



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM  
Faculdade de Educação Física e Fisioterapia  
Manaus – AM

CARLA RAPHAELA FIGUEIRA DA SILVA

## **OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ressignificando a prática**

MANAUS – AM  
2025



CARLA RAPHAELA FIGUEIRA DA SILVA

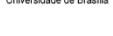
# OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ressignificando a prática

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lionela da Silva Corrêa

MANAUS – AM  
2025





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

Ficha Catalográfica

Elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

---

S586j Silva, Carla Raphaela Figueira da  
Os jogos eletrônicos nas aulas de educação física:  
ressignificando a prática / Carla Raphaela Figueira da Silva. - 2025.  
127 f. : il., color. ; 31 cm.

Orientador(a): Lionela da Silva Corrêa.  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Amazonas,  
Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede  
Nacional, Manaus, 2025.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Prática Corporal. 3. Educação Física. 4.  
Escola. I. Corrêa, Lionela da Silva. II. Universidade Federal do  
Amazonas. Programa de Pós-Graduação em Educação Física em  
Rede Nacional. III. Título

---



CARLA RAPHAELA FIGUEIRA DA SILVA

# OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ressignificando a prática

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientadora: Profª Drª Lionela da Silva Corrêa

Data da defesa: 30/09/2025

## MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

---

**Presidente e Orientadora: Profª Drª Lionela da Silva Corrêa**  
Universidade Federal do Amazonas

---

**Membro Titular: Profa Dra. Ida de Fátima de Castro Amorim**  
Universidade Federal do Amazonas

---

**Membro Titular: Profa. Dra. Maria Aparecida Dias**  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

---

**Local:** Universidade Federal do Amazonas  
Faculdade de Educação Física e Fisioterapia  
**UFAM – campus de Manaus**



*Dedico este trabalho a todos aqueles que me ensinaram que a vida, assim como os jogos, é feita de fases difíceis, mas também de recompensas inesperadas.*

*Especialmente à minha filha Eloá, que é a razão do meu jogo existir e a inspiração mais doce de todas as minhas conquistas.*



## AGRADECIMENTOS

Cada dissertação é como um jogo: começa com expectativa, atravessa fases difíceis, encontra aliados inesperados e, no fim, revela que ninguém chega ao *Game Over* sem ter vivido muitas vidas extras de apoio e afeto.

Agradeço a Deus, que sempre foi o jogador número um ao meu lado, guiando meus passos, recarregando minha fé e mostrando que, mesmo nos níveis mais desafiadores, sempre há uma saída possível.

À Nossa Senhora, que em sua ternura materna foi meu escudo protetor, consolando meu coração nas fases mais sombrias e me ajudando a seguir com esperança. Cada prece foi como ganhar uma nova chance no jogo; cada lágrima acolhida, um alívio para continuar.

À minha filha Eloá, minha vida extra diária, que me ensina que o verdadeiro prêmio não está na vitória final, mas no carinho do caminho. Cada riso seu foi um *checkpoint* de esperança e cada abraço, uma pausa necessária para continuar a jogar.

Ao meu marido, Erlisson, que não apenas caminhou comigo, mas me ensinou que amor também é parceria, paciência e cuidado. Obrigada por estar presente em silêncio e em palavras, sempre me lembrando de que, juntos, não há fase impossível.

Aos meus pais, Rafael e Consuelo, à minha irmã, Ludyanna, e à dona Deuza, que foram como guardiões do meu jogo, assumindo a missão de cuidar da minha filha enquanto eu viajava para Manaus, para assistir às aulas e, também, nos meus ápices de estresse em casa. Graças a esse cuidado, pude seguir adiante sem medo de perder vidas no caminho, sabendo que Eloá estava protegida e cercada de amor.

Aos meus amigos-irmãos, Valéria e Osinaldo, que foram como mensagens secretas que surgiam no momento certo: palavras de incentivo que iluminavam o percurso e me lembravam de que eu tinha forças para continuar. Obrigada por reacenderem minha energia tantas vezes, quando o cansaço parecia maior que a vontade.

À minha amiga e companheira de trabalho, Camila, meu braço forte em tantas etapas desta caminhada. Você foi aquela parceira indispensável de missão, dividindo comigo os pesos, oferecendo apoio constante e mostrando que, quando se joga em dupla, até os desafios mais difíceis ficam mais fáceis de vencer.



À Marliane e ao Jefferson, que me ofereceram estada em Manaus e me acolheram com carinho. Vocês foram como uma base segura no jogo: um ponto de descanso entre uma fase e outra, onde pude recarregar minhas energias para seguir em frente.

