

Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental

RESUMO

O presente texto tem por objetivo relatar a experiência sobre a utilização de jogos eletrônicos como objeto de conhecimento no ensino fundamental, do 3º ao 5º ano, durante o período de pandemia de COVID-19, considerando o distanciamento social e realização de aulas síncronas de forma remota. Como metodologia para o mapeamento da compreensão dos alunos sobre a temática foram utilizados dois questionários, sendo um semiestruturado analisado através do método de análise de conteúdo por categorias não-apriorísticas e outro estruturado fechado. Os principais resultados alcançados foram: participação expressiva dos alunos, identificação de características provenientes do uso dos jogos, possibilidade de articulação dos conhecimentos e peculiaridades de sua utilização, além do desenvolvimento da ressignificação e de sua adaptação.

PALAVRAS-CHAVE: Educação física escolar; Currículo; Jogos eletrônicos; Ensino Fundamental

Marcelo Andrade Silva

Mestre em Ciências da Saúde
Secretaria de Educação de Praia Grande,
Praia Grande/SP, Brasil
andrade_marcelo@outlook.com
<https://orcid.org/0000-0003-0890-3602>

Electronic games and Physical Education: an option for the early years of elementary school

ABSTRACT

The present text aims to report the experience on the use of electronic games as an object of knowledge in elementary school, from the 3rd to the 5th year, during the pandemic period of COVID-19, considering the social distance and conducting synchronous classes remotely. As a methodology for mapping students' understanding of the topic, two questionnaires were used, a semi-structured one analyzed by the content analysis method by categories not a priori and the other closed structured. The main results achieved from this: expressive participation by students, identification of characteristics arising from the use of games, possibility of articulating knowledge and peculiarities of its use, in addition to the development of reframing and its adaptation.

KEYWORDS: School physical education; Curriculum; Electronic games; Deep education

Juegos electrónicos y Educación Física: una opción para los primeros años de la escuela primaria

RESUMEN

El propósito de este texto es dar a conocer la experiencia en el uso de juegos electrónicos como un objeto de conocimiento en la escuela primaria, desde el 3° al 5° año, durante el periodo pandémico de COVID-19, teniendo en cuenta la distancia social y la realización de clases sincrónicas de manera telemática. Como metodología para mapear la comprensión de los estudiantes sobre el tema, se utilizaron dos cuestionarios, uno semiestructurado analizado mediante el método de análisis de contenido por categorías no a priori y el otro estructurado cerrado. Los principales resultados obtenidos de esto: participación expresiva de los estudiantes, identificación de características derivadas del uso de juegos, posibilidad de articular conocimientos y peculiaridades de su uso, además del desarrollo del reencuadre y su adaptación.

PALABRAS-CLAVE: Educación física escolar; Plan de estudios; Videojuegos; Escuela primaria

INTRODUÇÃO

A esteira de Bracht (2019), podemos entender que a Educação Física, em sua prática social, neste estudo limitado ao seu papel na escola, ao longo do tempo sempre fez jus aos seus objetivos, pois atendia as necessidades que lhe eram impostas. Desta forma, por longo período a Educação Física Escolar (EFE) esteve relacionada às variáveis fisiológicas e comportamentais, tidas pelo autor como um projeto de ordem. Nesta perspectiva, as propostas baseavam-se nas temáticas relacionadas a higiene e esporte, sendo as diretrizes de mais destaques até o desenvolvimento das concepções críticas (CASTELLANI FILHO, 1998; DARIDO, 2003) provenientes de inúmeras discussões acadêmicas.

Essas discussões, conforme observado por Daolio (2003), possibilitaram uma maior consideração da cultura dentro da EFE, permeando as mais diferentes proposições pedagógicas. Consequentemente, a dimensão cultural, antes deixada em segundo plano em prol de uma população apta para o trabalho e posteriormente domesticada através do esporte, passa a se tornar o centro das discussões e propostas das pedagogias críticas da EFE, ao considerar a cultura corporal do movimento.

Por outro lado, conforme Bracht e Almeida (2019), as pedagogias críticas demonstram estar em crise, ora por movimentos políticos recentes e também por uma certa banalização crítica, conduzindo assim, conforme os autores, para uma funcionalização da crítica, a qual demonstra sinais de utilidade à ordem social existente. Dito isto, se faz necessário sinalizar que segundo Martini e Almeida (2016), os conteúdos relacionados ao esporte ainda ocupam grande espaço dentro das propostas pedagógicas da EFE, segundo os autores professores recém-formados acabam por oportunizar aprendizagens relacionadas ao esporte, em sua maioria os midiáticos, devido a sua facilidade de aplicação, como também a acessibilidade de recursos na escola.

Na perspectiva de Saviani (2003) o objetivo da escola é a preparação do aluno para lidar de forma crítica e autônoma na sociedade em constante mudança. Desta forma, é possível identificar uma redução, ou até mesmo exclusão, de alguns conteúdos e temas presentes na rotina do aluno, acabando por limitar a amplitude de significação da atuação do componente curricular (CC) e da própria escola por consequência.

