e discussões desses resultados. Além disso, será apresentado no item 7.1 um relato de experiência, apontando como foram desenvolvidas as aulas com o tema dos JEs na EFE, inclusive essas aulas são apresentadas no produto educacional, como uma cartilha para o desenvolvimento das aulas com o tema JEs.

Na justificativa deste estudo levanta-se a pertinência em investigar a partir do ponto de vista do aluno o efeito dos JEs relacionados à motivação e participação nas aulas de Educação Física, bem como tentar responder algumas questões como: de fato os estudantes possuem acesso aos JEs? É pertinente a presença dos JEs como objeto de conhecimento da EFE? Os JEs favorecem a participação dos estudantes nas aulas? Faz sentido para o estudante vivenciar JEs nas aulas de Educação Física? É possível, através dos JEs, propor práticas em Educação Física que se aproximem da Cultura Digital e Culturas Juvenis, inclusive tendo o estudante como protagonista na criação e elaboração dessas práticas?

Partimos do pressuposto que a EFE é a matéria mais querida entre os alunos. Ao analisar os resultados do questionário inicial, quando se trata do perfil da turma, fica evidente que a matéria preferida dos alunos é a Educação Física, onde 87% dos alunos apontaram esta como uma das matérias que mais gostam. Em uma pesquisa realizada em Portugal por Pinheiro *et al.* (2013), 58,3% dos alunos consideraram a disciplina de EFE como uma das suas três preferidas. Darido (2004) investigando a mesma faixa etária também chegou a resultados de que a EFE é a matéria preferida para 48,1% dos alunos.

Ao ser mencionada como a matéria preferida entre os alunos, principalmente na faixa etária dos 11 aos 13 anos, imputa-se à EFE uma grande responsabilidade em corresponder às expectativas, e ser verdadeiramente uma aula significativa para os alunos.

Quando observada a motivação e participação, os alunos mostraram-se bastante motivados e participativos. Nas aulas onde os conteúdos foram predominantemente teóricos houve resistência dos alunos, que em vários momentos perguntavam quando seria a prática, mesmo assim, participaram e contribuíram nas



discussões em grupo. Ao comparar as respostas do questionário inicial e questionário final, o número de alunos que apontaram participar das atividades propostas nas aulas de EFE aumentou de 81% para 88,9% quando realizadas aulas com o tema JEs.

Araújo *et al.* (2021), em um estudo que avaliou as aulas antes e após a intervenção com JEs, encontrou números parecidos quanto à participação, sendo que antes das aulas o número era de 74%, saltando para 88% após as aulas com JEs. Nesse mesmo estudo, cabe um destaque para o fato de 100% dos alunos apontarem ter gostado das aulas com JEs.

Nessa mesma linha, Andrade *et al.* (2020) estudou o efeito dos *exergames* comparado com aulas tradicionais de EFE no humor e na autoestima de crianças, embora os resultados tenham apresentado semelhanças entre a aula tradicional e a aula com videogame, o autor sustenta a inclusão de recursos pedagógicos pouco explorados nas aulas de educação física, como o caso dos JEs, além de associar tecnologia e cultura corporal de movimento, sem, no entanto, substituir práticas tradicionalmente prazerosas como esportes e jogos tradicionais.

Braga *et al.* (2017), ao comparar o nível de motivação e o nível de atividade física entre alunos que participaram de uma aula de EFE tradicional e alunos que participaram de aulas com o uso de JEs do tipo ativo, não encontrou diferenças significativas, mas indicou o potencial dos JEs do tipo ativo para o aumento da exigência física nas atividades.

Uma das questões norteadoras deste estudo, era saber se de fato os estudantes possuem acesso aos JEs e ao analisar o perfil de acesso e o uso de tecnologias digitais, alguns dados chamaram a atenção, como por exemplo o fato de haver mais celulares que TVs entre os estudantes. Ferreira e Darido (2013), encontraram em sua pesquisa que os alunos, possuíam pelo menos uma televisão e um computador na residência, enquanto tinham mais de três aparelhos celulares.

Outro ponto importante é que 96,2% dos alunos possuem internet em sua casa e em seus aparelhos celulares. Com relação a frequência do uso de equipamentos eletrônicos, 83,5% dos participantes relatam usar diariamente e com relação ao tempo em que passam em frente às telas, 39,2% dizem passar de 4 horas por dia, outros 10,1% ficam até 4 horas e 26,6% até 3 horas. Somando-se temos 75% dos participantes passando mais do que 3 horas em frente a telas. Vale ressaltar que a Escola onde a pesquisa foi realizada, é uma escola de Ensino



Integral, onde os alunos entram às 7h e saem às 16h, sendo assim, passam grande parte do dia em atividades escolares.

Constantino *et al.* (2015) ao analisar o perfil do uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), verificou a presença de computadores nas casas de 90,5% dos participantes, e que os mesmos passavam em média 6 horas por dia conectados à *internet*, e 3,8 horas por dia jogando JEs.

Quando observadas quais as 3 funções que mais utilizam no celular, as principais citadas foram: 75,9% JEs, 68,4% redes sociais e 62% mensagens multimídias por meio de comunicadores instantâneos como *whatsapp* e *telegram*. Corroborando com esses dados, Constantino *et al.* (2015) verificou que 94,8% dos entrevistados utilizavam redes sociais e 67% tinham o costume de jogar JEs.

Com relação ao perfil *gamer* 91,1% dos alunos disseram ter o costume de jogar, sendo o celular a plataforma em que mais jogam. Já Constantino *et al.* (2015) verificou o *console* como a plataforma mais utilizada para jogar com 48,5%, seguido do computador com 37,9% e em terceiro lugar o celular com 20,6%.

Ferreira e Darido (2013) chegaram a resultados parecidos, sendo que o celular apareceu em terceiro lugar como plataforma mais utilizada para jogar, ficando atrás do computador e do console, porém o celular já se destacou pela quantidade de horas utilizadas aos finais de semana, sendo mais de 4 horas.

Tais achados demonstram a forte presença dos JEs entre os jovens, sendo assim, aproximar a EFE dos interesses dos alunos é fundamental para a proposição de novas possibilidades e práticas que tornem a EFE mais interessante e significativa. Além disso, é possível utilizar-se do tema JEs para propor uma discussão entre os alunos sobre a importância de se realizar atividades físicas, e discutir possíveis impactos negativos do uso excessivo de eletrônicos.

Ao serem questionados sobre quais JEs costumavam jogar, os principais foram: *Roblox*, *Free Fire*, *Minecraft* e *Subway Surfers*. Aqui cabe explicar que Roblox é uma plataforma repleta de jogos, onde o usuário ao criar uma conta, tem acesso a todos esses jogos. Fica evidente o sucesso desta plataforma, o que se deve à facilidade em encontrar diferentes tipos de jogos e também mudar facilmente de jogo ao enjoar daquele que se está jogando.

Ao compararmos o questionário inicial (pré intervenção) com o questionário final (pós intervenção), 73,4% dos alunos apontaram que JEs podem ser considerados como aula de EFE, saltando para 91,7% após a intervenção. O que



demonstra que os alunos compreenderam essa possibilidade após a vivência das aulas e que de fato a presença dos JEs nas aulas de EFE são pertinentes.

Nesse mesmo sentido, Constantino *et al.* (2015) mostra que 68,9% dos alunos acham que os JEs podem ser usados na escola e 51,1% acham que existem JEs que podem promover algum “aprendizado para a vida”.

Cruz, Ramos e Albuquerque (2012), buscaram conhecer a opinião dos alunos sobre JEs, com 322 participantes e média de idade de 13 anos, 69% disseram que gostariam de jogar na escola e 84% têm o hábito de jogar JEs, demonstrando assim que os JEs estão presentes em seu cotidiano e que grande parte desses alunos aceitam os JEs como possibilidade para uso na escola.

Outro ponto que merece destaque é a pergunta: Como os JEs podem ser usados na Educação Física? Observando a nuvem de palavra do questionário inicial, onde a palavra em destaque era “não sei” e após a intervenção, palavras como “Jogos Eletrônicos”, “usados”, “vida”, “real”, “jogar”.

Rodrigues Júnior e Sales (2012), ao entrevistar 100 professores de Educação Física da rede pública e privada de escolas do norte de Minas Gerais, identificaram que 69,26% utilizariam os jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico e, dos 350 alunos entrevistados, 85,35% aceitariam os jogos nas aulas. Apesar desse percentual favorável, 47,37% dos professores enxergam inúmeras dificuldades para utilizar essa tecnologia como objeto de aprendizagem.cavichi

Investigando os JEs como opção de lazer, Reis e Cavichioli (2008) destacam que os JEs contam com um aliado a seu favor: o comodismo, uma vez que se deslocar até espaços de lazer (clube, praças ou cinema) pode ser demorado ou desinteressante, além é claro do medo e da insegurança.

7.1 - RELATO DE EXPERIÊNCIA - AS AULAS DE JEs (INTERVENÇÃO)

Apresento, por meio de um relato de experiência, as aulas que foram elaboradas e aplicadas na intervenção, com o objetivo de trabalhar os JEs na EFE.

Foram realizadas 10 aulas e a partir deste momento serão apresentados os resultados e observações dessas aulas.

Na aula 1 foi apresentada a história e evolução dos JEs por meio de um vídeo de 17 minutos publicado pelo canal “você sabia?”, onde é mostrada a evolução dos JEs desde o primeiro jogo em 1958 até o ano de 2020, contando toda evolução gráfica e tecnológica (Figura 48).

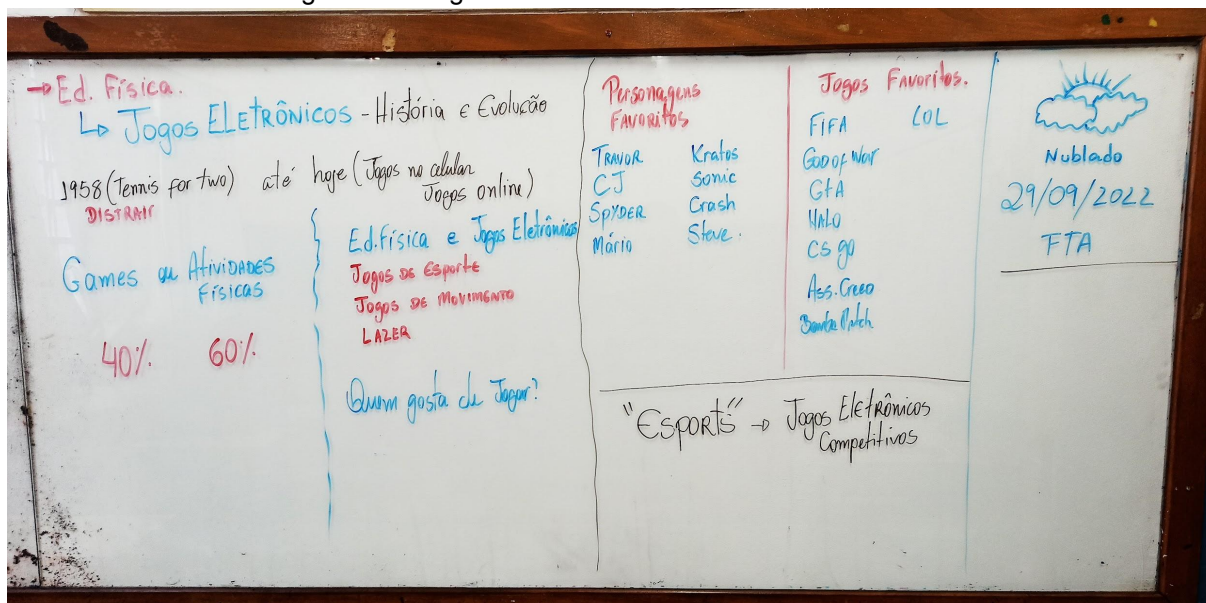
Figura 48 - Alunos assistindo um vídeo que conta a história e evolução dos JEs



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Logo após o vídeo os alunos responderam algumas perguntas de forma oral em um bate papo. As perguntas feitas foram as seguintes: O que acharam do vídeo? Já jogaram alguns dos jogos apresentados no vídeo? Entre jogar videogame ou fazer atividade física, o que você prefere? Será que jogar videogame por muito tempo faz mal? Quais os jogos eletrônicos que vocês mais gostam? Quais os personagens dos JEs preferidos? Conseguem perceber a relação entre Educação Física e JEs? As respostas foram anotadas na lousa (Figura 49).

Figura 49 - Registro na lousa referente a aula 1 de JEs



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Os alunos ficaram muito empolgados ao assistirem o vídeo e saber das próximas atividades. Nessa primeira aula eu mostrei além do vídeo, todas as etapas que eles iriam vivenciar, o que criou uma expectativa positiva nos alunos.