À minha orientadora Lionela Corrêa, que foi a voz sábia que aparece no jogo para guiar o caminho. Sempre com paciência e firmeza, lembrava-me de que a paciência é uma virtude para vencer barreiras; dizendo-me, sobretudo, quando eu estava ansiosa: “calma, garotinha”. Essas palavras se tornaram meu respiro em meio às fases mais difíceis e me ensinaram que também é preciso suavidade para vencer grandes desafios.

Aos colegas da turma 4 – ProEF/UFAM, que agiram como companheiros de equipe em um grande *multiplayer*: juntos dividimos fases difíceis, celebramos conquistas e aprendemos que o percurso fica muito mais leve quando é compartilhado. Cada conversa, cada troca e cada gesto de amizade foram similares a um bônus, a uma vida extra que me ajudaram a seguir até o fim desta árdua jornada.

Aos professores da UFAM, que assumiram a postura de “mestres do jogo”, sempre dispostos a compartilhar estratégias, abrir novos caminhos e ampliar horizontes. Cada ensinamento recebido foi como desbloquear uma fase secreta, revelando possibilidades que eu ainda não conhecia. Obrigada por me formarem não apenas como pesquisadora, mas também como ser humano em constante aprendizado.

Aos alunos e escolas de Alenquer/PA, que são os verdadeiros protagonistas desta história. Vocês são a razão deste jogo existir: cada experiência compartilhada foi uma tela desbloqueada, um cenário vivo que deu sentido ao meu percurso.

À Secretaria Municipal de Educação e ao diretor da EMEF Nova Esperança I, Cleber Martins, que foram “portais abertos” neste percurso, permitindo que as fases da pesquisa acontecessem. Com confiança e apoio, ofereceram as condições necessárias para que este estudo se tornasse realidade, mostrando que a educação só avança quando existem aliados comprometidos com o mesmo jogo: o de transformar vidas.

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica, pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.



E a todos aqueles que, de forma silenciosa ou vibrante, me ofereceram apoio, deixo minha gratidão. Vocês foram moedas douradas espalhadas pelo caminho — pequenas, mas poderosas, capazes de manter o jogo em movimento.



**“Que a cruz sagrada seja a minha luz.”**

São Bento

Que no caminho da educação seja guiada pela luz da Cruz, para que cada jogo,  
cada gesto, cada prática, seja também expressão de fé, criatividade e  
transformação.

(Autoria própria)



SILVA, Carla Raphaela Figueira da. **OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:** ressignificando a prática. Orientadora: Profª Drª Lionela da Silva Corrêa. 2025. 127 páginas. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – Faculdade de Educação Física e Fisioterapia, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2025.

## RESUMO

O estudo aborda a integração dos Jogos Eletrônicos (JEs) no currículo escolar em um contexto no qual os estudantes estão profundamente imersos no meio digital. Embora a Base Nacional Comum Curricular de 2017 incentive a reflexão crítica sobre mídias digitais, ela não oferece um guia objetivo e substancial para trabalhar os JEs na Educação Física. A pesquisa foi motivada pela dificuldade enfrentada pela pesquisadora e outros docentes de escolas públicas em Alenquer, interior do estado do Pará, que carecem de infraestrutura, equipamentos e acesso à internet para ministrar o conteúdo de forma prática. O objetivo geral foi analisar a aplicabilidade do conteúdo Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física para turmas de 6º e 7º ano do ensino fundamental em uma escola pública de Alenquer, Pará. Como contribuição, foi elaborado um e-book pedagógico que sistematiza as atividades desenvolvidas para os professores de 6º e 7º ano, cujo conteúdo agrupa a reprodução de práticas corporais a partir dos JEs. A pesquisa de campo adotou uma abordagem qualitativa. A coleta de dados incluiu: Entrevistas com seis professores de Educação Física para verificar as metodologias e dificuldades de ensino; questionário com 80 alunos de 6º e 7º anos para identificar os JEs mais vivenciados, sendo o *Free Fire* o mais citado; intervenção pedagógica que foram aplicados planos de aula com práticas corporais baseadas em JEs populares (*Free Fire, Pac-Man, Among Us e Subway Surfers*), adaptando suas lógicas virtuais para o movimento físico; grupos focais que foram realizados com os alunos para investigar suas percepções sobre a vivência das práticas corporais recriadas. A intervenção demonstrou que a recreação dos JEs em atividades físicas promoveu o engajamento e a cooperação, além de permitir o desenvolvimento de habilidades motoras. Os alunos confrontaram a dicotomia entre o virtual e o real, percebendo a diferença entre as habilidades e poderes do jogo digital (que permitem reviver e não sentir cansaço) e o esforço físico real exigido na quadra. A prática também estimulou a reflexão crítica sobre os benefícios (estratégia, raciocínio) e os riscos do uso excessivo de games (vício, sedentarismo, síndrome do olho seco). O envolvimento dos alunos como co-construtores, sugerindo alterações nas regras, fortaleceu o protagonismo juvenil. A pesquisa conclui que os jogos eletrônicos, quando mediados com criatividade e consciência crítica, são uma oportunidade de inovação e inclusão. Como contribuição, foi elaborado um e-book pedagógico que sistematiza as atividades desenvolvidas para professores de 6º e 7º ano.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos. Prática Corporal. Educação Física. Escola.