Com isso, conforme Constantino *et. al* (2015), há a necessidade da educação e da EFE estarem em um processo de inovação que permita, através de procedimentos específicos de ensino, uma aproximação dos hábitos do cotidiano dos alunos. Este enlace dos conteúdos escolares com algo significativo e próximo do estudante pode despertar seu interesse e motivá-lo, dado que estaria tematizando ou convergindo para situações tangíveis, lidando com algo concreto.

Oliveira *et. al* (2017) relata em seu estudo a expansão e pulverização da tecnologia, tendo alcance nas mais diferentes faixas etárias. Constantino *et. al* (2015, p.848) relata que há um aumento considerável do tempo gasto por crianças e adolescentes na utilização de “diferentes meios eletrônicos como tablets, celulares, jogos eletrônicos, redes sociais e internet em geral”. Além disso, conforme Oliveira *et. al* (2017), a acessibilidade a internet vem se expandido com velocidade no Brasil, potencializando facilidades como de acesso à informação, inserção social, compras, educação entre outras, como também expõem crianças e adolescentes à riscos, como o acesso à conteúdos inapropriados a faixa etária, priorização por relacionamentos virtuais, *bullying* e assédio sexual. Desta forma, conforme Silva *et. al* (2020), a situação imposta pela pandemia do COVID-19, impôs a suspensão das aulas presenciais, conseqüentemente uma redução do deslocamento ativo e isolamento social, criando uma mudança na rotina diária dos alunos, resultando em um significativo aumento do período de permanência em celulares, computadores e televisão.

Conseqüentemente os objetos, principalmente celulares e *tablets*, tido até então como desviadores da atenção durante as aulas, tendo seu ingresso proibido em algumas escolas, passam a ser uma ferramenta imprescindível para continuação do ano escolar. Se por um lado, tais mudanças drásticas e necessárias na sociedade trouxeram uma maior exposição por parte dos alunos a tais recursos e situações, por outro lado, a utilização de tecnologias de informação e comunicação (TICs) trouxeram inúmeros desafios para todos os professores, pois se o enfrentamento aos desafios presenciais apresenta inúmeras adversidades, o que se dirá em uma situação de isolamento social e um novo formato de ensino-aprendizagem. Por conseqüente, as problemáticas impostas neste momento fazem surgir a necessidade da adequação das propostas pedagógicas, respeitando a particularidade de cada CC.

Sendo assim, a EFE por ser um CC que trata da cultura corporal do movimento, através da sistematização dos jogos, ginásticas, esportes, danças e lutas, se depara com a complexa tarefa de elaboração de uma proposta de ensino que considere variáveis como: espaço físico para realização das atividades, ausência de supervisão de adultos, acesso à materiais/recursos para utilização durante as aulas, formatos apropriados para elaboração de atividades e aulas dado os diferentes recursos tecnológicos utilizados pelos alunos, pois conforme Batista e Moura (2019), a EFE deve propor conteúdos que estimulem a autonomia e criatividade, possibilitando, como também modificando, a interação do sujeito com o mundo através do movimento corporal.

Diante dessas características da EFE e do contexto social atual, o objetivo do presente relato de experiência é descrever os caminhos percorridos na construção e execução de uma proposta de ensino na EFE tendo como objeto de conhecimento os jogos eletrônicos (JEs), sendo este abordado em uma perspectiva da cultura corporal do movimento, durante o período de distanciamento social

e suspensão das aulas presencial decorrente da pandemia de COVID-19, reconhecendo sua história, seu significado e suas possibilidades, dado que “a escola não é um local que apenas ensina, mas que principalmente propõe aos alunos aprenderem algo” (BETTI *et al.*, 2015, p.156).

Para coleta de dados foi utilizado o mapeamento inicial dos conhecimentos prévios dos alunos acerca dos JEs, o qual foi realizado em duas etapas. A primeira através de um questionário semiestruturado, que para Triviños (1987) permite uma maior liberdade aos entrevistados em expor suas ideias, permitindo assim uma maior riqueza de detalhes. Este foi realizado durante três aulas síncronas mediadas pelo professor, permitindo assim uma maior reflexão e contribuição coletiva acerca do tema, sendo observado e registrado as exposições realizadas pelos alunos dos seguintes questionamentos:

- O que são JEs?
- Quais os aspectos positivos relacionados a utilização dos JEs?
- Quais os aspectos negativos relacionados a utilização dos JEs?
- Quais são os tipos de JEs que mais gostam de utilizar?

Para a análise dos achados foi utilizado o método de análise de conteúdo, que, para Campos (2004), os dados são analisados considerando os significados atribuídos pelos sujeitos da pesquisa, levando em consideração seu contexto social e histórico no qual foram produzidos. Os resultados foram agrupados por categorias não-apriorísticas, que, segundo Campos (2004), passam a ter formato e emergem após uma leitura exaustiva do material, ocorrendo sua categorização por freqüenciamento (respostas e argumentos comuns nas respostas) ou relevância implícita (contribuições pertinentes ao mapeamento).

Com relação à segunda etapa, foi utilizado um questionário fechado, o qual versou determinar os meios utilizados para jogar e qual o tipo de jogo que mais gosta de jogar. Destarte que as opções de respostas surgiram mediante a discussão durante as aulas síncronas, sendo disponibilizado através da plataforma de ensino em um questionário *on-line*.