Na aula 2 o objetivo foi discutir pontos positivos e negativos relacionados aos JEs. A turma foi dividida em 4 grupos que realizaram a leitura de textos referentes aos riscos causados pelo excesso de tempo em frente aos games, como o sedentarismo, elevado tempo destinado aos JEs, menor tempo no convívio social com amigos e familiares, procrastinação das atividades escolares, além de jogos que possam estimular comportamentos violentos ou antissociais. Foram utilizados também, textos que tratavam dos benefícios dos JEs, como um momento de entretenimento, válvula de escape, diversão, desenvolvimento do raciocínio lógico, aumento da concentração e da criatividade, etc.

Após a leitura, os grupos apresentaram suas opiniões e posicionamentos relacionados à leitura, bem como, entregaram um resumo do que foi discutido no grupo.

As Figuras 50 e 51 mostram os alunos no momento da leitura e discussão.

Figura 50 - Leitura e discussão de textos relacionados aos riscos e benefícios dos JEs



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Figura 51 - Leitura e discussão de textos relacionados aos riscos e benefícios dos JEs

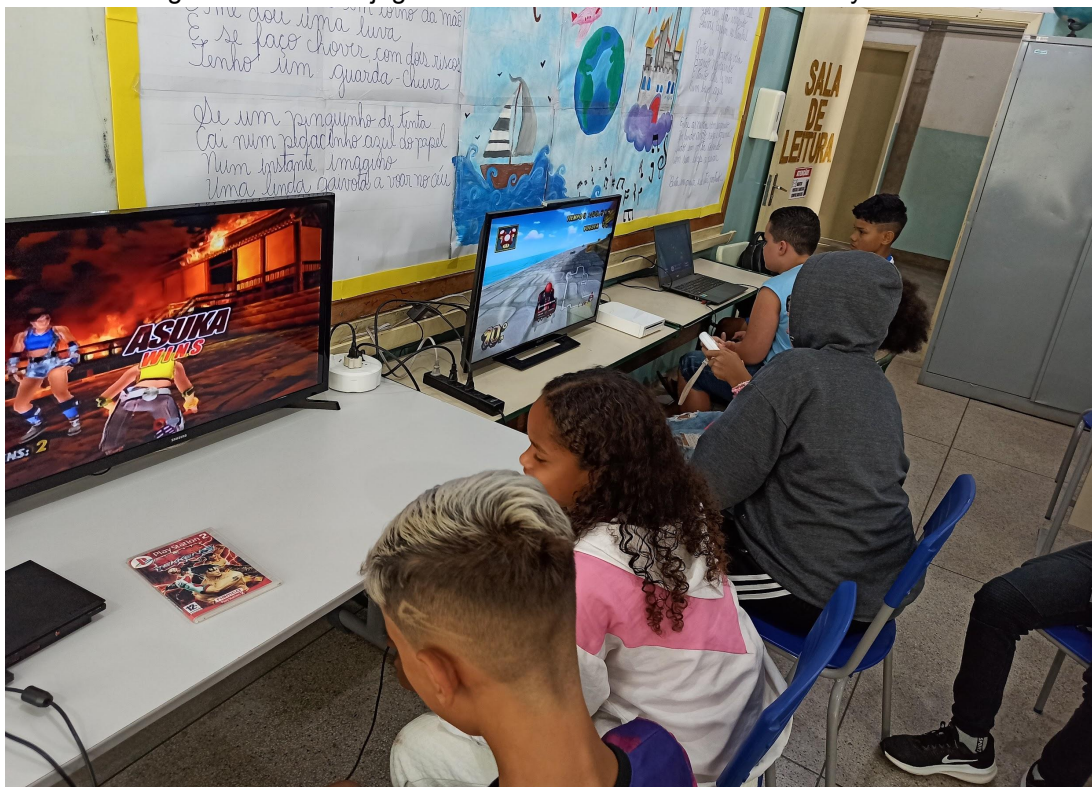


Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Mesmo com alguma resistência, os alunos se engajaram na atividade e produziram uma boa discussão. Logo abaixo segue o arquivo em PDF com os relatos produzidos pelos grupos do 6º ano B: <https://drive.google.com/file/d/1Ac9RiuwsbnvNA4rM6AqXNYETThN0dvzHI/view?usp=sharing>

Nas aulas 3 e 4 o objetivo foi possibilitar aos alunos a vivência de alguns JEs, tanto em computadores, celulares e consoles. Para essas aulas os alunos foram divididos em dois grupos, um grupo ficou na sala de leitura, que foi equipada com consoles, onde puderam jogar em consoles conectados à TV (Figura 52 e 53), como o XBOX 360, com o jogo Kinect Sports, o Nintendo Wii, com o jogo Mario Kart, o playstation 2 com um jogo de luta “The King of Fighters”, além disso havia computadores com emuladores de jogos antigos e a possibilidade de jogar no celular.

Figura 52 - Alunos jogando em consoles Nintendo Wii e Playstation 2



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Figura 53 - Alunos jogando no console XBOX 360 com kinect



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

O outro grupo foi direcionado para uma outra sala e utilizaram os notebooks para acessar os jogos de sua preferência, jogos estes disponibilizados em sites da internet, como FRIV e ROBLOX (Figura 54).

Figura 54 - Alunos jogando em computadores



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Estas aulas foram realizadas em uma Escola Pública da rede Estadual de São Paulo, por meio de parcerias com outros professores que emprestaram os consoles. A escola já dispunha de televisores, notebooks, sala de informática e sala de leitura (onde foram instalados os consoles). Os alunos se divertiram muito e até pediram mais vezes aulas assim. Além disso, para muitos, foi uma possibilidade de jogar no videogame, uma vez que muitos não possuem em casa o videogame, apenas jogam em celulares.

Na aula 5, o objetivo foi vivenciar uma adaptação de um JE para uma brincadeira na quadra, observando suas características, mecânica e adaptações para torná-lo possível. O jogo escolhido foi o “Among Us”, que fez muito sucesso entre os jovens em 2020 e que ainda é lembrado e jogado até hoje. Todo o desenvolvimento da aula foi conduzido pelo professor/pesquisador.

Os alunos adoraram o jogo e entenderam rapidamente a dinâmica, inclusive querendo repetir em outras aulas. Alguns problemas para a realização do jogo, alguns alunos não aceitaram que foram eliminados (mortos pelo impostor) e continuaram no jogo, causando indignação do impostor. Outros alunos, após serem

eliminados pelo impostor, não guardaram segredo e contaram aos outros quem era um dos impostores. O espaço da quadra é limitado o que tornou o jogo rápido. Os impostores eliminavam rapidamente os tripulantes e por sua vez os tripulantes também descobriam os impostores rapidamente. Um espaço alternativo, como uma praça ou até mesmo outros espaços da escola pode deixar o jogo mais legal.

Na aula 6 o objetivo foi identificar características de JEs para criar ou adaptar brincadeiras na quadra ou outro espaço. Os alunos foram divididos em grupos menores para que criassem seus próprios jogos, baseados na vivência da aula anterior, onde puderam experimentar um JE adaptado para uma situação de aula de Educação Física. Cada grupo recebeu uma ficha para auxiliar na criação do jogo. Os registros dos jogos criados pelos alunos pode ser acessados neste link: https://drive.google.com/file/d/1SIbFHNCrOgBy_twiVq0MBnoVXyJuNvdR/view?usp=sharing

As Figuras 55, 56 e 57 mostram alguns grupos no momento de discussão e criação de seus jogos.

Figura 55 - Alunos do 7º ano C, criando seus jogos



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Figura 56 - Alunas do 6º ano B, criando seus jogos



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Figura 57 - Alunos do 6º ano B, criando seus jogos



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Os alunos se reuniram em grupos e decidiram qual jogo iriam criar. Nesse momento houve muita discussão sobre qual o jogo seria adaptado, gastando um tempo maior do que eu imaginei para a aula.



Outro ponto é que somente os líderes do grupo se engajaram e construíram o jogo. Os demais alunos apenas ficaram conversando e não contribuíram com ideias para o jogo. Mesmo assim foram criadas adaptações de jogos bem legais como: Subway Surfer, Free Fire, Roblox - Flee the facility (Chamado pelos alunos de MARRETÃO), Roblox - Hide and Seek (Uma mistura de esconde-esconde com queimada), FIFA, Round 6 e caça ao tesouro.

Um detalhe que chamou a atenção, foi na turma do 6º ano B, onde as alunas que criaram o jogo de free fire, pensaram em regras para que uma aluna com dificuldade de movimentação pudesse participar, assim incluindo todos na brincadeira.

As aulas 7 e 8 foram para apresentar e vivenciar os jogos criados. Cada grupo teve em torno de 20 minutos para explicar o jogo e propor a vivência do mesmo para os colegas de turma.

Os jogos ficaram bem legais e os alunos se mostraram ansiosos em jogar. O tempo destinado (2 aulas) acabou sendo pouco, e os alunos pediram para repetir a atividade em outras aulas, para terem mais tempo de jogar.

As Figuras 58 e 59 mostram os alunos no momento de experimentação das atividades criadas.

Figura 58 - Jogo Subway surfers adaptado para quadra



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Figura 59 - Free Fire no gramado



Fonte: Elaborada pelo autor (2022)

Nas aulas 9 e 10 os objetivos foram: divulgar as brincadeiras e jogos criados, discutir pontos positivos e negativos dos JEs, autoavaliar-se e avaliar a sequência de aulas (se gostaram ou não das aulas com o tema JEs).



As aulas 9 e 10 foram destinadas para fazer uma retomada geral com a turma do que foi vivenciado e o que eles aprenderam nessas aulas. O quadro 2 apresenta alguns dos jogos criados pelos alunos. Cabe ressaltar que essas aulas, se aplicadas daqui um ou dois anos, podem gerar novos jogos/brincadeiras uma vez que as preferências dos alunos por JEs se alteram ao longo do tempo. Sendo assim, essa proposta se torna interessante no cenário escolar.

Quadro 2 - Resumo de alguns jogos criados

Jogo Base	Jogo criado pelos alunos
SubWay Surfers	Subway Surfers é um jogo de corrida sem fim. Você joga como Jake (personagem), que surfa no metrô e tenta escapar de um inspetor mal-humorado e seu cachorro. É preciso desviar de trens, bondes, e muitos obstáculos para chegar o mais longe que puder. Na adaptação realizada, os alunos propuseram um percurso cheio de obstáculos (bancos, cadeiras, cones, bambolês, cordas, bexigas, etc). Um aluno sai correndo (como o personagem Jake), e desvia dos obstáculos. Após segundos saia outro alunos (inspetor) tentando capturar o outro e desviando dos mesmos obstáculos. Os alunos resumiram a atividade como um <i>Parkour</i> misturado com pega-pega.
Free Fire	Free Fire é um jogo em que o objetivo principal é ser o único sobrevivente entre dezenas de jogadores vivos no mesmo mapa. Na adaptação realizada na escola, os alunos espalharam bolas de queimada por um enorme gramado existente, essas bolas seriam as “armas”. Foi espalhado também alguns cones e bambolês que seriam locais seguros onde ninguém poderia ser queimado, mas por um tempo limitado. Os alunos ficavam todos alinhados e ao sinal do apito deveriam correr, pegar as “armas” e queimar os adversários eliminando-os. Essa adaptação foi vivenciada em um modo de jogo individual e por equipes.



(Continua)

Jogo Base	Jogo criado pelos alunos
Hide and seek (Esconde-Esconde)	Hide 'N Seek é uma simulação de esconde-esconde, muito famosa entre os alunos e jogado na plataforma Roblox. Na adaptação vivenciada na escola, os alunos poderiam utilizar espaços como, gramado, quadra, pátio e corredor de entrada da escola para se esconder. Um aluno era o pegador, e após 2 minutos sem ver onde os demais se esconderam, deveria sair a procura desses alunos. Além de encontrar os alunos escondidos, o pegador deveria queimar (com a bola de queimada) esses alunos. Foram vivenciados com 1 pegador e também com mais pegadores.
Flee the facility (Marretão)	Flee the Facility, conhecido entre os alunos como MARRETÃO, é um jogo em que os jogadores são designados como 'sobreviventes' e precisam trabalhar juntos para hackear computadores ao redor do mapa e escapar por uma das saídas que ficam destacadas após todos os computadores serem hackeados. Na adaptação para a quadra, um aluno era designado com um objeto (Marretão), deveria pegar os demais alunos. Enquanto isso, os demais alunos podiam fazer cestas com a bola de basquete, atividade que substituiu o ato de <i>hackear</i> um computador. Os alunos designados como Marretão deveriam pegar os alunos antes que a turma conseguisse realizar 10 cestas.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)



8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do desenvolvimento desta pesquisa, pode-se observar, a grande presença dos JEs entre os jovens, relacionado ao fácil acesso a *smartphones* que por sua vez dispõe de uma infinidade de JEs. Uma vez inseridos no cotidiano dos alunos, sua presença na educação se torna possível e necessária, inclusive como um ponto de inovação metodológica.