SILVA, Carla Raphaela Figueira da. **ELECTRONIC GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES: Redefining Practice.** Advisor: Prof. Dr. Lionela da Silva Corrêa. 2025. 127 pages. Dissertation (Professional Master's Degree PROEF - Physical Education in the National Network) – School of Physical Education and Physiotherapy, Federal University of Amazonas, Manaus, 2025.

## ABSTRACT

This study addresses the integration of Electronic Games (EGs) into the school curriculum in a context where students are deeply immersed in the digital environment. Although the 2017 National Common Curriculum Base encourages critical reflection on digital media, it does not offer an objective and substantial guide for working with EGs in Physical Education. The research was motivated by the difficulties faced by the researcher and other teachers in public schools in Alenquer, in the interior of the state of Pará, who lack the infrastructure, equipment, and internet access to teach the content in a practical way. The overall objective was to analyze the applicability of the content of Electronic Games in Physical Education classes for 6th and 7th grade students in a public school in Alenquer, Pará. As a contribution, a pedagogical e-book was developed that systematizes the activities developed for 6th and 7th grade teachers, whose content includes the reproduction of body practices based on EGs. The field research adopted a qualitative approach. Data collection included: Interviews with six Physical Education teachers to verify teaching methodologies and difficulties; a questionnaire with 80 students in the 6th and 7th grades to identify the most frequently experienced video games, with Free Fire being the most cited; a pedagogical intervention that implemented lesson plans with physical activities based on popular video games (Free Fire, Pac-Man, Among Us, and Subway Surfers), adapting their virtual logic to physical movement; and focus groups conducted with students to investigate their perceptions of experiencing the recreated physical activities. The intervention demonstrated that recreating video games in physical activities promoted engagement and cooperation, in addition to allowing the development of motor skills. Students confronted the dichotomy between the virtual and the real, perceiving the difference between the skills and powers of the digital game (which allow them to relive the experience without feeling tired) and the real physical effort required on the court. The practice also stimulated critical reflection on the benefits (strategy, reasoning) and risks of excessive video game use (addiction, sedentary lifestyle, dry eye syndrome). The involvement of students as co-creators, suggesting changes to the rules, strengthened youth empowerment. The research concludes that video games, when mediated with creativity and critical awareness, are an opportunity for innovation and inclusion. As a contribution, an educational e-book was created that systematizes the activities developed for 6th and 7th grade teachers.

Keywords: Video Games. Physical Activity. Physical Education. School.



## LISTA DE IMAGENS

Figura 1	Uma paraense na UFAM, realizando sonhos.....	17
Figura 2	Imagens na infância e adolescência, brincando com jogos populares e jogos eletrônicos.....	18
Figura 3	Trabalhos no SESC, PELC, Ginástica Laboral.....	20
Figura 4	Companhia de Dança Corpo em Arte. Minha motivação para o TCC.....	21
Figura 5	Trabalhos no ProJovem Adolescentes.....	22
Figura 6	Formatura, sendo professora na SEDUC, SEMED e na Escola de Natação.....	23
Figura 7	Meios de transporte utilizados no percurso do conhecimento.....	24
Figura 8	Estudos e vivências.....	25
Figura 9	Orientações.....	25
Figura 10	CDAGIN e CIEFE.....	26
Figura 11	Apresentações e premiações no FECITBA e FECENE.....	27
Figura 12	Fotos da escola.....	47
Figura 13	Equipamentos sucateados que foram doados.....	48
Figura 14	Imagens de crianças brincando de duas formas: jogos populares e jogos no celular.....	56
Figura 15	Representação de imagem em tecnologia 3D.....	57
Figura 16	Imagens reais, transformadas em desenho através do <i>chatgpt</i> , de alunos praticando o <i>free fire</i> .....	60
Figura 17	Imagens reais, transformadas em desenho através do <i>chatgpt</i> , de alunos praticando o <i>pac man</i> .....	62
Figura 18	Imagens reais, transformadas em desenho através do <i>chatgpt</i> , de alunos praticando o <i>Among Us</i> .....	63
Figura 19	Imagens reais, transformadas em desenho através do <i>chatgpt</i> , de alunos praticando o <i>Subway Surf</i> .....	65



## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Idade dos alunos.....	74
Gráfico 2	Sexo dos alunos.....	74
Gráfico 3	Formação escolar.....	74
Gráfico 4	Sobre a utilização dos jogos eletrônicos.....	75
Gráfico 5	Sobre o consumo semanal dos jogos eletrônicos.....	76
Gráfico 6	Sobre o consumo diário dos jogos eletrônicos.....	76
Gráfico 7	Sobre os equipamentos utilizados na prática dos JEs.....	77
Gráfico 8	Qual jogo eletrônico você pratica?.....	78



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Composição dos grupos focais.....	52
Tabela 2	Sobre a utilização da BNCC para o planejamento das aulas.....	68
Tabela 3	Sobre a metodologia utilizada para ministrar os jogos eletrônicos.....	69
Tabela 4	Sobre a dificuldade encontrada para desenvolver o tema “jogos eletrônicos” em sala de aula.....	71
Tabela 5	Sobre a importância dos JEs dentro das aulas de Educação Física para alunos de 6º e 7º anos.....	72
Tabela 6	Nome fictício dos participantes.....	81

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

<b>BNCC</b>	Base Nacional Comum Curricular
<b>CAPES</b>	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
<b>CDAGIN</b>	Congresso de Dança, Atividades Circenses e Ginástica
<b>CIEFE</b>	Congresso Internacional de Educação Física Escolar
<b>CNPq</b>	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
<b>COINAFF</b>	Congresso Internacional de Atividade Física, Fisioterapia e Nutrição
<b>FECENE</b>	Feira de Ciências da Escola Nova Esperança I
<b>FECITBA-PA</b>	Feira de Ciências e Tecnologias Educacionais da Mesorregião do Baixo Amazonas-Pará
<b>JEs</b>	Jogos Eletrônicos
<b>LDB</b>	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
<b>PELC</b>	Programa de Esporte e Lazer da Cidade
<b>PNE</b>	Plano Nacional de Educação
<b>ProEB</b>	Programa de Educação Básica
<b>ProEF</b>	Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
<b>SEDUC</b>	Secretaria de Educação
<b>SEMED</b>	Secretaria Municipal de Educação
<b>SEMTRAS</b>	Secretaria de Trabalho e Assistência Social
<b>SESC</b>	Serviço Social do Comércio
<b>SESI</b>	Serviço Social do Comércio
<b>TALE</b>	Termo de Assentimento Livre Esclarecido
<b>TCC</b>	Trabalho de Conclusão de Curso
<b>TCLE</b>	Termo de Consentimento Livre Esclarecido
<b>UEPA</b>	Universidade do Estado do Pará
<b>UFAM</b>	Universidade Federal do Amazonas
<b>UNOPAR</b>	Universidade Norte do Paraná



## SUMÁRIO

<b>TELA INICIAL – MINHA TRAJETÓRIA ATÉ AQUI.....</b>	<b>17</b>
Personagem Principal – “Inventário Inicial”.....	18
Checkpoints – Experiências Acumuladas.....	19
Boss Battles – Confrontando Obstáculos.....	24
Bônus do jogo.....	26
Missão Principal – Como Cheguei Ao Tema Escolhido.....	27
<b>CARREGANDO... – INTRODUÇÃO.....</b>	<b>29</b>
<b>1 PRESS START – MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>36</b>
1.1 Level 1 – O que é jogo?.....	37
1.2 Level 2 – Jogos Eletrônicos.....	39
1.3 Level 3 – Jogos Eletrônicos na Educação Física.....	42
1.4 Level 4 – Práticas Corporais nas Aulas de Educação Física.....	44
<b>2 MODO DE JOGO – PERCUSO INVESTIGATIVO.....</b>	<b>46</b>
2.1 Mapa do jogo – universo da pesquisa.....	47
2.2 Configurações iniciais – participantes.....	48
2.3 Escolha do Avatar – abordagens metodológicas.....	49
2.4 Código e Regras do Jogo – Procedimentos para a coleta de dados.....	49
2.4.1 Missões e Side Quest – coleta de dados.....	50
2.5 Checkpoints – procedimento de análises.....	52
<b>3 EXTRA LIFE – PLANEJAMENTO DA INTERVENÇÃO.....</b>	<b>54</b>
3.1 Plano de aula – <i>free fire</i> .....	59
3.2 Plano de aula – <i>pac-man</i> .....	61
3.3 Plano de aula – <i>among us</i> .....	62
3.4 Plano de aula – <i>subway surf</i> .....	64
<b>4 MULTIPLAYER – ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>66</b>
4.1 Fase de análise: performance dos jogadores (professores).....	67
4.2 Fase de análise: performance dos jogadores (alunos).....	73
<b>5 PARTIDA EM GRUPO: PERCEPÇÕES DOS ALUNOS.....</b>	<b>80</b>
5.1 Virtual versus real.....	82
5.2 Descobertas a partir das aulas.....	84
5.3 Acesso ao conteúdo.....	85
5.4 Construir juntos.....	86