O Currículo da Educação Física e os Jogos Eletrônicos

Conforme Freire, Barreto e Wiggers (2020) o currículo traz consigo os direcionamentos da prática pedagógica, porém não é descartado a forma como este toma vida. De tal forma, as autoras em revisão sistemática sobre o currículo da EFE no ensino fundamental em artigos entre 2008 a 2017 abrangendo periódicos A2 à B2, verificou que o esporte ainda continua sendo hegemônico nas propostas existentes.

A implantação da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) (BRASIL, 2018), que apesar de prever outros conhecimentos e possibilidades para o ensino fundamental na EFE, em um olhar mais atento acaba por incorrer e reforçar práticas hegemônicas existentes, com isso, algumas temáticas são deixadas de lado. Exemplo disso é a unidade temática de lutas surgir apenas após o 3º ano. Outro objeto de conhecimento que possui situação semelhante são as práticas corporais de aventura, na qual “exploram-se expressões e formas de experimentação corporal centradas nas perícias e proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade que se apresentam quando o praticante interage com um ambiente desafiador” (BRASIL, 2017, p. 218), que são tão presentes dentro de cada realidade regional, seja em ambiente urbano ou rural, sendo tematizado apenas no 6º ano do ensino fundamental.

Neste sentido, em concordância com Neira (2018), apesar da BNCC (BRASIL, 2018) acenar para possibilidade de modificação dos objetos de ensino em qualquer nível, a forma como a base está estruturada e justificada acaba por ressaltar inúmeras incongruências, principalmente no tocante a proposição e delimitação dos conhecimentos. Consequentemente, destaca-se a ênfase explícita dada ao esporte, a única temática presente em todos os anos do ensino fundamental com mais de um objeto de conhecimento, o que acaba por reforçar o achado de Freire, Barreto e Wiggers (2020).

Esta situação também pode ser relacionada a proposta e justificativa do esporte dentro da BNCC (BRASIL, 2018), dado o seu caráter consultivo, pois esta temática acaba por ocupar mais espaço e conseqüente detalhamento superior frente as demais. Dito isto, corroborando com Silva *et. al* (2019), a unidade temática brincadeiras e jogos, que apresenta uma proposta de expansão geográfica ao avançar dos anos, encerra-se no EF no 6º e 7º anos com o objeto de conhecimento JEs, não havendo proposta para os demais anos do ensino fundamental.

Esta falta de proposição dos JEs nos anos iniciais do ensino fundamental pode corroborar com os achados de Azevedo, Pires e Silva (2007) e Gadêlha *et al.* (2019), pois segundo os autores ainda são poucos os estudos que buscam investigar as propostas dos JEs dentro da prática da EFE. Porém, Borsato *et. al* (2019) destacam um crescimento significativo da produção acadêmica envolvendo os JEs, transcendendo o aspecto do lazer, se inserindo no contexto pedagógico, histórico e esportivo. Com isso, surge a possibilidade, e talvez o estímulo para outros professores, a esteira de Diniz-Pereira e Lacerda (2009), para a investigação e registro da prática pedagógica, neste caso com o objeto de conhecimento JEs, percorrendo assim caminhos metodológicos diferentes das pesquisas científicas, mas que permitam problematizar a relação entre a sociedade e a escola, sendo “uma investigação desenvolvida no cotidiano escolar e compreendida como discussão permanente acerca do currículo, da prática e da problemática social” (DINIZ-PEREIRA; DINIZ, 2009, p.1232).

De tal forma, “é tarefa da Educação Física preparar o aluno para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte e os demais componentes da cultura corporal em sua vida, para deles tirar o melhor proveito possível” (BETTI; ZULIANI, 2002, p.75), nesse sentido é possível abarcar os JEs enquanto objeto de ensino nos anos iniciais do ensino fundamental, haja vista do contato com esta manifestação cultural nesta idade. Com isso, permitindo a compreensão e exploração das possibilidades dos jogos, além de contribuir para a reflexão de sua relação com outras práticas, como também acerca do consumo acrítico desses, desenvolvendo assim diferentes olhares.

A Retomada do Ensino de Forma Não Presencial

Para compreensão da proposta de ensino realizada é importante destacar alguns pontos. Primeiramente, o ambiente no qual se deu a proposta é uma escola particular de uma rede nacional da educação básica, localizada no município de Cubatão/SP. Com o encerramento das aulas presenciais em março de 2020, a retomada se deu de maneira não presencial em maio do mesmo ano. Os recursos utilizados pela unidade escola (UE) se basearam em duas ferramentas de TIC, sendo uma plataforma digital em um endereço eletrônico, no qual os alunos possuíam acesso à todos os CC, além de verificarem a rotina de estudos da semana, com os respectivos conteúdos, atividades etc.

Além disso, a proposta previa aulas síncronas, com duração média de 25 minutos, se utilizando de um aplicativo o qual todos os alunos possuíam acesso, sejam por computadores, celulares ou *tablets*. Ressalta-se nesse sentido, que dado a característica da UE, já havia sido realizado uma pesquisa prévia com os responsáveis pelos alunos, quanto a acessibilidade aos recursos como também a internet. Para a EFE, dado a carga horária, as aulas síncronas ocorriam uma vez por semana, além disso havia a possibilidade de disponibilizar conteúdos nos mais diferentes formatos, como textos, vídeos e jogos de perguntas *on-line*, na plataforma digital, possibilitando assim complementar a proposta da aula síncrona, como também trabalhar com uma proposta de sala de aula invertida, que segundo Belmont, Osborne e Lemos (2019), oportuniza a utilização, por exemplo, de vídeos, seja de aulas expositivas ou outros conteúdos mobilizadores, como atividade extraclasse, em formato de uma pré-aula, viabilizando assim um maior tempo de aula para atividades práticas, assim como de discussão e solução de problemas.