O fato de mencionarem a Educação Física como a disciplina que mais gostam, imputa à EFE uma grande responsabilidade em atender as expectativas por uma aula diferente e que promove a participação. Nesse ponto os JEs mostraram-se uma ferramenta para promover diversidade nas aulas, sendo mais uma das inúmeras possibilidades na EFE. Possibilidades que permitem vivenciar os JEs em suas tradicionais plataformas, mas também como forma de movimento e brincadeiras e indo além ao promover uma discussão sobre os riscos e benefícios.

A intervenção (aulas de JEs) foram marcadas pela participação e o entusiasmo dos alunos. Nessa pesquisa, os JEs foram utilizados nas aulas de EFE de forma a abordar um breve histórico e realização de leitura e discussão sobre seus aspectos positivos e negativos, logo após, os JEs foram vivenciados em videogames, celulares e computadores e finalmente adaptados para brincadeiras na quadra. Foi uma maneira divertida de explorar o protagonismo e a criatividade dos alunos.

Vale ressaltar que os alunos aprovaram essas aulas, criaram brincadeiras divertidas e participaram das aulas com empolgação por terem sido os autores dos jogos e brincadeiras.

Sendo assim, os JEs podem e devem ser utilizados na EFE como uma metodologia inovadora e que promove participação e reflexão quanto ao uso. Além disso, os JEs são uma importante ferramenta para aproximar aluno e professor. Sua implementação nas aulas não requer conhecer todos os JEs disponíveis, mas entender o que os alunos gostam e ouvi-los quanto a seus gostos e preferências.



9. CONCLUSÃO

Chegando ao fim desta pesquisa pode-se observar que os alunos possuem grande conhecimento sobre os JEs e os mesmos estão fortemente presentes em seu cotidiano. Ao implementar os JEs na EFE ficou evidente que as atividades foram bem aceitas pelos alunos e que toda a intervenção mostrou-se significativa. Além disso, foi possível perceber que os JEs ocupam legitimamente um lugar na EFE, podendo ser utilizado para tornar as aulas mais atrativas, diversificadas, bem como promover uma reflexão quanto ao uso ético e responsável. Os JEs promoveram o protagonismo dos alunos, inclusão, e mostrou-se como uma possibilidade de ampliar o currículo da EFE para além das aulas tradicionais.



REFERÊNCIAS

ALVES, L.. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

ANDRADE, A. *et al.* Effect of practice exergames on the mood states and selfesteem of elementary school boys and girls during physical education classes: A cluster-randomized controlled natural experiment. **PLoS ONE**, [s. l.], v. 15, n. 6, p. 1–18, 2020. DOI 10.1371/journal.pone.0232392. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0232392>. Acesso em: 19 ago. 2023.

ARAÚJO, J. S. *et al.* Educação Física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas. **Educação: Teoria e Prática**, v. 31, n. 64, 2021. Disponível em: <<https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/14832>>. Acesso em: 29 nov. 2021.

AZEVEDO, V. de A. **"Press start": possibilidades educativas dos jogos eletrônicos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

AZEVEDO, V. de A.; PIRES, G. De L.; DA SILVA, A.P.S. Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas. **Motrivivência**, n. 28, p. 90-100, jul. 2007. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/9741/9490>>. Acesso em: 10 dez. 2021.

BARACHO, A.F. O., GRIPP, F.J.; LIMA, M.R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009>>. Acesso em: 14 dez. 2021.

BARROSO, A.L.R. Inquietações no tratamento do esporte na Educação Física escolar. P. 83-104. In: Desafios da educação física escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF [recurso eletrônico] / Denise Ivana de Paula Albuquerque e Maria Candida Soares Del-Masso. - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020

BARROS, A. M. Os conteúdos e a prática pedagógica dos professores de Educação Física: análise do Currículo do Estado de São Paulo. 2014. 193 f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/108695/000764370.pdf?sequence=1> . Acesso em: 11 abr. 2021.



BATISTA, M. D. L. S. *et al.* Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, Juiz de Fora/MG**, n. 3, jul/dez. 2007. Disponível em:

<<https://docplayer.com.br/8681303-Um-estudo-sobre-a-historia-dos-jogos-eletronicos.html>>. Acesso em: 29 ago. 2023.

BOSCATTO, J.; IMPOLCETTO, F.M.; DARIDO, S.C. A Base Nacional Comum Curricular: uma proposição necessária para a Educação Física? **Motrivivência**, v. 28, n. 48, p. 96-112. Set/2016. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n48p96/32565>. Acesso em 14 dez 2022.

BRAGA, R. K, *et al.* Virtual games assets: strategy potential to promote health and combat obesity school. *Motricidade*, v. 13, s. 1, p. 121 – 128, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.pt/pdf/mot/v13s1/v13s1a16.pdf> . Acesso em: 02 ago 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. 2º Versão Revista. Ministério da Educação. Brasília, 2018. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_s_ite.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2021.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 23 dez. 1996.

Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 5 jul. 2023.

BRASIL. Lei nº 10.793, de 1º de dezembro de 2003. Altera a redação do art. 26, § 3º, e o art. 92 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que “estabelece as diretrizes e bases da educação nacional”, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2 dez. 2003. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.793.htm. Acesso em: 5 jul. 2023.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: educação física**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1998. 114p.

BREDA, V. C. T. *et al.* Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. **Revista Brasileira de Psicoterapia**, v. 16, n. 1, p. 53-67, 2014.

Disponível em: <<https://cdn.publisher.gn1.link/rbp.celg.org.br/pdf/v16n1a06.pdf>>. Acesso em: 02 mai. 2023.

CONSTANTINO, M. T. *et al.* Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a educação física. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 18, n. 4, 2015. DOI: 10.5216/rpp.v18i4.36492. Disponível em:

<https://revistas.ufg.br/fef/article/view/36492>. Acesso em: 03 ago. 2023.

CRUZ, D.; RAMOS, D.; ALBUQUERQUE, R. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e os jovens têm a dizer? *Revista Contrapontos – Eletrônica*, v. 12, n. 1, p. 87-96, jan./abr. 2012. Disponível em:

<https://periodicos.univali.br/index.php/rc/article/view/3013> . Acesso em: 18 mai 2023.



DARIDO, S.C. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física . **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 61-80, 2004. DOI: 10.1590/S1807-55092004000100006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/16551> . Acesso em: 10 jul. 2023.

DARIDO, S. C. *et al.* A educação física, a formação do cidadão e os parâmetros curriculares nacionais. **Revista Paulista de Educação Física**, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 17-32, 2001. DOI: 10.11606/issn.2594-5904.rpef.2001.139482. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/139482> Acesso em: 2 ago. 2022.

DARIDO, S.C; GONZÁLEZ, F.J; GINCIENE, G. O afastamento e a indisciplina dos alunos nas aulas de Educação Física escolar. P. 105-298. In: Desafios da educação física escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF [recurso eletrônico] / Denise Ivana de Paula Albuquerque e Maria Candida Soares Del-Masso. - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

DARIDO, S.C. Relação entre ensinar a fazer e ensinar sobre o fazer na educação física escolar. P. 28-45. In: Desafios da educação física escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF [recurso eletrônico] / Denise Ivana de Paula Albuquerque e Maria Candida Soares Del-Masso. - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

DURKIN, K.; BARBER, B. Not so doomed: computer game play and positive Adolescent development. **Journal of Applied Developmental Psychology**, v. 23, p. 373-392, 2002. Disponível em: <https://education.biu.ac.il/sites/education/files/shared/not_so_doomed.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2023.

FERES NETO, A. **Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias sobre o virtual**. EF Deportes: revista digital, Buenos Aires, v.10, n. 88, 2005. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd88/video.htm>>. Acesso em: 14 dez. 2021.

FERREIRA, A. F.; DARIDO, S. C. Os jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. ETD - Educação Temática Digital, [S. l.], v. 15, n. 3, p. 595–611, 2013. DOI: 10.20396/etd.v15i3.1275. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1275> . Acesso em: 15 jun 2023.

GONZÁLEZ, F. J. **Educação Física Escolar: entre o "rola bola" e a renovação pedagógica**. P. 130-148. In: Desafios da educação física escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF [recurso eletrônico] / Denise Ivana de Paula Albuquerque e Maria Candida Soares Del-Masso. - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.



IMPOLCETTO, Fernanda, M. DARIDO, Suraya C. **Educação Física como componente curricular da Educação Básica: aspectos legais**. P. 14-27. In: Desafios da educação física escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF [recurso eletrônico] / Denise Ivana de Paula Albuquerque e Maria Candida Soares Del-Masso. - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

LEITE, L. C. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. 2006. 271F. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design.

LIMA, M. R. de; MENDES, D. S.; LIMA, E. de M. Exergames na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/er/a/GG5PwG8BBB5FN3TfHGZM7hG/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

MEIRELLES, F. S. **32ª Pesquisa Anual FGVcia do Uso de TI**. FGV EAESP, 32. ed. 2021. Disponível em: <<https://eaesp.fgv.br/producao-intelectual/pesquisa-anual-uso-ti>>. Acesso em: 01 dez. 2021.

PARANÁ. **Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP)**. Educação Física. 2021. Disponível em: <https://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos_restritos/files/documento/2021-05/crep_educacao_fisica_2021_anos finais.pdf>. Acesso em: 14 dez 2021.

PARANÁ. SECRETARIA DO ESPORTE. VEM AÍ, JEPS ELETRÔNICOS 2023! 2023. Disponível em: <https://www.esporte.pr.gov.br/JEPS/Noticia/VEM-AI-JEPS-ELETRONICOS-2023>. Acesso em: 01 set. 2023.

PGB. **Pesquisa Game Brasil** - Report gratuito. 2021. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/>>. Acesso em: 22 nov. 2021.

PINHEIRO, Maria Claudia *et al.* Outra vez, professor?: percepções de alunos em relação à Educação Física. **Motrivivência**, v. 40, p. 90-105, 2013.

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOILLI, R. F. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. *Movimento*, [S. l.], v. 14, n. 3, p. 163–183, 2008. DOI: 10.22456/1982- 8918.2225. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2225>. Acesso em: 19 jul. 2023

RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**, Campinas, SP, v. 10, n. 1, p. 70–82, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>>. Acesso em: 14 dez. 2021.



RODRIGUES, M. C.; SILVA, G. F. da. Jogos eletrônicos na educação física escolar: da reprodução à criação. **Revista Facisa On-Line**, Barra do Garça, v. 9, n. 1, p. 174-183, 2020. Disponível em: <

<https://periodicos.unicathedral.edu.br/index.php?journal=revistafacisa&page=article&op=view&path%5B%5D=372&path%5B%5D=350>>. Acesso em: 19 nov. 2021.

SÃO PAULO. **Currículo Paulista**. São Paulo: Secretaria da Educação do Estado de São Paulo – SEDUC/SP, 2020. Disponível em:

<<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2019/09/curriculo-paulista-26-07.pdf>>. Acesso em 10 dez. 2021.

SILVEIRA, G. C.F.; TORRES, L. M. Z. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. 2007. p. 16-21.

Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP). **Manual de Orientação: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital**. Rio de Janeiro: SBP, 2019. Disponível em:

<www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/22246c-ManOrient_MenosTelas_MaisSaude.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2021.

VAGHETTI, C. A. O. *et al.* Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. **Revista Educação & Tecnologia**, Curitiba, n. 12, p. 125-151, 2012. Disponível em:

<<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1882/1293>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

World Health Organization (WHO): **Addictive Behaviours: Gaming disorder**. 22 out. 2018. Disponível em:

<<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>>. Acesso em: 15 dez. 2021.

ANEXO 1 - Parecer do Comitê de Ética

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO
CAMPUS DE PRESIDENTE
PRUDENTE



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: EFEITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Pesquisador: HENRIQUE JOSE FUMIS

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 58044022.0.0000.5402

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.558.474

Apresentação do Projeto:

O Projeto de Pesquisa intitulado “Efeito dos Jogos Eletrônicos nas Aulas de Educação Física Escolar”, objetiva “analisar o efeito dos Jogos Eletrônicos em alunos do ensino fundamental e as possibilidades de utilização nas aulas de educação física.” Trata-se de uma pesquisa de abordagem quali-quantitativa que “investigará a partir da perspectiva” de 90 alunos “a relevância dos Jogos Eletrônicos (JEs) nas aulas de Educação Física em uma escola da Rede Pública Estadual de Ensino”. “Será utilizado um questionário inicial para caracterização dos participantes, considerando o acesso a equipamentos eletrônicos, os meios que utilizam para acessar os JEs, o tempo gasto com JEs diariamente, o nível de atividade física e os jogos e brincadeiras que mais gostam nas aulas. Após o questionário os alunos serão submetidos a uma intervenção de 10 aulas de Educação Física com o tema: JEs. Por fim, os estudantes realizarão uma autoavaliação e avaliarão também essa intervenção, através de um questionário, onde poderão apontar como foram as aulas, pontos positivos e negativos, sugerir ideias e indicar se os JEs realmente devem integrar as aulas de Educação Física”.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

“Analisar o efeito dos Jogos Eletrônicos em alunos do ensino fundamental e as possibilidades de utilização nas aulas de educação física”.