<b>6 GAME OVER? OU CONTINUE... - CONCLUSÃO.....</b>	<b>88</b>
<b>REFERÊNCIA.....</b>	<b>91</b>
<b>BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....</b>	<b>94</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>95</b>
APÊNDICE A – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – aluno.....	96
APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – professores.....	98
APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – pais e/ou responsáveis.....	100
APÊNDICE D – roteiro de entrevista sobre o objeto de conhecimento jogos eletrônicos.....	102
..	
APÊNDICE E – Questionário sobre jogos eletrônicos.....	103
APÊNDICE F – Roteiro de observação da prática corporal.....	104
APÊNDICE G – Roteiro de grupo focal para escolares.....	105
APÊNDICE H – Plano de aula – <i>Free Fire</i> .....	106
APÊNDICE I – Plano de aula – <i>Pac Man</i> .....	108
APÊNDICE J – Plano de aula – <i>Among Us</i> .....	109
APÊNDICE K – Plano de aula – <i>Subway Surf</i> .....	111
APÊNDICE L – Recurso Educacional.....	112
<b>ANEXOS.....</b>	<b>113</b>
ANEXO A – Apostila sobre Jogos Eletrônicos (6º ano).....	114
ANEXO B – Apostila sobre Jogos Eletrônicos (7º ano).....	121



## 1. TELA INICIAL – MINHA TRAJETÓRIA ATÉ AQUI

Este memorial pode ser compreendido como a tela inicial de um jogo, na qual se apresenta o personagem e suas condições de partida. Assim como nos jogos eletrônicos, em que cada jogador inicia com determinados recursos e habilidades, minha trajetória acadêmica e profissional começou a ser construída a partir de experiências familiares, escolares e sociais que configuraram o “meu inventário inicial”. Ao longo do caminho, novas fases se abriram, desafios foram enfrentados e aprendizagens foram registradas como *checkpoints*, garantindo que o progresso não fosse perdido.

Mais do que um simples relato linear, este memorial busca ressignificar o percurso formativo, transformando cada etapa em uma “missão cumprida”, cada obstáculo em uma “batalha contra o chefe” (*boss battle*) e cada conquista em uma “vida extra” que renova as possibilidades de seguir adiante. Nesse sentido, ao narrar esta trajetória, pretendo evidenciar como minhas experiências contribuíram para a constituição da pesquisadora e educadora que hoje se coloca diante deste novo nível acadêmico.



Figura 1: Uma paraense na UFAM, realizando sonhos  
Fonte: Acervo pessoal

### 1.1. PERSONAGEM PRINCIPAL – “INVENTÁRIO INICIAL”

Com toda licença, irei me apresentar. Sou natural de Santarém/PA, com sangue arapixunense, tenho 36 anos. Filha primogênita de Maria Consuelo e Alberto Rafael, irmã da Ludyanna, esposa do Erlisson e mãe da Eloá.

Tive uma infância maravilhosa, sempre muito estudiosa, dedicada, mas também brincalhona. Na casa dos meus pais, havia um terreno muito grande e lá eu brincava e me divertia muito com diversas brincadeiras populares com a vizinhança da rua: sete pecados, pé no litro, pega-pega e outras. Nas férias escolares, ia para o sítio onde meus avós paternos e maternos moravam. Lá me juntava com os outros primos (em torno de 12) e brincávamos o mês inteiro de mata no meio, bandeirinha, esconde-esconde e outros. Depois, de adultos, foi criado o “Primístico” (encontro com os primos) e lá é praticado todo tipo de jogos para lembrar a infância. Ah! Sempre gostei, também, de praticar jogos virtuais. Apesar de não ter em casa, meus primos tinham e eu ia até a casa deles ou ao *shopping* da cidade para fazer a prática, tanto com videogames de cartuchos quanto de realidade virtual. Então, desde a infância esse mundo tecnológico vem me acompanhando.



Figura 2: Imagens da infância e da adolescência, brincando com jogos populares e jogos eletrônicos

Fonte: Acervo pessoal

Minha educação básica foi somente em duas escolas. Estudei até a antiga 5<sup>a</sup> série em escola particular, chamada “Caixinha do Saber”. Lá tive uma base educacional muito boa, não lembro muito bem das aulas de Educação Física, mas lembro que participávamos de festivais folclóricos, apresentações de dança e declamação de poemas e poesias. Desde a 6<sup>a</sup> série ao ensino médio, estudei em escola pública estadual, administrada por Irmãs Adoradoras do Sangue de Cristo, era o Colégio São Raimundo Nonato. A Educação Física era feita em contraturno e, meninos e meninas, tinham os horários separados. Basicamente, no fundamental (ciclo II), tinha como prioridade as práticas esportivas (resumidas em *futsal*, *handebol* e *queimada*), bem como exercícios de condicionamento físico (abdominal, corrida, polichinelo, agachamento); e isso não me agradava muito, para falar a verdade. Já no ensino médio, a metodologia e os conteúdos tiveram mudanças. Já tínhamos aulas teóricas e práticas, provas e trabalhos. Hoje, entendo que, de alguma forma, foram baseados no Parâmetro Curricular Nacional.