Direcionando o olhar para o grupo de alunos, a proposta foi realizada com os alunos do 3º ao 5º ano do ensino fundamental, possuindo um total de 97 alunos, que estudam em regime integral. Logo após o retorno das aulas, no formato não presencial, o objeto de estudo que estava sendo tematizado quando ocorreu a suspensão das aulas foi encerrado no mesmo mês, adequando-o a nova

realidade de ensino. Durante este período de início de adaptação, foi perceptível durante as aulas síncronas que os JEs estavam fortemente presentes na rotina de vida dos alunos, dado ser tema de diálogos antes e após as aulas, além de ser relacionado em diversos momentos com os conteúdos propostos, demonstrando assim sua presença para este grupo de alunos e a oportunidade de exploração durante as aulas.

Jogos Eletrônicos em uma Proposta de Ensino Remoto

A proposta de ter como objeto de conhecimento os JEs se deu dado a possibilidade de o professor considerar que “o aluno mobiliza saberes que lhe fazem sentido, que lhe dão prazer” (BETTI *et al.*, 2015, p. 162). Nesse sentido, no início da tematização da proposta foi realizado um mapeamento da compreensão por parte dos alunos sobre os JEs, pois à esteira de Belmont, Osborne e Lemos (2019), o mapeamento inicial sobre os conhecimentos prévios dos alunos é um instrumento importante para realizar a mobilização do objeto de ensino.

Para tal, “é imprescindível considerar o aluno como agente central no processo de ensino e aprendizagem, que mobiliza e produz saberes” (BETTI *et al.*, 2015, p. 156). Nesse sentido, dado que a mediação do objeto de conhecimento ocorre através de TICs, a esteira Batista e Moura (2019), é importante, também, realizar uma reflexão sobre os aspectos envolvidos na utilização das tecnologias.

Os resultados da definição de JEs se deu de forma homogênea nas turmas, com todas as contribuições convergindo na compreensão de que os JEs são jogos com diferentes características e formatos, os quais se utilizam de diversos TICs para a sua realização. Contudo, a maioria demonstrava não possuir informações acerca da trajetória dessa modalidade de jogos até a contemporaneidade, como também das diferentes propostas existentes.

Com relação aos aspectos relacionados a utilização dos JEs, foi possível agrupar as contribuições em 5 categorias: saúde, comportamental, social, motora e intelectual. Conforme representado no quadro 1.

Quadro 1 – Aspectos relacionados aos jogos eletrônicos

3º Ano		
	Positivo	Negativo
Saúde	Não foi identificado	Dores de cabeça; prejudicam a visão
Comportamental	Diversão	Pode viciar; longo período jogando; substitui os jogos e brincadeiras; atrapalham a rotina; tira a atenção das coisas ao redor;
Social	Ficar perto dos amigos; conhecer pessoas e lugares diferentes	Não foi identificado
Motora	Simulam exercícios físicos	Não foi identificado
Intelectual	Aumento vocabulário; ajuda na criatividade; concentração	Não deixa inteligente; tira a concentração
4º Ano		
	Positivo	Negativo
Saúde	Não foi identificado	Dor nos olhos; gera má postura; choque elétrico devido a jogar carregando o celular; prejudica a audição;
Comportamental	Tira o estresse; passar o tempo	Perde a noção do tempo; vicia; desliga do mundo real; má influência; jogos inapropriados para a idade; estimula a compra de jogos; substitui jogos e brincadeiras;
Social	Conhecer pessoas; interação com os amigos	Exposição à vírus; gera inimizades; pessoas se passam por outras; exposição a hackers furto de dados;
Motora	Coordenação motora; habilidade;	Não foi identificado
Intelectual	Raciocínio lógico; aprender coisas; aprender estrutura de campeonatos	Não foi identificado
5º Ano		
	Positivo	Negativo
Saúde	Movimentar para a saúde	Desvio postural; depressão; insônia; dores de cabeça; problemas de visão; estresse
Comportamental	Ensinos para a vida; diversão; permite incorporar o personagem; lidar com a derrota; fonte de comunicação	Perder a noção do tempo; agitação; insatisfação com o que se tem; desatenção ao redor; perder o realismo; inconformação com resultado do jogo; palavras inadequadas; ansiedade; incorpora o personagem; conteúdo inadequado
Social	Interação com amigos e pessoas	Incomoda os vizinhos; hackers furto de dados;
Motora	Coordenação motora; estimula reflexos; treinar esportes;	Não foi identificado
Intelectual	Amplia o vocabulário; lógica; estimula a leitura;	Não foi identificado

Fonte: Sistematização a partir de dados do autor

Havia uma expectativa de que os alunos conseguiriam estabelecer e relacionar alguns aspectos envolvidos ao utilizarem os JEs, supostamente dado a orientação de seus responsáveis quanto ao uso, sendo estes mais relacionados aos aspectos de saúde, dado longos períodos de utilização. As informações coletadas demonstram outros aspectos, principalmente ligados as questões comportamentais, destacando-se o fato de os alunos estarem cientes quanto aos possíveis aspectos negativos comportamentais provenientes de uma utilização desregrada dos JEs. Surgiu também a utilização enquanto meio de interação social, indo ao encontro da situação de distanciamento social e a necessidade de interação durante o brincar. Estes achados, apesar de uma década depois e inúmeros avanços tecnológicos, demonstram estar em linha com os aspectos encontrados na revisão bibliográfica realizada por Azevedo, Pires e Silva (2007).