Endereço: Rua Roberto Simonsen, 305 º Faculdade de Ciência e Tecnologia da Unesp º Prédio da Administração º SI 04
Bairro: Centro Educacional **CEP:** 19.060-900
UF: SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE
Telefone: (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5300 **E-mail:** cep.fct@unesp.br

**UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO
CAMPUS DE PRESIDENTE
PRUDENTE**



Continuação do Parecer: 5.558.474

Objetivo Secundário:

“Identificar o nível de conhecimento dos estudantes sobre JEs, o acesso a recursos tecnológicos e vivência de práticas corporais”.

“Implementar e analisar o uso dos JEs nas aulas de EFE”.

“Correlacionar os JES com o conceito de vida saudável e os riscos do sedentarismo”.

“Analisar a percepção dos alunos sobre as aulas relacionadas ao tema: JEs”.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Não há observância de qualquer risco aos participantes ou aos pesquisadores envolvidos neste Projeto de Pesquisa. Em relação aos benefícios, espera-se “que este estudo forneça subsídios importantes para a implementação de aulas de Educação Física com o tema Jogos Eletrônicos”.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Considera-se a proposta relevante.

Nada mais a comentar, nada mais a considerar.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Observa-se que os documentos listados a seguir, foram formulados e apresentados, cuidadosamente em consonância com os critérios estabelecidos pelo CEP:

Folha de Rosto;

Comprovante de Recepção;

Cronograma

Projeto Detalhado;

Termo de Compromisso;

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido;

Termo de Assentimento;

Autorização do Responsável.

Entretanto, foram encontradas inadequações nos seguintes documentos:

Informações Básicas;

Termo de Responsabilidade e Compromisso para Uso, Guarda e Divulgação de Dados e Arquivos de Pesquisa;

Endereço: Rua Roberto Simonsen, 305 º Faculdade de Ciência e Tecnologia da Unesp º Prédio da Administração º SI 04
Bairro: Centro Educacional **CEP:** 19.060-900
UF: SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE
Telefone: (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5300 **E-mail:** cep.fct@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO
CAMPUS DE PRESIDENTE
PRUDENTE



Continuação do Parecer: 5.558.474

Questionários (Google Forms).

Recomendações:

Nada a recomendar.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

A partir da análise dos documentos e dos procedimentos apresentados, considera-se o projeto aprovado, entretanto, solicita-se que a resolução das inadequações a seguir sejam submetidas a efeito documental:

INADEQUAÇÃO 1: Informações Básicas - No item "Riscos" (página 4), é informado que os "Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução n. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde". Ainda que o projeto considere aspectos da Área da Saúde, a sua Metodologia considera apenas aspectos de troca e interação humana e não de intervenção clínica propriamente, ou seja, a Resolução que se aplica neste caso em específico é a Resolução 510/16. Necessário se faz a adequar a indicação da Resolução.

INADEQUAÇÃO 2: Termo de Responsabilidade e Compromisso para Uso, Guarda e Divulgação de Dados e Arquivos de Pesquisa – Item 'e' (página 2) idem a INADEQUAÇÃO 1;

INADEQUAÇÃO 3: Questionários (Google Forms) – Foram apresentados apenas os links de acesso aos formulários a serem utilizados para a coleta de dados. Considera-se que eles estão de acordo com os critérios éticos estabelecidos pelo sistema CEP/CONEP, entretanto, para efeito documental é necessário submeter o arquivo (pdf) dos referidos questionários, uma vez que os seus links podem corromper ou expirar com o tempo.

Considerações Finais a critério do CEP:

Projeto aprovado ad referendum do Comitê de Ética em Pesquisa com base na manifestação do parecerista.

Obs: Lembramos que pesquisas que se enquadram na resolução 466/12 devem apresentar relatório parcial e final, e pesquisas que se enquadram na resolução 510/16 devem apresentar relatório final.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Endereço: Rua Roberto Simonsen, 305 º Faculdade de Ciência e Tecnologia da Unesp º Prédio da Administração º SI 04
Bairro: Centro Educacional **CEP:** 19.060-900
UF: SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE
Telefone: (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5300 **E-mail:** cep.fct@unesp.br

**UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO
CAMPUS DE PRESIDENTE
PRUDENTE**



Continuação do Parecer: 5.558.474

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1896504.pdf	24/03/2022 19:03:08		Aceito
Outros	Termo_resp_Uso_Dados.pdf	24/03/2022 19:02:33	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_Assentimento.pdf	24/03/2022 18:59:11	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_Pesquisa.pdf	24/02/2022 18:48:55	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Declaracao_Pesquisadores.pdf	24/02/2022 18:44:25	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	24/02/2022 18:41:45	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito
Folha de Rosto	Folha_Rosto_PB_Assinada_Henrique.pdf	24/02/2022 18:37:22	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Autorizacao_Diretora.pdf	17/02/2022 19:06:30	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito
Cronograma	Cronograma.pdf	17/02/2022 19:03:59	HENRIQUE JOSE FUMIS	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

PRESIDENTE PRUDENTE, 02 de Agosto de 2022

Assinado por:
Edna Maria do Carmo
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Roberto Simonsen, 305 º Faculdade de Ciência e Tecnologia da Unesp º Prédio da Administração º SI 04
Bairro: Centro Educacional **CEP:** 19.060-900
UF: SP **Município:** PRESIDENTE PRUDENTE
Telefone: (18)3229-5315 **Fax:** (18)3229-5300 **E-mail:** cep.fct@unesp.br

ANEXO 2

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Pesquisa: Efeito dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar

Nome do Pesquisador: Henrique José Fumis

1. **Natureza da pesquisa:** Esta pesquisa tem como finalidade, analisar as possibilidades de utilização dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física e promover o uso destes para ampliar as possibilidades de prática.
2. **Participantes da pesquisa:** Poderão fazer parte da pesquisa alunos matriculados nos anos finais do ensino fundamental.
3. **Envolvimento na pesquisa:** A participação é voluntária, ao aceitá-la permitirá que seu (sua) filho (a) responda um questionário sobre Jogos Eletrônicos, nível de atividade física e atividades que mais gosta na Educação Física. Permitirá também que o mesmo participe de 10 aulas com o tema Jogos Eletrônicos e ao final faça uma autoavaliação da sua participação nessas aulas, e ainda sugerir ideias e apontar pontos positivos e negativos dessas aulas. Você tem toda a liberdade de recusar ou permitir a participação de seu (sua) filho (a), sem qualquer prejuízo; sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa por meio do telefone ou e-mail do responsável pelo projeto.
4. **Sobre as coletas:** Para esta pesquisa serão adotados os seguintes procedimentos: Questionário inicial sobre a utilização de Jogos Eletrônicos, nível de atividade física e atividades que mais gosta na Educação Física. O questionário final será uma autoavaliação para avaliar a sequência de aulas (intervenção) apontando como foram as aulas, se foram legais ou chatas, divertidas ou entediadas, apontar pontos positivos e negativos e sugerir ideias. Todos os procedimentos serão realizados na Escola e conduzidos pelo próprio professor pesquisador.
5. **Riscos e desconfortos:** Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à dignidade de seu (ua) filho (a), porém a realização das aulas de educação física já apresentam riscos com quedas, trombadas e empurrões e esta intervenção não acrescentará riscos além dos cotidianos.
6. **Confidencialidade:** Todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente os pesquisadores terão conhecimento da identidade dos voluntários e nos comprometemos a mantê-la em sigilo ao publicar os resultados dessa pesquisa.
7. **Benefícios:** Ao participar desta pesquisa não haverá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo forneça informações importantes em relação a utilização de Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física e que o conhecimento



construído a partir desta pesquisa possa contribuir para o desenvolvimento de aulas de Educação Física relacionadas ao tema: Jogos Eletrônicos.

8. **Pagamento**: você não terá nenhum tipo de despesa ao permitir que seu (sua) filho (a) participe desta pesquisa, bem como nada será pago pela participação.

9. **Dúvidas ou contato**: Caso haja alguma dúvida sobre o projeto de pesquisa ou queira entrar em contato com o professor pesquisador, poderá fazê-lo pelo telefone (18) 99748-2860, pelo e-mail henrique.fumis@unesp.br ou pessoalmente na Escola Estadual Francisco Teodoro de Andrade, ao orientador Prof. Dr Augusto Cesinando de Carvalho (18) 98137-7168 ou com a Presidente do Comitê Local de Ética Profa. Dra Edna Maria do Carmo telefone (18) 3229-5315.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participação do (a) seu (sua) filho (a) nesta pesquisa.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em meu (minha) filho (a) participar da pesquisa.

Nome do Participante da Pesquisa

Nome e Assinatura do Pai ou Responsável

Pesquisador Responsável: Prof. Henrique José Fumis

Orientador: Prof. Dr. Augusto Cesinando de Carvalho



ANEXO 3



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JULIO DE MESQUITA FILHO"
Campus Presidente Prudente

Mestrado Profissional em
Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

CARTA DE AUTORIZAÇÃO PARA ESCOLA E DIRETORIA DE ENSINO

Henrique José Fumis
Mestrando ProEF, UNESP, campus de Presidente Prudente

Prezada Diretora, Viviane P. Camargo Serafim

Venho mui respeitosamente solicitar AUTORIZAÇÃO para desenvolver a pesquisa intitulada: **EFEITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR** a ser realizada na Escola Estadual Francisco Teodoro de Andrade, pertencente a Diretoria de Ensino da Região de Andradina, estado de São Paulo, com estudantes do Ensino Fundamental.

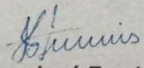
Um questionário eletrônico inicial será aplicado aos estudantes para caracterização da turma, considerando o acesso a equipamentos eletrônicos, os meios que utilizam para acessar os jogos eletrônicos (Celular, Computador ou console), o tempo gasto com os jogos eletrônicos diariamente, o nível de atividade física e os jogos e brincadeiras que ele gosta e participa nas aulas.

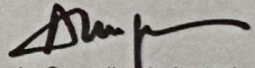
Após o questionário inicial os alunos serão submetidos a uma sequência de 10 aulas de Educação Física, ministradas por mim e relacionadas ao objeto de conhecimento deste estudo: Jogos Eletrônicos.

Ao final das 10 aulas, os estudantes irão realizar uma autoavaliação e avaliar também a sequência de aulas (intervenção), através de um novo questionário, onde poderão apontar como foram as aulas, se foram legais ou chatas, divertidas ou entediante, apontar pontos positivos e negativos, sugerir ideias e apontar se os Jogos Eletrônicos realmente devem integrar as aulas de Educação Física.

A pesquisa faz parte do meu curso de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade Estadual Paulista (UNESP) campus de Presidente Prudente, sob orientação do Prof. Dr. Augusto Cesinando de Carvalho.

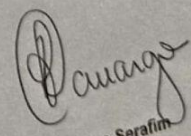
Agradeço antecipadamente sua colaboração e coloco-me à disposição para quaisquer esclarecimentos complementares.


Prof. Henrique José Fumis


Prof. Dr. Augusto C. de Carvalho (orientador)

Avenida Moura Andrade, 68 - Jardim Santa Cecília - Andradina-SP - CEP - 16902-020
Celular: (18) 99748-2860 - e-mail: fumis@prof.educacao.sp.gov.br




Viviane P. de Camargo Serafim
RG 28.140.803-8
Diretor de Escola





ANEXO 4

Pesquisa - Efeito dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física

Perfil Do Estudante

1. Nome:
2. Sexo: () Feminino () Masculino
3. Idade: () 09 anos – () 10 anos - () 11 anos – () 12 anos - () 13 anos – () 14 anos
4. Série/Ano: () 6º ano – () 7º ano

Perfil do estudante quanto às práticas relacionadas aos jogos e brincadeiras.

1. Quando você está em casa: Quais suas atividades preferidas? - O que gosta de fazer? Marque todas que se aplicam.

- ☐ Assistir TV
- ☐ Usar o celular (Redes sociais, ouvir músicas)
- ☐ Dormir
- ☐ Ler livros/revistas/Mangás/quadrinhos
- ☐ Brincar com os amigos na rua
- ☐ Jogar videogame
- ☐ Tarefas domésticas (Lavar louça, varrer casa etc)
- Outro:

2. Quando você está em casa: Quais são suas brincadeiras preferidas? Marque todas que se aplicam.

- | | |
|--|--|
| ☐ Futebol na rua/campinho | ☐ Queimada |
| ☐ Videogame | ☐ Dominó |
| ☐ Jogos no celular | ☐ Xadrez/Damas/Trilha |
| ☐ Jogos de tabuleiro | ☐ Vôlei |
| ☐ Basquete | ☐ Lutas (Karatê/Judô) |
| Outro: | |



3. Na escola quais matérias você mais gosta? Marque todas que se aplicam.

☐ Língua Portuguesa

☐ Matemática

☐ Ciências

☐ História

☐ Geografia

☐ Educação Física

☐ Arte

☐ Inglês

Outro:

4. Na escola durante intervalo quais jogos ou brincadeiras você pratica? Marque todas que se aplicam.

☐ Pega-pegas

☐ Futebol/Futsal

☐ Vôlei

☐ Tênis de

Mesa

☐ Xadrez

☐ Queimada

☐ Não faço nada

☐ Jogo de

cartas (Uno)

Outro:

5. Na escola durante as aulas de educação física você participa em todos os jogos ou brincadeiras que o professor ministra?