Para falar de um esporte, desde os 5 anos de idade, praticava natação, de início no Serviço Social da Indústria – SESI e depois na Universidade do Estado do Pará – UEPA, com aulas sendo gerenciadas pelo Programa Esporte e Lazer da Cidade. Então, é o esporte com o qual eu mais me identifiquei e tenho maior amor, o que me levou a abrir uma escola de natação e poder ensinar os “nados” atualmente, nas minhas horas vagas da escola.

## 1.2. CHECKPOINTS – EXPERIÊNCIAS ACUMULADAS

Em 2006, concorri ao vestibular da Universidade do Estado do Pará, Campus XII – Santarém, para o curso de Licenciatura Plena em Educação Física, ficando em 8º lugar, de 20 vagas. Iniciei o curso porque apreciava (e continuo apreciando) muito a natação e tinha como objetivo maior ser professora/treinadora desse esporte. No decorrer de todo curso, participei de vários cursos de atualização e capacitação profissional em congressos locais, regionais (APFITNESS – 2008) e internacionais (COINAFF – 2007, 2008 e 2009), que iam desde a área *fitness* à área escolar, mas apenas os frequentei - não submeti nenhum trabalho científico.

Desde o primeiro ano de faculdade, participei como voluntária nos projetos do SESC – Serviço Social do Comércio, como: Torneios de Natação (2007, 2008, 2010) e Colônias de Férias (2007 e 2008), Programas de Ginástica Laboral no Ministério da



Agricultura Pecuária e Abastecimento (2008), Ginástica para idosos na Associação do bairro Jardim Santarém (2007 e 2008). Em 2009, fui contratada como estagiária no SESC – Santarém e minha função era mediadora de recreação, na qual realizava, diariamente, atividades recreativas com o público infantil e adolescente na praça de atividades, além de projetos externos. Em 2010, comecei a trabalhar no Programa Esporte e Lazer da Cidade (PELC) pelo Ministério do Esporte, na Prefeitura de Santarém. Tinha a função de agente social do lazer e fazia de tudo um pouco: aulas de ginásticas, aulas recreativas e esportivas. Dentro desse Programa ocorreu a Colônia de Férias da Cidade da Gente, que foi realizado durante uma semana na forma de acampamento com adolescentes, realizando atividades de práticas de aventura na natureza. Outro projeto grande, dentro desse Programa, foi o “Viradão do Lazer”, que consistia em atividades recreativas, esportivas e culturais durante 24 horas. No mesmo ano, fui convidada a ser coordenadora de Núcleo e realizava a função de organizar os eventos e atividades do Núcleo que era atendido pelo PELC.



Figura 3: Trabalhos no SESC, PELC, Ginástica Laboral  
Fonte: Acervo pessoal

Nos anos de 2009 e 2010, eu fazia parte de um grupo de dança denominado “Corpo e Arte” que tinha o “contemporâneo e jazz” como movimentos principais. Por esse motivo, meu Trabalho de Conclusão de Curso foi voltado para essa abordagem de dança, intitulado “Análise da Influência da Inclusão de um Programa Específico de Flexibilidade na Amplitude Articular de Bailarinas do Grupo de Dança da Pastoral do Menor na Cidade de Santarém”, foi orientado pelo Profº Drº Luiz Fernando Gouvêa e Silva. Com esse trabalho ganhamos o “Prêmio de Melhor TCC” pela Universidade do Estado do Pará em 2010. A partir desse TCC, foi publicado no “Anais do II Congresso Amazônico de Saúde e Qualidade de Vida”, como resumo expandido “Efeito da Inclusão de um Treinamento de Facilitação Neuromuscular Proprioceptivo na Amplitude Articular de Bailarinas” e publicado como capítulo de livro em “Ciências do Esporte e Educação Física: Uma nova Agenda para a Emancipação”, com o título “O Uso do Método da Facilitação Neuromuscular Proprioceptiva em Bailarinas do Grupo de Dança da Pastoral do Menor”.