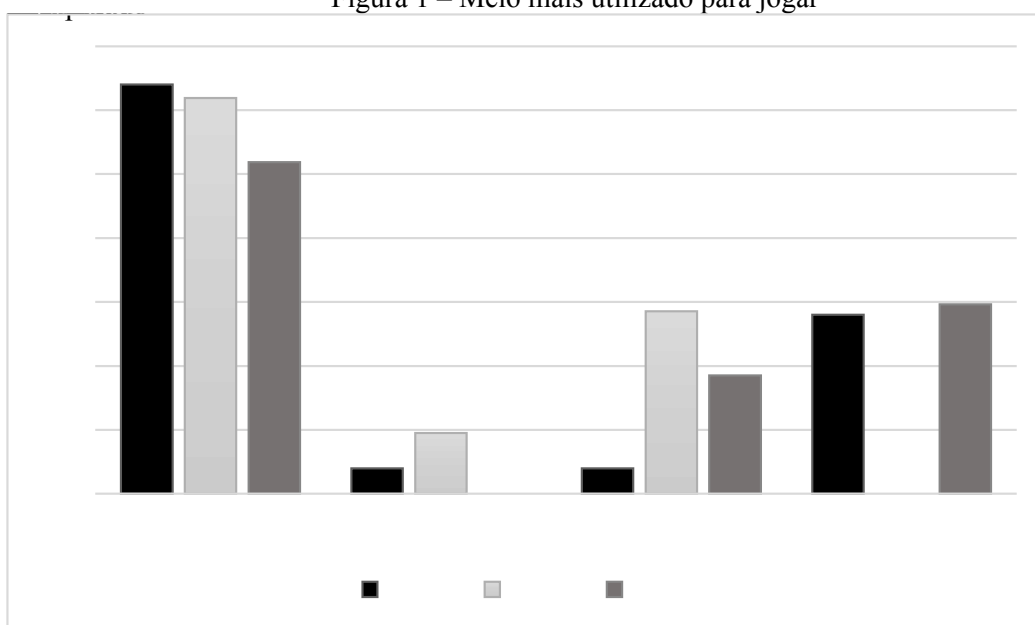
Além disso, ficou evidenciado inúmeras contribuições com relação aos aspectos negativos relacionados a saúde, surgindo como positivo somente quando o movimento ocorre da utilização de jogos corporais e não somente as mãos. Com isso, foi possível identificar que a maioria dos alunos possuem uma compreensão de saúde com ausência de doenças, dado que relacionaram o movimento em uma perspectiva fomentadora de saúde (BRACHT, 2013) e não o relacionavam os outros aspectos, como os que surgiram no social, como um componente da saúde.

Da mesma forma, os alunos não identificaram o desenvolvimento de aspectos negativos motores quanto da utilização dos JEs. Contudo uma das contribuições do 4º ano relaciona o interessante aspecto comportamental quanto a substituição dos jogos corpóreos pelos JEs, porém acaba por não relacionar esta atitude como uma consequência ou impacto negativo para os demais aspectos.

Com relação a definição dos tipos de JEs, no qual objetivou verificar qual tipo de jogo o aluno mais utiliza e também sua capacidade de definição das atividades que nele são realizadas, os alunos, em todos os níveis, demonstraram não conseguir estabelecer uma definição. Frequentemente alguns alunos utilizavam-se de diferentes argumentações das características do jogo para defender seu ponto de vista, utilizando também de características semelhantes e distintas de outros jogos que já havia sido discutido durante a aula. Com isso, ao mesmo tempo que ficou evidenciado uma dificuldade para estabelecer um consenso, pois alguns alunos possuem grande volume de informações com relação ao objeto de estudo, houve a possibilidade de estimular a exposição de ideias e da escuta de diferentes opiniões, principalmente com relação a observação de algumas características do jogo, como: objetivo, regras, tempos e espaços, quantidade de participantes e meio utilizado para jogar.