☐ Sim

☐ Não

6. Onde você mais brinca ou joga? Marque todas que se aplicam.

☐ Em casa

☐ Na internet (Via celular)

☐ Na Escola

☐ Na internet (Via computador ou

videogame)

7. Você brinca ou joga na rua com seus colegas?

☐ Sim

☐ Não

8. Participa de alguma atividade esportiva fora da escola?

☐ Sim

☐ Não

Nível de Atividade Física

QUESTIONÁRIO INTERNACIONAL DE ATIVIDADE FÍSICA – VERSÃO
CURTA



As perguntas estão relacionadas ao tempo que você gasta fazendo atividade física na ÚLTIMA semana. As perguntas incluem as atividades que você faz na escola ou trabalho, para ir de um lugar a outro, por lazer, por esporte, por exercício ou como parte das suas atividades em casa ou no jardim. Suas respostas são MUITO importantes. Por favor responda cada questão mesmo que considere que não seja ativo. Obrigado pela sua participação!

ATENÇÃO

Para responder as questões lembre que:

- atividades físicas **VIGOROSAS** são aquelas que precisam de um grande esforço físico e que fazem respirar MUITO mais forte que o normal
- atividades físicas **MODERADAS** são aquelas que precisam de algum esforço físico e que fazem respirar UM POUCO mais forte que o normal

Para responder as perguntas pense somente nas atividades que você realiza por pelo menos 10 minutos contínuos de cada vez.

1a - Em quantos dias da última semana você **CAMINHOU** por pelo menos 10 minutos contínuos em casa, na escola ou no trabalho, como forma de transporte para ir de um lugar para outro, por lazer, por prazer ou como forma de exercício? Marque apenas 1.

- | | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| ☐ Nenhum dia | ☐ 1 dia | ☐ 2 dias | ☐ 3 dias |
| ☐ 4 dias | ☐ 5 dias | ☐ 6 dias | ☐ 7 dias |

1b - Nos dias em que você caminhou por pelo menos 10 minutos contínuos, quanto tempo no total você gastou caminhando por dia? Marcar apenas uma.

- | | |
|--|---|
| ☐ de 10 a 30 minutos | ☐ de 30 minutos a 1 hora |
| ☐ de 1 hora a 1 hora e 30 minutos | ☐ Mais que 1 hora e 30 minutos |

2a. Em quantos dias da última semana, você realizou atividades **MODERADAS** por pelo menos 10 minutos contínuos, como por exemplo: pedalar leve na bicicleta, nadar, dançar, fazer ginástica aeróbica leve, jogar vôlei recreativo, carregar pesos leves, fazer serviços domésticos na casa, no quintal ou no jardim como varrer, aspirar, cuidar do jardim, ou qualquer atividade que fez aumentar moderadamente sua respiração ou batimentos do coração (POR FAVOR NÃO INCLUA CAMINHADA). Marcar apenas uma resposta.

- | | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| ☐ Nenhum dia | ☐ 1 dia | ☐ 2 dias | ☐ 3 dias |
| ☐ 4 dias | ☐ 5 dias | ☐ 6 dias | ☐ 7 dias |



2b. Nos dias em que você fez essas atividades moderadas por pelo menos 10 minutos contínuos, quanto tempo no total você gastou fazendo essas atividades por dia? Marcar apenas uma resposta.

- | | |
|--|---|
| ☐ de 10 a 30 minutos | ☐ de 30 minutos a 1 hora |
| ☐ de 1 hora a 1 hora e 30 minutos | ☐ Mais que 1 hora e 30 minutos |

3a - Em quantos dias da última semana, você realizou atividades **VIGOROSAS** por pelo menos 10 minutos contínuos, como por exemplo correr, fazer ginástica aeróbica, jogar futebol, pedalar rápido na bicicleta, jogar basquete, fazer serviços domésticos pesados em casa, no quintal ou cavoucar no jardim, carregar pesos elevados ou qualquer atividade que fez aumentar MUITO sua respiração ou batimentos do coração. Marcar apenas uma resposta.

- | | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| ☐ Nenhum dia | ☐ 1 dia | ☐ 2 dias | ☐ 3 dias |
| ☐ 4 dias | ☐ 5 dias | ☐ 6 dias | ☐ 7 dias |

3b - Nos dias em que você fez essas atividades vigorosas por pelo menos 10 minutos contínuos quanto tempo no total você gastou fazendo essas atividades por dia? Marcar apenas uma resposta.

- | | |
|--|---|
| ☐ de 10 a 30 minutos | ☐ de 30 minutos a 1 hora |
| ☐ de 1 hora a 1 hora e 30 minutos | ☐ Mais que 1 hora e 30 minutos |

Estas últimas questões são sobre o tempo que você permanece sentado todo dia, no trabalho, na escola ou faculdade, em casa e durante seu tempo livre. Isto inclui o tempo sentado estudando, sentado enquanto descansa, fazendo lição de casa, visitando um amigo, lendo, sentado ou deitado assistindo TV. Não inclua o tempo gasto sentado durante o transporte em ônibus, trem, metrô ou carro.

Quanto tempo no total você gasta sentado durante um dia de semana? Marcar apenas uma resposta.

- | | |
|--|--|
| ☐ De 1 a 15 minutos | ☐ De 15 a 30 minutos |
| ☐ De 30 a 45 minutos | ☐ De 45 minutos a 1 hora |
| ☐ De 1 hora a 1 hora e 30 minutos | ☐ De 1 hora e 30 minutos a 2 horas |
| ☐ De 2 horas a 2 horas e 30 minutos | ☐ De 2 horas e 30 minutos a 3 horas |
| ☐ Mais que 3 horas | |

Quanto tempo no total você gasta sentado durante um dia de FINAL DE SEMANA? Marcar apenas uma resposta.

- | | |
|--|---|
| ☐ De 1 a 15 minutos | ☐ De 15 a 30 minutos |
|--|---|



- () De 30 a 45 minutos () De 45 minutos a 1 hora
() De 1 hora a 1 hora e 30 minutos () De 1 hora e 30 minutos a 2 horas
() De 2 horas a 2 horas e 30 minutos () De 2 horas e 30 minutos a 3 horas
- horas
- () Mais que 3 horas

Perfil de acesso e uso de Tecnologias digitais

1. Quais equipamentos eletrônicos você possui? Marque todas que se aplicam.

- [] Celular [] Tablet [] Notebook ou computador
[] Vídeo Game [] TV

2. Possui acesso a internet em sua casa? Marcar apenas uma resposta.

- () Sim () Não

3. Caso tenha celular, o mesmo possui acesso a internet? Marcar apenas uma resposta.

- () Sim () Não

4. Como tem acesso à internet? Marque todas que se aplicam.

- [] Na Escola
[] Pacote de dados ou conta do celular pessoal
[] Pacote de dados ou conta do celular de familiar ou de algum conhecido
[] Rede Wifi da residência/moradia
[] Rede Wifi de outros locais (Qual?)

5. Em média quantas horas por dia utiliza o celular, computador, vídeo game ou TV? Marcar apenas uma resposta.

- () 1 hora () 2 horas () 3 horas () 4 horas () Mais de 4 horas por dia

6. Com que frequência você utiliza equipamentos eletrônicos (Celular/ Tablet/ Videogame/ TV/ outros)? Marcar apenas uma resposta.

- () Diariamente
() Quatro ou cinco vezes por semana
() Raramente (1 ou 2 vezes por semana)
() Nunca



7. Selecione as 3 funções que mais utiliza no seu celular. Marque todas que se aplicam.

- ☐ Ligação telefônica
- ☐ Redes Sociais (Ex: Instagram, Facebook)
- ☐ Jogos Eletrônicos
- ☐ Navegação em internet
- ☐ Mensagens multimídia (com fotos, sons, vídeos) como Whatsapp ou Telegram por exemplo
- ☐ Calculadora
- ☐ Despertador
- ☐ Câmera (fotos e vídeos)
- ☐ Entretenimento (Assistir vídeos, assistir filmes, ouvir músicas)

Perfil Gamer

1. Tem o costume de JOGAR JOGOS ELETRÔNICOS? Marcar apenas uma resposta.

- ☐ Sim ☐ Não

2. Quantas horas POR DIA você passa JOGANDO no celular, Videogame, computador, etc?

3. Quantas horas POR DIA você fica ASSISTINDO pessoas jogando na internet (youtube, facebook etc)?

4. Em quais destas plataformas costuma jogar? Marque todas que se aplicam.

- ☐ Celular ou tablet
- ☐ Videogame (Playstation-Xbox-Nintendo-etc)
- ☐ Notebook ou computador
- ☐ Outros

5. Em quais destes locais você costuma jogar? Marque todas que se aplicam.

- ☐ Casa Escola
- ☐ Lan House
- ☐ Casa de outras pessoas
- ☐ Outro lugar

6. Quais jogos eletrônicos você utiliza no seu celular, videogame ou computador? Exemplo: Free Fire, Among Us, Minecraft, Roblox etc - PODE CITAR VÁRIOS.



7. Qual o seu jogo PREFERIDO no momento. Escolher só um.

As aulas de Educação Física

1. Você PARTICIPA das aulas de Educação Física? Marque todas que se aplicam.

☐ SEMPRE

☐ As vezes, depende da aula

☐ Não gosto

☐ Só participo quando tem ESPORTE

☐ Só participo quando tem DANÇA

☐ Só participo quando tem LUTAS

2. Você acha interessante usar Jogos Eletrônicos na aula de Educação Física? Marcar apenas uma resposta.

☐ Sim ☐ Não

3. Jogos Eletrônicos podem ser considerados como aula de Educação Física? Marcar apenas uma resposta.

☐ Sim ☐ Não

4. Como os Jogos Eletrônicos podem ser usados na Educação Física?

5. Jogos eletrônicos tem riscos a saúde? Quais?

6. Escreva quais os pontos POSITIVOS dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.

7. Escreva quais os pontos NEGATIVOS dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.



ANEXO 5

Pesquisa Final - Avaliação das atividades/aulas

Avaliação das atividades/aulas relacionadas aos Jogos Eletrônicos

1. Cite os pontos POSITIVOS das aulas de Educação Física realizadas com o tema Jogos Eletrônicos?
2. Cite os pontos NEGATIVO das aulas de Educação Física realizadas com o tema Jogos Eletrônicos?
3. Como os Jogos Eletrônicos podem ser usados nas aulas de Educação Física?
4. Gostou das atividades práticas que os grupos criaram? Marcar apenas uma resposta.

(☐) Sim (☐) Não
5. Conhecia os JOGOS ELETRÔNICOS que os grupos utilizaram como base para o jogo na quadra/escola? Marcar apenas uma resposta.

(☐) Sim (☐) Não
6. Foi fácil ou difícil criar os jogos/brincadeiras? Marcar apenas uma resposta.

(☐) Fácil (☐) Difícil
7. A aula foi legal/divertida? Marcar apenas uma resposta.

(☐) Sim (☐) Não
8. O que deixaria essa aula MAIS LEGAL?
9. Em sua opinião os Jogos Eletrônicos realmente devem fazer parte das aulas de Educação Física? Justifique.

AUTOAVALIAÇÃO

1. Como foi sua participação (ativa) nas aulas? Marcar apenas uma resposta.

(☐) Participei de todas as atividades propostas pelos grupos e ajudei meu grupo a elaborar nosso jogo.



() Participei de algumas atividades propostas pelos grupos e ajudei um pouco meu grupo na elaboração do nosso jogo.

() Não participei de nada ou acabei participando muito pouco

2. As características dos jogos eletrônicos foram mantidas nos jogos realizados

na prática? Marcar apenas uma resposta.

() Os jogos ficaram bem parecidos com os Jogos Eletrônicos. Foi fácil

() Os jogos ficaram um pouco parecidos. Foi um pouco difícil criar um jogo na prática

() Os jogos não se parecem em nada com os Jogos Eletrônicos. Não consegui ajudar meu grupo a criar nada.

3. As aulas foram divertidas? Marcar apenas uma resposta.

() Os jogos e as aulas foram muito divertidas

() Alguns jogos e algumas aulas foram divertidas

() Os jogos e as aulas foram chatas.