Figura 4: Companhia de Dança Corpo em Arte. Minha motivação para o TCC.  
Fonte: Acervo pessoal

Depois de formada, só me projetei ao trabalho e deixei o lado acadêmico um pouco de lado. A partir de 2011, já formada em Licenciatura Plena em Educação Física, pela Universidade do Estado do Pará – UEPA, trabalhei sempre na área. Exerci, em 2011, a função de Facilitadora de Oficinas de Esporte e Lazer no ProJovem

Adolescente, Programa do Ministério de Desenvolvimento e Combate à Fome, pela SEMTRAS – Secretaria de Trabalho e Assistência Social, na qual eram desenvolvidas as seguintes atividades: organização e coordenação de atividades sistemáticas esportiva, lazer, artísticas e culturais; participação de atividades de capacitação da equipe de trabalho pela execução do serviço socioeducativo; participação em atividades de planejamento, sistematização e avaliação do serviço socioeducativo.



Figura 5: Trabalhos no ProJovem Adolescentes  
Fonte: Acervo pessoal

Fui, em 2012, professora efetiva da Secretaria de Estado de Educação e Qualidade de Ensino do Amazonas, em Manaus, no Centro de Educação de Tempo Integral João dos Santos Braga, ministrando aulas de natação para ensino fundamental e médio. Em 2013, fui convocada pelo Concurso Municipal de Alenquer, ministrando aulas do 1º ao 5º ano, na Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Izolina Valente por 9 meses e, em 2014, fui lotada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Nova Esperança, na qual trabalho até hoje, atuando no Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano e, também, realizando projetos culturais e jogos esportivos na referida escola.



Figura 6: Formatura, sendo professora na SEDUC, SEMED e na Escola de Natação  
Fonte: Acervo pessoal

Em fevereiro de 2016, abri uma escola de natação “Escola de Natação e Hidroginástica Acqua Botinho”. Lá existiam quatro turmas de natação e duas de hidroginástica. Dei uma pausa em agosto porque fui chamada como temporária para ministrar aulas pela Secretaria de Educação do Estado do Pará, para o Ensino Médio - de agosto de 2016 a janeiro de 2019. Em fevereiro de 2019, reabri a escola de natação e com dedicação levei alguns alunos para participar do Torneio de Natação na cidade de Santarém. Foi necessário díá outra pausa na escola de natação, porque fui convocada novamente pela SEDUC em setembro de 2019. Dessa vez, permaneci no quadro de funcionários temporários até setembro de 2021.

No ano pandêmico, cursei uma especialização *online* pela UNOPAR. O curso era intensivo e me deu o título de Especialista em Educação Física na Escola. Após sentir novamente o prazer em estudar, pensei que não queria parar na especialização e precisava alcançar novos voos.



### 1.3. BOSS BATTLES – CONFRONTANDO OBSTÁCULOS

Quando abriu o edital para o ingresso na 1<sup>a</sup> turma (ano de 2022) do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF) – Polo UFAM, não pensei duas vezes e realizei a inscrição. Infelizmente não fiquei entre os colocados, mas obtive uma boa pontuação, o que fez com que não desistisse e tentasse o próximo edital. E em 2023, consegui ingressar na 2<sup>a</sup> turma ProEF – UFAM.

O Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), é um curso presencial, no modelo híbrido com oferta nacional, realizado por uma rede de Instituições de Ensino Superior associadas no contexto do Programa de Mestrado Profissional para Professores da Educação Básica (ProEB), da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).

Balsa e avião se tornaram meus meios de transporte principais em busca de novos conhecimentos; e esse percurso, que se deu durante um ano, com aulas híbridas e disciplinas extremamente importantes e válidas para quem atua no campo da educação física escolar e ao mesmo tempo, assumindo a função de acadêmico nas “horas vagas”.



Figura 7: Meios de transporte utilizados no percurso do conhecimento  
Fonte: Acervo pessoal



Problemáticas da Educação Física, Seminário de Pesquisa em Educação Física, Escola, Educação Física e Planejamento, Metodologia do Ensino da Educação Física, Educação Física (na educação infantil e nos anos iniciais, nos anos finais e no ensino médio), Jogos e Brincadeiras no contexto amazônico, Atletismo Escolar e Escola, Educação Física e Inclusão foram as disciplinas que nos acompanharam durante o primeiro ano acadêmico. E no segundo ano, o mestrado se resumiu em aulas de orientações para a construção da dissertação.



Figura 8: Estudos e vivências  
Fonte: Acervo pessoal



Figura 9: Orientações  
Fonte: Acervo pessoal



#### 1.4. BÔNUS DO JOGO

Durante esse período de estudos, participei de Congressos com apresentação de trabalhos e posterior publicação em anais dos eventos: O Resgate do Folclore Amazônico na Escola (CDAGIN), O Slackline nas Aulas de Educação Física: Um Relato de Experiência (II CIEFE), Educação Física na Natureza: Um Relato de Experiência no Coração da Amazônia (II CIEFE), Os Jogos Eletrônicos Quebrando Paradigmas: Apontamentos para o Ensino da Educação Física e Interdisciplinaridade (II CIEFE). Tive capítulo de livro publicado “Festival Folclórico na Escola: Uma Experiência Pedagógica do Resgate da Memória Folclórica Amazônica”, no livro Arte contemporânea e identidade cultural: reflexões e perspectivas 2.