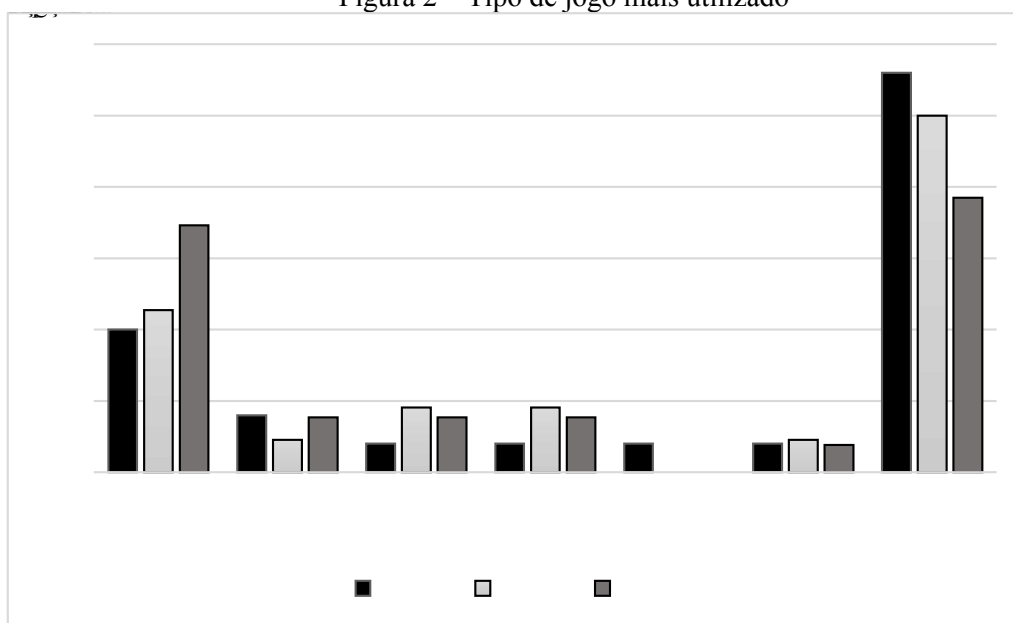
Conseqüentemente, durante as aulas foi possível a tematização dos aspectos que tornam o jogo possível, potencializando assim a identificação de inúmeras características dos JEs por parte dos alunos. Esta situação contribuiu para o desenvolvimento das alternativas para aplicação do questionário fechado, dado que anteriormente a isso não havia uma coerência nas opiniões dos alunos. Os achados quanto aos meios utilizados para jogar (figura 1) e qual o tipo de jogo que mais gosta de jogar (figura 2), permitiram compreender a dinâmica e diversidade das contribuições durante as aulas anteriores, dado que a maioria utiliza celulares e jogam JEs *on-line*.

Figura 1 – Meio mais utilizado para jogar



Fonte: Sistematização a partir de dados do autor

Figura 2 – Tipo de jogo mais utilizado



Fonte: Sistematização a partir de dados do autor

Os resultados apresentaram três aspectos interessantes. Primeiro diz respeito ao acesso a telefonia móvel por parte dos alunos, demonstrando assim estar em linha com os dados nacionais, conforme pesquisa realizada entre outubro de 2019 e março de 2020 pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic) que pesquisou 20.536 domicílios em todo o Brasil. O segundo ponto é que os jogos relacionados aos esportes não demonstraram tanto interesse por parte dos alunos, criando um contraponto ao que ocorre durante as aulas de EFE, pois conforme pesquisa de Betti *et al.* (2015), os alunos possuíam maior interesse em aprender esportes. Martini (2016) também corrobora ao citar a forte influência midiática na atuação da EFE, porém conforme evidenciado esta acaba por não se propagar, neste grupo, para o ambiente dos JEs.

O terceiro aspecto a destacar é a escolha dos JEs, pois esta pode estar vinculada a uma questão financeira, relacionada com a necessidade de um equipamento eletrônico, seja um console, celular ou computador, de melhor qualidade para viabilizar o jogo. Como também devemos considerar as questões das características imposta pelos JEs, neste caso podemos exemplificar os jogos de esporte, que acabam por possuir limitações e regras específicas. Estas variáveis podem contribuir para a escolha da maioria dos alunos ser os jogos on-line¹, pois estes, conforme Suzuki *et al.* (2009), devido a possibilidade de progressão de etapas, os tornam assim mais prazerosos, permitindo adentrar a um ambiente alternativo e criar laços sociais.

Encerrado o mapeamento inicial e diante dos achados, o plano de ensino-aprendizagem versou sobre compreender as possibilidades quanto ao uso e construções sociais existentes nos JEs, permitindo assim a sua reprodução, além de ressignificação, transitando pelas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal, previsto no Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1997), além das dimensões de conhecimento prevista pela BNCC (BRASIL, 2018). Sendo assim, as dez aulas seguintes percorrem a sequência de tematização abaixo:

- 4 aulas para recriar os caminhos percorridos pelos JEs, desde sua criação até os dias atuais, utilizando o formato de aula invertida, com pesquisa e exposições de vídeos de jogos, como também sua experimentação em plataformas gratuitas, como sites e aplicativos de celular, a qual permitiu a exploração por parte dos alunos das características dos jogos, oportunizando a discussão dos aspectos de cada jogo durante as aulas;
- 1 aula com a temática de simuladores em JEs, nesta foi possível a identificação das possibilidades do uso desse tipo de ferramenta, seja para treinamento esportivo, lazer e mundo do trabalho. Neste contexto de distanciamento social, foi possível através das redes

¹ Nesta categoria estão relacionados os jogos do tipo Role Playing Games (RPG) e os Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game (MMORPG) (SUZUKI *et al.* 2009).