4. Motivação para participar das aulas e de atividades físicas. Marcar apenas uma resposta.

() Ao participar dos jogos e brincadeiras na quadra, fiquei motivado a fazer atividade física e não ser sedentário. Vou me esforçar para ser mais ativo

() Participar dos jogos e brincadeiras na quadra foi legal, mas não mudou minha vontade em fazer atividade física

() Não participei muito dos jogos e brincadeiras na quadra, sei que fazer atividade física é importante, mas não gosto muito de fazer



As aulas de Educação Física e Jogos Eletrônicos

1. Você PARTICIPOU das aulas de Educação Física nas ultimas semanas (Aulas relacionadas aos Jogos Eletrônicos)? Marque todas que se aplicam.

☐ SEMPRE

☐ Não gosto, não participei Participei POUCO

☐ Não gostei das aulas com o tema Jogos Eletrônicos

2 - Você acha interessante usar Jogos Eletrônicos na aula de Educação Física? Marcar apenas uma resposta.

☐ Sim ☐ Não

3 - Jogos Eletrônicos podem ser considerados como aula de Educação Física? Marcar apenas uma resposta.

☐ Sim ☐ Não

4 - Jogos eletrônicos trazem riscos? Quais?

5 - Jogos Eletrônicos trazem benefícios? Quais?

6 - Escreva quais os pontos POSITIVOS dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.

7 - Escreva quais os pontos NEGATIVOS dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.

8 - Você achou legal criar suas próprias brincadeiras relacionadas aos Jogos Eletrônicos? Por quê?

ANEXO 6 - Produto Educacional

Jogos Eletrônicos

NA EDUCAÇÃO FÍSICA

UMA CARTILHA DE INSTRUÇÃO



Henrique José Fumis
Augusto Cesinando de Carvalho



INTRODUÇÃO

A NOSSA CARTILHA

Os Jogos Eletrônicos (JEs) fazem sucesso entre jovens e adultos, sendo que 72% dos brasileiros declaram ter o hábito de jogar JEs (PGB, 2021). Em decorrência do fácil acesso a equipamentos como computadores, celulares, tablets e videogames (MEIRELLES, 2021), os estudantes estão dinamicamente inseridos na cultura digital, não somente como consumidores, mas engajados como protagonistas, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação social (BRASIL, 2018).

Atualmente há no Brasil 346 milhões de dispositivos portáteis como celulares inteligentes (smartphones), notebooks e tablets, ou seja, 1,6 dispositivo portátil por habitante (MEIRELLES, 2021).

Recentemente os JEs foram elencados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) um documento normativo que organizou a Educação Física em 6 unidades temáticas, sendo: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Lutas, Danças e Práticas de Aventuras. Os JEs aparecem como um objeto de conhecimento proposto na unidade temática Brincadeiras e Jogos para os 6º e 7º anos do Ensino Fundamental (BRASIL, 2018).



Cabe ressaltar que a utilização dos JEs na Educação Física, já vinha sendo investigada e defendida, mesmo antes da BNCC, como por exemplo nos estudos de Rodrigues Júnior e Sales (2012), Durkin and Barber (2002), Alves (2004), Baracho, Gripp e Lima (2012), Azevedo (2008), Da Silveira e Torres (2007) e FERES NETO (2005).

Retomando a BNCC, é importante destacar uma das dez competências gerais básicas, no caso, a competência 5: Cultura Digital. Tal competência prevê que os estudantes desenvolvam até o fim do Ensino Fundamental, habilidades relacionadas ao uso de ferramentas digitais como meio de demonstrar seus conhecimentos e resolver problemas, além de usar a tecnologia de forma ética e responsável, entendendo o impacto das tecnologias na vida cotidiana das pessoas (BRASIL, 2018).

Explorar a Cultura Digital em sala de aula, está além do que apenas usar conteúdos prontos, como, assistir vídeos, ouvir podcasts, explorar JEs ou pesquisar na internet, ela consiste em favorecer a reflexão, a tomada de decisão e a resolução de problemas, transformando o estudante em um ser pertencente a Cultura Digital, protagonista de seu aprendizado e produtor de conteúdos, tornando-a uma aliada no processo educativo.

Nesse cenário os JEs, constituem-se como um importante elemento da Cultura Digital e da Cultura Jovem, que pode e deve ser explorado, de forma crítica e construtiva.

Outro ponto importante que abordamos nesta cartilha são os riscos e benefícios atribuídos aos JEs, entre os riscos a Organização Mundial da Saúde (OMS), incluiu na Classificação Estatística Internacional de Doenças (CID), a definição de um novo transtorno de saúde denominado de transtorno dos jogos eletrônicos (*game disorder*), caracterizado pelo comportamento



obsessivo em relação aos jogos, e desinteresse por outras atividades (WHO, 2018).

A Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) também aponta alguns problemas médicos e alertas de saúde em crianças e adolescentes na era digital como, irritabilidade, ansiedade, depressão, déficit de atenção, hiperatividade, transtorno do sono, sedentarismo, cyberbullying, transtornos posturais entre outros. Breda, *et al.* (2014) alertam para os riscos causados por jogos violentos em relação a um possível aumento da agressividade.

Se por um lado temos riscos e dificuldades, pode-se apontar benefícios dos JEs no contexto escolar e da Educação Física, nesse sentido, Rodrigues Junior e Sales (2012) destacam o fato da criança ter que desenvolver técnicas de raciocínio lógico, coordenação motora, resolução de problemas e no caso de alguns JEs habilidades sociais.

A inclusão dos JEs na Educação Física pode favorecer a inovação pedagógica (VAGHETTI, 2012) e o rompimento com práticas tradicionais como o “rola bola” e o desinteresse dos alunos pelas aulas, causado pela repetição dos conteúdos, a valorização de alunos mais habilidosos, e práticas descontextualizadas na EFE (GONZALEZ, 2020).

Estudos recentes demonstram a possibilidade de utilização dos JEs nas aulas de Educação Física Escola (EFE) como Rodrigues e Da Silva (2020), Lima, Mendes e Lima (2020), Araújo *et al.* (2021).

Embora os recentes estudos apresentem dados concretos e favoráveis à utilização dos JEs na EFE, ainda existem algumas lacunas sobre como os JEs devem ser abordados. Nesta sequência didática, apresento uma de inúmeras possibilidades de utilização dos JEs na Educação Física.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - JOGOS ELETRÔNICOS

Segundo a BNCC, a unidade temática Brincadeiras e jogos:

“...explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, 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. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares (BRASIL, 2018, pág 214).

Nessa proposta, a ideia é que o estudante relacione os Jogos Eletrônicos como possibilidade de brincar, mas também entenda os riscos causados pelo excesso de tempo em frente às telas e o sedentarismo.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO: JOGOS ELETRÔNICOS (JEs)

Habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Unidade Temática: Brincadeiras Jogos

Objeto de conhecimento: Jogos Eletrônicos

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.



Fonte: BNCC, 2018, pág 233.

PROBLEMATIZAÇÃO

É pertinente a presença dos JEs como objeto de conhecimento da Educação Física Escolar (EFE)? Os JEs favorecem a participação dos estudantes nas aulas? De fato os estudantes possuem acesso aos JEs? Faz sentido para o estudante vivenciar JEs nas aulas de Educação Física? É possível, através dos JEs, propor práticas em Educação Física que se aproximem da Cultura Digital e Culturas Juvenis, inclusive tendo o estudante como protagonista na criação e elaboração dessas práticas?

A proposta é colaborar com ideias para uma educação física escolar que aproxime o uso das tecnologias digitais, especialmente os JEs e as aulas de educação física, promovendo uma aprendizagem significativa aos estudantes, atreladas aos seus interesses, valorizando as brincadeiras e jogos, e reflexiva à medida em que propicia espaço para que o estudante analise seus hábitos cotidianos.

QUADRO RESUMO DAS AULAS

AULAS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS
AULA 1	História e Evolução dos Jogos	Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias.
AULA 2	Debate: Prós e contras sobre JEs	Discutir pontos positivos e negativos relacionados aos JEs.
AULA 3 e 4	Jogos Eletrônicos	Vivenciar JEs (Computadores - Celulares - Consoles).
AULA 5	Criação de Jogos/Brincadeiras	Vivenciar uma adaptação de um Jogo Eletrônico para uma brincadeira na quadra, observando suas características, mecânicas e adaptações para torná-lo possível.
AULA 6	Criação de Jogos e Brincadeiras	Identificar características de JEs para criar ou adaptar brincadeiras na quadra ou outro espaço.
AULA 7 e 8	Apresentação dos Jogos e Brincadeiras na quadra	Apresentar e vivenciar os jogos criados.
AULA 9	Compartilhar os Jogos criados e Retomada da discussão sobre prós e contras dos JEs	Divulgar as brincadeiras e jogos criados. Discutir pontos positivos e negativos dos JEs
AULA 10	Autoavaliação	Autoavaliar-se e avaliar a sequência de aulas

AULA 01

A história dos Games!



OBJETIVO DESTA AULA

Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias.

ORIENTAÇÕES (Desenvolvimento)

Nesta aula poderá ser observada a evolução dos dos jogos eletrônicos (JEs) por meio do vídeo abaixo, que poderá ser acessado pelo link ou pelo QR CODE:

A evolução dos jogos eletrônicos (1958-2020). [S.l.:s.n.], 2020. 1 Vídeo (17min20seg) Publicado pelo canal Você Sabia? Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oSa1CF9CaDU> . Acesso em 11/12/2021.



Após assistir ao vídeo, realizar os seguintes questionamentos aos alunos:

- O que acharam do vídeo?
- Já jogaram alguns dos jogos apresentados no vídeo?
- Entre jogar videogame ou fazer atividade física, o que você prefere?
- Será que jogar videogame por muito tempo faz mal?
- Quais os jogos eletrônicos que vocês mais gostam?
- Conseguem perceber uma relação entre Educação Física e JEs?

Anote as principais contribuições dos alunos. Pode ser utilizando a lousa, quadro branco, flipchart ou até mesmo alguma ferramenta digital.

Recursos adicionais

Para complementar esta aula, pode ser utilizado também o QUIZ abaixo, para verificar o entendimento dos estudantes acerca do tema:

Questionário - JOGOS ELETRÔNICOS Quizzzz. Disponível em: <https://wordwall.net/play/45559/282/943> . Acesso em 12/01/2023.



O QUIZ foi criado na plataforma Wordwall (<https://wordwall.net/pt>).

Como foi a aula?

Os alunos ficaram muito empolgados ao assistirem o vídeo e saber das próximas atividades. Nessa primeira aula eu mostrei além do vídeo, todas as etapas que eles iriam vivenciar, o que criou uma expectativa positiva nos alunos.

AULA 02

Jogos Eletrônicos: Pontos positivos e negativos



OBJETIVO DESTA AULA

Discutir pontos positivos e negativos relacionados aos JEs.

ORIENTAÇÕES (Desenvolvimento)

A turma será dividida em 4 grupos. Cada grupo realizará leitura de um dos textos abaixo. No item **RECURSOS ADICIONAIS**, é possível baixar um resumo dos textos para serem utilizados nas aulas.

GRUPO 01

1. **Videogame: no limite entre o bem e o mal.** Disponível em: <https://saude.abril.com.br/medicina/videogame-no-limite-entre-o-bem-e-o-mal/>.

Acesso em 12/12/2021

GRUPO 02

2. **Crianças e videogame: conheça os riscos dos jogos eletrônicos.** Disponível em: <https://odia.ig.com.br/dmulher/gardenia-cavalcanti/2021/06/6174515-criancas-e-videogame-conheca-os-riscos-dos-jogos-eletronicos.html> .Acesso em 12/12/2021

GRUPO 03

3. **Conheça os riscos e benefícios dos jogos para crianças.** Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/geek/conheca-os-riscos-e-beneficios-dos-jogos-para-criancas,ca955e935425550b0f1119f1ed33beb8i5lfkfbj.html> . Acesso em

12/12/2021.

GRUPO 04

4. **Os malefícios e benefícios do videogame para as crianças.** Disponível em: <https://mundocambalhota.com.br/blog/os-maleficios-e-beneficios-do-videogame-para-as-criancas> . Acesso em 12/12/2021.

Os textos se referem aos **RISCOS** causados pelo excesso de tempo em frente aos games, como o sedentarismo, elevado tempo destinado aos JEs, menor



tempo no convívio social com amigos e familiares, procrastinação das atividades escolares, além de jogos que possam estimular comportamentos violentos ou antissociais. Em contrapartida, são tratados também **BENEFÍCIOS** dos games, como um momento de entretenimento, válvula de escape, diversão, desenvolvimento do raciocínio lógico, aumento da concentração e da criatividade, etc.

Logo após as leituras os grupos farão um resumo para compor o relato do grupo que sustentará o debate sobre os RISCOS x BENEFÍCIOS dos JEs. Cada grupo irá apresentar suas opiniões e posicionamento relacionados à leitura.

Para elaboração do relato dos grupos, será entregue, juntamente com o texto, um documento específico para que eles relatem suas impressões durante a leitura.