sociais identificar inúmeros atletas em diferentes modalidades esportivas que estavam utilizando esta ferramenta para realização dos treinamentos, o que permitiu elucidar ainda mais a temática, como também criar um ponto de contextualização com relação as condições de acesso a esse tipo de plataforma;

- 1 aula sobre a possibilidade da adaptação do simulador de dança para o lazer, permitindo a identificação das possibilidades de sua realização através de vídeos gratuitos com mudanças de algumas características e regras, como pontuação, quantidade de participantes e ritmos;
- 3 aulas acerca do jogo GENIUS², realizando a apresentação do jogo, disponibilização do jogo gratuito (celular e computador) para os alunos. Adaptação do jogo para sua realização através de representação durante aula síncrona. Mudança de suas características para realização com movimento corporal e não somente com as mãos;
- 1 aula de explicação sobre a atividade avaliativa da etapa, sendo esta a adaptação de JEs para realização através da manifestação corporal, devendo ser definidos pelos próprios alunos os espaços físicos e materiais para sua realização. A entrega desta tarefa foi através da plataforma digital, podendo ser uma produção textual, um arquivo de áudio ou vídeo, possibilitando também o uso de ilustrações.

O caminho percorrido durante a proposta pedagógica, demonstrou que para esta faixa etária, mesmo neste modelo de ensino, a tangibilidade dos JEs facilitou as exposições e reflexões sobre jogos, como também permitiu a ressignificação de algumas formas de jogos. A compreensão sobre a história dos JEs permitiu identificar e estabelecer relações com brincadeiras e jogos vivenciadas pelos pais e responsáveis dos alunos, o que poderia oportunizar também pesquisas acerca dessas semelhanças. Além disso, permitiu a correlação de objetos de ensino distintos, como o jogo e da dança, fazendo com que possíveis barreiras existentes, como timidez, para a sua execução fossem superadas, dado que a ludicidade acabou por permear a sua vivência prática. Ainda com relação a manifestação da dança no JEs, apesar da necessidade da adaptação da proposta para assim permitir a participação de todos os alunos, em sua execução foi possível convergir com o estimado por Silva e Silva (2017, p. 163) no qual “ainda que as técnicas corporais utilizadas pelos jogadores durante o jogo não sejam familiares às técnicas corporais de danças socialmente conhecidas à familiaridade se encontra na relação estabelecida entre o movimento e o ritmo”.

Conforme Martini e Viana (2016) a possibilidade de desenvolvimento de jogos inspirados em outros já utilizados, pode favorecer uma troca de experiências, pois ao incorporam as narrativas e os aspectos envolvidos no jogo. Desta forma, atividade de adaptação de JEs teve como resultado duas

² Conforme Sousa (2012) este jogo é considerado o primeiro jogo eletrônico vendido no Brasil na década de 1980, tendo por objetivo a memorização de uma sequência de luzes e sons, elevando sua dificuldade a cada rodada.

características interessantes, respeitando a maturidade de cada classe. Primeiro estimulou e demonstrou a capacidade dos alunos em expor o objetivo e desenvolvimento do jogo, assim como as regras, materiais necessários e principalmente reciclagem, além de cenários e características dos jogadores. Segundo que a variedade de tipos de jogos produzidos pelos alunos foi considerável, havendo desde de jogos que possuíam características de corridas de obstáculos com diferentes narrativas e níveis de dificuldades, como de jogos com combinação de jogos de tabuleiro e raciocínio com desafios corporais, jogos de construção, competições de guerras utilizando bexigas com água e também espionagem, demonstrando assim possibilidade de concretização da criatividade dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na proposta foi possível identificar que os alunos no ensino fundamental anos iniciais se sentem confortáveis, mesmo em um modelo de ensino remoto, em tematizar os JEs nas aulas de EFE. Este fato pode estar relacionado a ludicidade e significância presente nesses jogos para os alunos, como também em relação ao domínio dos aspectos destes, dado que o professor não é o único detentor do conhecimento sobre as características do jogo e os caminhos a serem percorridos.

De tal forma, me parece que os JEs podem ser um forte aliado para uma maior equidade no planejamento dos objetos de conhecimento para a EFE e engajamento dos alunos. Cabe dessa forma a reflexão e o aprendizado do porquê o esporte não ocupa o mesmo protagonismo dentro dos JEs como nas aulas de EFE. De certo, uma proposta de ensino-aprendizagem permeado pelos JEs poderá abarcar outros objetos de ensino de forma lúdica, criativa e significativa para os alunos, permitindo assim a sua ressignificação e enlaçamento com os aspectos sociais envolvidos para sua ocorrência.