Relato do Grupo - Jogos Eletrônicos

Após o debate com os colegas, faça um breve relato sobre a questão abaixo:

- 1 - Será mesmo que os Games são só diversão?
- 2 - E se o jogador ficar viciado? Alguém aqui já passou a noite toda jogando ou assistindo vídeos no celular?
- 3 - Mas será mesmo que os jogadores de games podem se tornar agressivos ou depressivos?
- 4 - Quais os benefícios que os Games podem apresentar?



O relato é muito importante para observarmos as percepções do estudante sobre os JEs e a relação com sua própria vida, além de permitir um momento reflexivo sobre o tema.

Recursos adicionais

Versão para impressão:

Relato GRUPO - Jogos Eletrônicos. Disponível em:
<https://docs.google.com/document/d/1Lp61XDhutiVHyPigAAy4nNZSDpWsPqHS/edit?usp=sharing&oid=116402602779207989699&rtpof=true&sd=true> Acesso em 14/12/2021.

Textos resumidos para serem utilizados na aula. Disponível em:
<https://docs.google.com/document/d/1Qx2V5B1nCifuYNkuHkn8qZSf4W2si9r0/edit?usp=sharing&oid=116402602779207989699&rtpof=true&sd=true>

Como foi a aula?

Mesmo com alguma resistência, os alunos se engajaram na atividade e produziram uma boa discussão. Logo abaixo o arquivo em PDF com os relatos produzidos pelos grupos.

 Relatos 7B preenchidos..pdf



AULAS 03 E 04

Vamos aos games!



OBJETIVO DESTAS AULAS

Vivenciar JEs (Computadores - Celulares - Consoles).

ORIENTAÇÕES (Desenvolvimento)

Nessas 2 aulas vamos possibilitar aos alunos a vivência de alguns jogos eletrônicos. Para isso, retome a primeira aula: quais foram os jogos eletrônicos mais citados pelos estudantes, ou, em caso de não haver um jogo claramente definido, levante com a turma qual jogo eles gostariam de jogar na escola?

Para essa aula iremos dividir a turma em 2 grupos. Os grupos irão vivenciar os Jogos Eletrônicos de diferentes formas, conforme segue:

AULA 03	
<i>Grupo 01</i>	<i>Grupo 02</i>
Utilizarão a Sala de Informática ou netbooks para acessar jogos de sua preferência. Também poderão jogar no celular.	Irão vivenciar Jogos Eletrônicos através de <i>Consoles</i> conectados à TV. 1. XBOX 360 - Kinect Sports 2. Super Nintendo - Mario Kart 3. Emulador com jogos antigos 4. jogar no celular
AULA 04	
<i>Grupo 01</i>	<i>Grupo 02</i>
Irão vivenciar Jogos Eletrônicos através de <i>Consoles</i> conectados à TV. 1. XBOX 360 - Kinect Sports 2. Super Nintendo - Mario Kart 3. Emulador com jogos antigos 4. jogar no celular	Utilizarão a Sala de Informática para acessar jogos de sua preferência. Também poderão jogar no celular.

Essas aulas permitirão aos alunos vivenciarem os jogos eletrônicos na escola. Estimule-os a participar. É hora da diversão!



Recursos adicionais (Adaptações)

Caso não exista a possibilidade de utilizar Videogames (*Consoles*) conectados à TV, explore essas adaptações descritas a seguir.

1. Utilize uma sala de informática para que os estudantes possam jogar em sites como: **FRIV** (<https://www.friv.com/>) ou **ROBLOX** (<https://www.roblox.com/>)
2. Permita que os alunos utilizem seus próprios dispositivos (celulares) para jogar, apenas atente-se a quais jogos os estudantes estão jogando.

ATENÇÃO!

É importante elencar os jogos com antecedência, para verificação da possibilidade de utilização do JE na Unidade Escolar, verificar a faixa etária indicada e preparar a sala para receber a turma.

Na impossibilidade de proporcionar uma experiência prática, pode ser utilizada a exibição de ***streaming*** desses JEs.

Aliás os ***STREAMING*** de jogos, tem se popularizado entre os adolescentes como forma de entretenimento, onde muitos gastam boa parte de seu tempo livre. O ***streaming*** nada mais é do que a transmissão ao vivo de conteúdo em áudio e vídeo. No caso dos JEs é a transmissão ao vivo de um jogo, onde o jogador (*Streamer*), transmite em tempo real o jogo que está jogando. Realizar transmissões ao vivo se tornou uma profissão no Brasil e no mundo inteiro e hoje faz parte da cultura gamer.



Saiba mais!

O que é streaming? Veja o significado e streamers famosos de jogos. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-streaming-veja-significado-e-streamers-famosos-de-jogos-esports.ghtml>. Acesso em 12/12/2021.

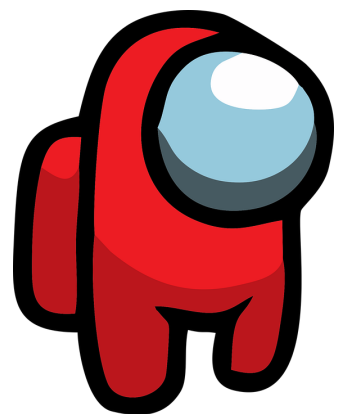
13 jogos mais baixados no mundo. Disponível em: <https://www.tekimobile.com/13-jogos-mais-jogados-do-mundo/>. Acesso em 12/12/2021.

Como foi a aula?

Esta aula foi realizada em uma Escola Pública da rede Estadual de São Paulo, por meio de parcerias com outros professores que emprestaram os consoles. A escola já dispunha de televisores, netbooks, sala de informática e sala de leitura (onde foram instalados os consoles).

AULA 05

Among Us na quadra!!!



OBJETIVO DESTA AULA

Vivenciar uma adaptação de um Jogo Eletrônico para uma brincadeira na quadra, observando suas características, mecânicas e adaptações para torná-lo possível.

ORIENTAÇÕES (Desenvolvimento)

Nesta aula os alunos irão vivenciar uma adaptação para aula de Educação Física do Jogo ***Among Us***, um jogo eletrônico muito popular entre os jovens, especialmente em 2020 sendo o jogo mais baixado em celulares no mundo. É bem provável que muitos alunos o conheçam.

COMO BRINCAR/JOGAR?

Among us na quadra

Primeiro passo: dividir a turma em Tripulantes e Impostor(es), de acordo com o número de alunos, sendo:

- Até 10 Tripulantes - 1 Impostor
- De 11 a 15 Tripulantes - 2 Impostores
- De 16 a 25 Tripulantes - 3 ou 4 Impostores
- 26 ou mais Tripulantes - 5 Impostores

Para realizar essa divisão utilize cartas impressas ou pedaços de papéis com a quantidade de tripulantes e impostores participantes.

Segundo passo: Explicar o objetivo do jogo:

Os **TRIPULANTES** devem realizar as 8 (oito) tarefas espalhadas pela quadra e demarcadas por cones. Essas tarefas podem ser: Realizar 10 agachamentos, pular corda, correr no lugar, 10 polichinelos, saltar cones, saltar e agachar, fazer alongamentos, fazer uma cesta, acertar um alvo, etc.

O(s) **IMPOSTOR(es)** deve(m) **fingir** realizar as tarefas, quando na verdade seu objetivo é eliminar o colega.

Terceiro passo: Explicar como o impostor elimina o tripulante e o que acontece com o



tripulante eliminado.

Como o impostor elimina o tripulante?

Basta o impostor piscar duas vezes seguidas (piscada dupla) para um tripulante. Outros sinais podem ser combinados, como pisada no pé, dois toques no ombro, etc. Caso o impostor tente eliminar um outro impostor o mesmo deve sinalizar de volta com o mesmo sinal, e ambos continuam no jogo.

O que acontece com o tripulante eliminado?

Ao receber o sinal de eliminação, o tripulante não pode revelar a identidade do impostor e deve se dirigir ao centro da quadra e dizer ao professor a localização onde foi eliminado.

Quarto passo: Discussão

O jogo começa com todos os participantes se deslocando livremente pela quadra (pode ser andando, não precisa correr), realizando as tarefas sem ordem estabelecida. Após a eliminação de 4 tripulantes ou decorridos 2 minutos (esses valores podem ser modificados), o professor, através de um sinal sonoro (apito) convoca uma reunião no centro da quadra (com tripulantes e impostores). É dado um tempo para os participantes (que ainda não foram eliminados) debaterem para tentar descobrir o(s) impostor(es). É realizada uma votação para eliminar 2 ou 3 participantes, após a eliminação o jogo recomeça.

Neste momento, o impostor tentará induzir o grupo a escolher outra pessoa, pois se os tripulantes eliminarem o(s) impostor(es) o jogo acaba.

Quinto passo: Quem vence o jogo?

O(s) Impostor(es) vence(m) se eliminar(em) os tripulantes antes que estes o descubram e eliminem.

Os tripulantes vencem se descobrir(em) o(s) impostor(es).

O JOGO ACABA APÓS 5 rodadas, ou impostores serem descobertos ou impostores eliminarem todos os tripulantes.

Saiba mais!

Este jogo foi adaptado a partir da sugestão a seguir:

Professor utiliza jogo Among Us nas aulas de Educação Física. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/among-us-educacao-fisica> - Acesso em: 24 abr. 2021.



Como foi a aula?

Os alunos adoraram o jogo e entenderam rapidamente a dinâmica, inclusive querendo repetir em outras aulas. Alguns problemas para a realização do jogo:

- Alguns alunos não aceitaram que foram eliminados (mortos pelo impostor) e continuaram no jogo, causando indignação do impostor.
- Outros alunos, após serem eliminados pelo impostor, não guardam segredo e contaram aos outros quem era um dos impostores.
- O espaço da quadra é limitado o que tornou o jogo rápido. Os impostores eliminavam rapidamente os tripulantes e por sua vez os tripulantes também descobriram os impostores rapidamente. Talvez um espaço alternativo, como uma praça ou até mesmo usando outros espaços da escola deixe o jogo mais legal.

AULA 06

Vamos

Criar!!!





OBJETIVO DESTA AULA

Identificar características de JEs para criar ou adaptar brincadeiras na quadra ou outro espaço.

ORIENTAÇÕES (Desenvolvimento)

Nas aulas anteriores os alunos vivenciaram os JEs (nos consoles e computadores) além de uma adaptação de um JE para a quadra (*Among Us*). Agora chegou o momento deles criarem/adaptarem seus próprios jogos. Para isso deverão relacionar os JEs com brincadeiras populares ou jogos tradicionais que conhecem.

Divida a turma em grupos (2, 3 ou 4 grupos), e sugira aos alunos que façam o mesmo processo vivenciado anteriormente, ou seja, transformar um JE em uma brincadeira na quadra.

Disponibilize uma lista de materiais disponíveis, como: Cones, bolas de diferentes tamanhos e pesos, bambolês, cordas, bexigas, barbantes, pratinhos, bancos, cadeiras, colchonete, traves, entre outros. Sugira também espaços como: Quadra, campinho, pátio, praça, enfim, o que estiver disponível em sua escola.

Para facilitar a criação dos grupos, apresente a ficha abaixo para que os mesmos preencham e iniciem as discussões sobre como será a atividade.



FICHA DO JOGO

Nome dos participantes do grupo

Jogo Eletrônico escolhido	<i>Free Fire - Minecraft - Lol - etc</i>
Quais brincadeiras ou jogos você conhece se parecem com o Jogo Eletrônico escolhido?	<i>Pega-pega, queimada (tiro), corrida com obstáculos etc.</i>
Quais as principais características (mecânica, gestos, movimentos) do Jogo Eletrônico escolhido?	<i>Proteger - eliminar - cumprir uma missão - etc</i>
Em qual espaço da escola pode ser feito esse jogo?	<i>Quadra - pátio - praça - etc</i>
Como será esse jogo? Quais as regras para transformar o jogo eletrônico em um jogo na vida real?	<i>Descreva como será o jogo</i> /
Quais materiais iremos precisar?	<i>Bolas - Cones - bambolês - bexigas - barbante - cesta - etc</i>



Recursos adicionais

Versão para impressão da Ficha do Jogo (página anterior), para ser entregue aos grupos para criação/elaboração da brincadeira ou jogo.

Ficha	do	Jogo.	Disponível	em:
https://docs.google.com/document/d/1vYd3AxW8qJWYUVkEOYbeBjPIZjWrUZmoZ5Gi9HJ1a4Q/edit?usp=sharing . Acesso em 14/10/2022.				

Como foi a aula?

Os alunos se reuniram em grupos e decidiram qual jogo iriam criar. Nesse momento houve muita discussão sobre qual o jogo seria adaptado, gastando um tempo maior do que eu imaginei para a aula.

Outro ponto é que somente os líderes do grupo se engajaram e construíram o jogo. Os demais alunos apenas ficaram conversando e não contribuíram com ideias para o jogo. Mesmo assim foram criadas adaptações de jogos bem legais como: Subway Surfer, Free Fire, Roblox - Flee the facility (Chamado pelos alunos de MARRETÃO), Roblox - Hide and Seek (Uma mistura de esconde-esconde com queimada), FIFA, Round 6 e caça ao tesouro.

Um detalhe que chamou a atenção, foi na turma do 6º ano B, onde as alunas que criaram o jogo de free fire, pensaram em regras para que uma aluna com dificuldade de movimentação pudesse participar, assim incluindo todos na brincadeira.

 jogos criados pelos alunos.pdf



AULAS 07 E 08

Vamos Brincar!



OBJETIVO DESTAS AULAS

Apresentar e vivenciar os jogos criados.

ORIENTAÇÕES (Desenvolvimento)

Chegou a hora de testar os jogos criados. Cada grupo terá 20 minutos para explicar o jogo e propor a vivência do mesmo para os colegas de turma. Importante valorizar as criações e apoiar os alunos na execução das atividades elaboradas por eles. Ajude-os em todo o processo, mas não interfira em suas ideias. Apoie a iniciativa, reúna os materiais e participe sendo mais um na brincadeira.

Organize e distribua tempo suficiente para cada grupo, por isso é imprescindível que a turma não seja dividida em muitos grupos. Serão duas aulas para que eles apresentem as ideias e brinquem.

Como foi a aula?

Os jogos ficaram bem legais e os alunos se mostraram ansiosos em jogar. O tempo destinado (2 aulas) acabou sendo pouco, e os alunos pediram para repetir a atividade em outras aulas, para terem mais tempo de jogar.

QUADRO RESUMO DE ALGUNS JOGOS CRIADOS

Jogo Base	Jogo criado pelos alunos
SubWay Surfers	Subway Surfers é um jogo de corrida sem fim. Você joga como Jake (personagem), que surfa no metrô e tenta escapar de um inspetor mal-humorado e seu cachorro. É preciso desviar de trens, bondes, e muitos obstáculos para chegar o mais longe que puder. Na adaptação realizada, os alunos propuseram um percurso cheio de obstáculos (bancos, cadeiras, cones, bambolês, cordas, bexigas, etc). Um aluno sai correndo (como o personagem Jake), e desvia dos obstáculos. Após segundos saia outro alunos (inspetor) tentando capturar o outro e desviando dos mesmos obstáculos. Os alunos resumiram a atividade como um <i>Parkour</i> misturado com pega-pega.
Free Fire	Free Fire é um jogo em que o objetivo principal é ser o único sobrevivente entre dezenas de jogadores vivos no mesmo mapa. Na adaptação realizada na escola, os alunos espalharam bolas de queimada por um enorme gramado existente, essas bolas seriam as "armas". Foi espalhado também alguns cones e bambolês que seriam locais seguros onde ninguém poderia ser queimado, mas por um tempo limitado. Os alunos ficavam todos alinhados e ao sinal do apito deveriam correr, pegar as "armas" e queimar os adversários eliminando-os. Essa adaptação foi vivenciada em um modo de jogo individual e por equipes.
Hide and seek (Esconde-Esconde)	Hide 'N Seek é uma simulação de esconde-esconde, muito famosa entre os alunos e jogado na plataforma Roblox. Na adaptação vivenciada na escola, os alunos poderiam utilizar espaços como, gramado, quadra, pátio e corredor de entrada da escola para se esconder. Um aluno era o pegador, e após 2 minutos sem ver onde os demais se esconderam, deveria sair a procura desses alunos. Além de encontrar os alunos escondidos, o pegador deveria queimar (com a bola de queimada) esses alunos. Foram vivenciados com 1 pegador e também com mais pegadores.
Flee the facility (Marretão)	Flee the Facility, conhecido entre os alunos como MARRETÃO, é um jogo em que os jogadores são designados como 'sobreviventes' e precisam trabalhar juntos para hackear computadores ao redor do mapa e escapar por uma das saídas que ficam destacadas após todos os computadores serem hackeados. Na adaptação para a quadra, um aluno era designado com um objeto (Marretão), deveria pegar os demais alunos. Enquanto isso, os demais alunos podiam fazer cestas com a bola de basquete, atividade que substituiu o ato de hackear um computador. Os alunos designados como Marretão deveriam pegar os alunos antes que a turma conseguisse realizar 10 cestas.



AULAS 9 E 10

**Compartilhando e
avaliando os jogos e
brincadeiras**

OBJETIVO DESTAS AULAS

Divulgar as brincadeiras e jogos criados. Discutir pontos positivos e negativos dos JEs. Autoavaliar-se e avaliar a sequência de aulas

Compartilhando os jogos e brincadeiras

Agora é hora de compartilhar os jogos criados. Que tal criar alguns vídeos com os alunos explicando as regras e demonstrando o jogo?

Peça que os alunos expliquem o jogo e também falem da importância da atividade física e os riscos de ficar muito tempo em frente às telas, seja nos JEs, usando as redes sociais ou outro tipo de entretenimento.

Realize novamente os jogos e brincadeiras criados, aproveitando para filmar e fotografar as atividades. Além disso, os alunos podem revisar as regras e melhorar os jogos propostos.

Autoavaliação

Para encerrar essa sequência didática, os alunos irão se autoavaliar e também avaliar o que aprenderam com essas aulas, onde poderão apontar sua participação nas aulas, se a aula foi legal e divertida, apontar pontos positivos e negativos, bem como sugerir ideias de como utilizar os JEs nas aulas de Educação Física. Para isso, peça aos alunos que realizem uma autoavaliação, conforme sugestão a seguir.



AUTOAVALIAÇÃO

Pinte o quadro referente a sua resposta

Critério	Nível de desempenho		
	Ótimo	Bom	Insuficiente
Participação ativa nas aulas	Participei de todas as atividades propostas pelos grupos e ajudei meu grupo a elaborar nosso jogo.	Participei de algumas atividades propostas pelos grupos e ajudei um pouco meu grupo na elaboração do nosso jogo.	Não participei de nada ou acabei participando muito pouco
As características dos jogos eletrônicos foram mantidas nos jogos realizados na prática?	Os jogos ficaram bem parecidos com os Jogos Eletrônicos. Foi fácil	Os jogos ficaram um pouco parecidos. Foi um pouco difícil criar um jogo na prática.	Os jogos não se parecem em nada com os Jogos Eletrônicos. Não consegui ajudar meu grupo a criar nada.
Diversão	Os jogos e as aulas foram muito divertidas	Alguns jogos e algumas aulas foram divertidas.	Os jogos e as aulas foram chatas.
Riscos do sedentarismo	Ao participar dos jogos e brincadeiras na quadra, fiquei motivado a fazer atividade física e não ser sedentário. Vou me esforçar para ser mais ativo.	Participar dos jogos e brincadeiras na quadra foi legal, mas não mudou minha vontade em fazer atividade física.	Não participei muito dos jogos e brincadeiras na quadra, sei que fazer atividade física é importante, mas não gosto muito de fazer.

- Cite os pontos positivos dessa aula?



- Cite os pontos negativos dessa aula?
- Como os Jogos Eletrônicos podem ser usados na Educação Física?
- Gostaram das atividades que os grupos criaram?
- Conhecia os JEs que os grupos utilizaram como base para o jogo real?
- O jogo realizado na prática se parece com o jogo eletrônico?
- Foi fácil ou difícil criar os jogos?
- A aula foi legal/divertida?

Os resultados encontrados após essas aulas, encontram-se disponíveis na dissertação intitulada “Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar”.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, 2004
- AZEVEDO, V. de A. **"Press start": possibilidades educativas dos jogos eletrônicos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.
- BARACHO, A.F. de Oliveira, GRIPP, F.J. e LIMA, M.R. de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte [online]**. 2012, v. 34, n. 1 [Acessado 14 Dezembro 2021], pp. 111-126. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009>>. Epub 29 Maio 2012. ISSN 2179-3255. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009>.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. 2º Versão Revista. Ministério da Educação. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_s_ite.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2021.
- BREDA, V. C. T. *et al.* Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. **Revista Brasileira de Psicoterapia**, v. 16, n. 1, p. 53-67, 2014. Disponível em: <<https://cdn.publisher.gn1.link/rbp.celg.org.br/pdf/v16n1a06.pdf>>. Acesso em: 02 mai. 2023
- DA SILVEIRA, G. C.F.; TORRES, L. M. Z. **Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos**. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. 2007. p. 16-21.
- ARAÚJO, J. S. *et al.* Educação Física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas. **Educação: Teoria e Prática**, v. 31, n. 64, p. 1-18 2021. Disponível em: <<https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/14832>>. Acesso em: 29 nov. 2021
- DURKIN, K.; BARBER, B. Not so doomed: computer game play and positive Adolescent development. **Journal of Applied Developmental Psychology**, v. 23, p. 373-392, 2002. Disponível em: <https://education.biu.ac.il/sites/education/files/shared/not_so_doomed.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2023.
- FERES NETO, A. **Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias sobre o virtual**. EF Deportes: revista digital, Buenos Aires, v.10, n. 88, 2005. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd88/video.htm>>. Acesso em 14 dez. 2021.
- GONZÁLEZ, F. J. **Educação Física Escolar: entre o "rola bola" e a renovação pedagógica**. P. 130-148. In: Desafios da educação física escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF [recurso eletrônico] / Denise Ivana de Paula



Albuquerque e Maria Candida Soares Del-Masso. - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

LIMA, M.R.de; MENDES, D.S.; LIMA, E. de M. Exergames na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na cultura digital. **Educar em Revista**, v. 36, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/GG5PwG8BBB5FN3TfHGZM7hG/?format=pdf&lang=pt> Acesso em 20 Nov. 2021.

MEIRELLES, F.S. **32ª Pesquisa Anual FGVcia do Uso de TI. FGV EAESP**, 2021. Disponível em: <https://eaesp.fgv.br/producao-intelectual/pesquisa-anual-uso-ti> Acesso em 01 dez. 2021

PGB. **Pesquisa Game Brasil** - Report gratuito. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/> Acesso em: 22 Nov. 2021.

RODRIGUES, M.C; DA SILVA, G.F. Jogos eletrônicos na educação física escolar: da reprodução à criação. **Revista Facisa On-Line**, v. 9, n. 1, 2020. Disponível em: <http://periodicos.unicathedral.edu.br/index.php/revistafacisa/article/view/372/350> Acesso em 19 Nov. 2021

RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**, Campinas, SP, v. 10, n. 1, p. 70–82, 2012. DOI: 10.20396/conex.v10i1.8637689. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>. Acesso em: 14 dez. 2021.

SÃO PAULO. (2020). **Currículo Paulista**. São Paulo: Secretaria da Educação do Estado de São Paulo – SEDUC/SP. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2019/09/curriculo-paulista-26-07.pdf>>. Acesso em 10 dez. 2021.

Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP). **Manual de Orientação: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital. #Menos telas #Mais Saúde** [Internet]. Rio de Janeiro: SBP; 2019 Dez; [acesso em 2021 Dez 15]. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf

VAGHETTI, C.A.O. *et al.* Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. **Rev. Educação & Tecnologia**, v. 12, p. 1-15, 2012. Disponível em: <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1547/1251>. Acesso em 14 Nov. 2021

World Health Organization (WHO): **Addictive Behaviours: Gaming disorder**. 2018. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder> . Acesso em 15 Dez 2021.



RECURSOS UTILIZADOS NAS AULAS (textos, vídeos e quizzes)

Veja a evolução dos jogos eletrônicos (1958-2020). [S.l.:s.n.], 2020. 1 Vídeo (17min20seg) Publicado pelo canal Você Sabia? Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oSaICF9CaDU> . Acesso em 11/12/2021.

O que é streaming? Veja significado e streamers famosos de jogos. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/o-que-e-streaming-veja-significado-e-streamers-famosos-de-jogos-esports.ghtml> . Acesso em 12/12/2021.

13 jogos mais baixados no mundo. Disponível em:

<https://www.tekimobile.com/13-jogos-mais-jogados-do-mundo/> . Acesso em 12/12/2021.

Videogame: no limite entre o bem e o mal. Disponível em:

<https://saude.abril.com.br/medicina/videogame-no-limite-entre-o-bem-e-o-mal/> . Acesso em 12/12/2021

Crianças e videogame: conheça os riscos dos jogos eletrônicos. Disponível

em: <https://odia.ig.com.br/dmulher/gardenia-cavalcanti/2021/06/6174515-criancas-e-videogame-conheca-os-riscos-dos-jogos-eletronicos.html> . Acesso em 12/12/2021

Conheça os riscos e benefícios dos jogos para crianças. Disponível em:

https://www.terra.com.br/gameon/geek/conheca-os-riscos-e-beneficios-dos-jogos-para-criancas_ca955e935425550b0f1119f1ed33beb8i5lfkfbj.html . Acesso em 12/12/2021.

Os malefícios e benefícios do videogame para as crianças. Disponível em:

<https://mundocambalhota.com.br/blog/os-maleficios-e-beneficios-do-videogame-para-as-criancas> . Acesso em 12/12/2021.