Apesar da sinalização da expansão das pesquisas envolvendo JEs, evidencia-se que mais estudos e publicações se fazem necessários para uma melhor estruturação e proposição desse objeto de ensino dado sua característica de constante mudança e baixa difusão na EFE, levando em consideração a individualidade de cada UE. Desta forma, permitirá estimular os demais professores a trabalharem com esse conhecimento tão presente na vida dos alunos, já utilizado enquanto ferramenta de ensino por outros CC, porém suprimido pela EFE, que acaba por não aproveitar suas características e possibilidade enquanto manifestação do jogo.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Vitor de Abreu; PIRES, Giovani De Lourezi; SILVA, Ana Paula Salles da. **Jogos eletrônicos e suas possibilidades**. Motrivivência, ano XIX, n. 28, p.90-100 jul. 2007.
- BATISTA, Cleyton; MOURA, Diego Luz. **Princípios metodológicos para o ensino da educação física escolar: o início de um consenso**. J. Phys. Educ. v. 30, e3041, p.1-11, 2019.
- BELMONT, Rachel Saraiva; OSBORNE, Carlos; LEMOS, Evelyse dos Santos. **A sala de aula invertida na Educação Física escolar**. Motrivivência, v. 31, n. 59, p. 01-18, julho/setembro, 2019.
- BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. **Educação física escolar: Uma proposta de diretrizes pedagógicas**. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, v. 1(1), p.73-81, 2002.
- BETTI, Mauro *et al.* **Os saberes da Educação Física na perspectiva de alunos do ensino fundamental: o que aprendem e o que gostariam de aprender**. Revista Brasileira de Educação Física Escolar, p.156, 2015.
- BORSATO, Matheus et. al. **A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil**. Motrivivência, v. 31, n. 60, p. 01-23, outubro/dezembro, 2019.
- BRACHT, Valter. Educação física & saúde coletiva: reflexões pedagógicas. In: FRAGA, A.B.; CARVALHO, Y.M.; GOMES, I.M. (Orgs.). **Práticas corporais no campo da saúde**. Hucitec: São Paulo, 2013. p.178-197.
- BRACHT, Valter. **A Educação Física escolar no Brasil: o que ela vem sendo e o que ela pode ser (elementos de uma teoria pedagógica para a EF)**. Ijuí: Unijuí, 2019.
- BRACHT, Valter; ALMEIDA, Felipe Quintão de. **Pedagogia crítica da educação física: Dilemas e desafios na atualidade**. Movimento, v. 25, e25001, p.1-15, 2019.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 96p.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério de Educação, 2018.
- CAMPOS, C. J. G. **Método de análise de conteúdo: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde**. Revista brasileira de enfermagem, v.57, n.5, p.611-614, 2004.
- CASTELLANI FILHO, Lino. **Política educacional e Educação Física**. 2. ed. Campinas: Editora Autores Associados, 1998.
- CONSTANTINO, Marcio Turini et al. **Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a Educação física**. Pensar a Prática, v. 18, n. 4, p.848-863, 2015.
- DAOLIO, Jocimar. **A ordem e a (des)ordem na educação física brasileira**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.25, n.1, p.115-127, 2003.

DARIDO, Suraia C. **Educação Física na Escola: Questões e Reflexões**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 2003.

DINIZ-PEREIRA, Júlio Emílio; LACERDA, Mitsi Pinheiro de. **Possíveis significados da pesquisa na prática docente: ideias para fomentar o debate**. Educ. Soc., vol. 30, n. 109, p. 1229-1242, 2009.

FREIRE, Juliana de Oliveira; BARRETO, Aldecilene Cerqueira; WIGGERS, Ingrid Dittrich. **Currículo e prática pedagógica no Cotidiano escolar da educação física: Uma revisão em periódicos nacionais**. Movimento, Porto Alegre, v. 26, e26019, 2020.

GADÊLHA, George Tawlinson Soares *et al.* Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – uma revisão sistemática. In: **Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, XXI, 2019**. Anais eletrônicos. Natal/RN. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice>. Acessado em 22/09/2020.

MARTINI, Cristiane Oliveira Pisani; VIANA, Juliana de Alencar. **“Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 38 (3), p.243-250, 2016.

NEIRA, Marcos Garcia. **Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física**. Revista Bras. Ciênc. Esporte, v. 40 (3), p.215-223, 2018.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de *et al.* **Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social**. Trends in Psychology / Temas em Psicologia, v. 25, n. 3, p.1167-1183, 2017.

SAVIANI, Demerval. **Pedagogia histórico-crítica**. 8. ed. São Paulo: Editora Autores Associados, 2003.

SILVA, Ana Paula Salles da Silva; SILVA, Ana Márcia. **Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens**. Motrivivência, v. 29, n. 52, p. 157-172, setembro/2017.

SILVA, Lucas Barbosa *et al.* Jogos eletrônicos na BNCC para a Educação Física. In: **Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, XXI, 2019**. Anais eletrônicos. Natal/RN. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice>. Acessado em 22/09/2020.

SILVA, Luís Carlos Barbosa *et al.* **Sleep, sedentary behavior and physical activity: changes on childrens routine during the COVID-19**. Rev Bras Ativ Fís Saúde, v.25: e0143, 2020.

SOUSA, Isa. Estrela relança Genius e Boca Rica em setembro. **EXAME**. Disponível em: <https://exame.com/marketing/estrela-relanca-genius-e-boca-rica-em-setembro>. Acessado em: 22/09/2020.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati *et al.* **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo**. J Bras Psiquiatr., v. 58 (3), p.162-168, 2009.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em Educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS - Não há.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA - Não há.

FINANCIAMENTO - Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES - Não se aplica.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani de Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira

EDITOR DE SEÇÃO

Rafael Matiuda Spinelli

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

João Caetano Prates Rocha; Keli Barreto

HISTÓRICO

Recebido em: 29 de setembro de 2020.

Aprovado em: 13 de julho de 2021.