Figura 10: CDAGIN e CIEFE

Fonte: Acervo pessoal

Em 2024, fui premiada em 3º lugar, na Feira de Ciências e Tecnologias Educacionais da Mesorregião do Baixo Amazonas-Pará (FECITBA-PA) e, em 2º lugar, na Feira de Ciências da Escola Nova Esperança I (FECENE), nas Ciências da Saúde, como orientadora do trabalho intitulado "A influência da prática do slackline no equilíbrio corporal de alunos do atendimento educacional especializado na escola municipal de ensino fundamental Nova Esperança I - Alenquer/PA". E, nesse ano de 2025, estou orientando aluna bolsista CNPq com o trabalho "Análise da aplicabilidade do treinamento funcional com os alunos do atendimento educacional especializado das escolas municipais de Alenquer/PA".



Figura 11: Apresentações e premiações no FECITBA e FECENE  
Fonte: Acervo pessoal

Apesar de ter entrado na graduação em Educação Física, a partir de um sonho em ser professora/técnica de natação, hoje posso afirmar que me realizo na escola, proporcionando aos alunos uma série de habilidades dentro da perspectiva da Educação Física Escolar; e realizar esse programa de mestrado é mais um degrau a ser vencido nessa minha escada de sonhos e conquistas pessoais e profissionais.

### **1.5. MISSÃO PRINCIPAL – COMO CHEGUEI AO TEMA ESCOLHIDO**

A cidade em que trabalho, Alenquer/PA, é uma pequena cidade do interior paraense, possui, na área urbana, nove escolas de ensino fundamental – anos finais, sendo seis escolas municipais e três escolas estaduais. Às margens do Rio Surubiu, em Alenquer, que apesar da evolução digital, poucos alunos (famílias) acompanham esse progresso tecnológico por falta de recursos financeiros e a escola Nova Esperança I, considerada a maior escola municipal da cidade (na qual eu trabalho),



possui apenas o mínimo de material esportivo para a realização de aulas práticas. E ao me deparar com o objeto de conhecimento “Jogos Eletrônicos” fiquei um pouco receosa de como proceder nesse assunto, pois os *consoles* – equipamentos para jogar o videogame – estão fora de alcance. Então, nesse primeiro momento fiz apenas aulas teóricas sobre a origem, história e classificação dos jogos eletrônicos.

Em um segundo momento, trabalhei a prática com os alunos que tinham celular (ou aparelho dos pais) e compartilhei a minha internet. Foi preciso ter um revezamento de aparelhos com os alunos que não tinham. Houve resistência por parte de alguns alunos e pais em relação à aplicação da prática dos jogos eletrônicos, em razão dos jogos digitais, de um modo geral, serem considerados entretenimentos que causam vício e má influência. Foi o segundo obstáculo a ser superado. E comecei a imaginar se os outros professores de Educação Física, das outras escolas, também têm a mesma dificuldade ou excluem esse conteúdo do planejamento anual do componente curricular. Nesse sentido, trabalhar os conteúdos “Jogos Eletrônicos” torna-se um desafio, uma vez que os *consoles* – equipamentos para jogar o videogame – estão fora de alcance.

Nesse sentido, surgiu a problematização: como trabalhar esse objeto de conhecimento recriando práticas corporais?



**CARREGANDO...**

**INTRODUÇÃO**



## **2 CARREGANDO... – INTRODUÇÃO**

Vivemos num momento em que os avanços tecnológicos modificam os hábitos cotidianos, introduzindo novas maneiras de interações, intermediados pelas tecnologias. A velocidade do surgimento de dispositivos tecnológicos cria necessidades e institui diferentes modos de interação. Os estudantes estão cada vez mais inseridos nessa cultura digital, uma vez que o acesso a esses dispositivos está mais facilitado. Tempos atrás, em um ambiente familiar, por exemplo, o que mais se via eram crianças correndo, pulando, brincando corporalmente. Hoje, podemos observar crianças sentadas, inertes, manuseando um aparelho digital, geralmente um celular, o que se torna uma brincadeira/jogo, mas de maneira imóvel; divertindo-se, porém, sendo a tela e o que nela é transmitido, o causador do encantamento.

No entanto, nem todas as crianças possuem esse tipo de brinquedo acessível em seu cenário familiar e afirmo que é, na maioria das vezes, por falta de recurso financeiro para adquirir um aparelho eletrônico com capacidade para jogos, tornando-os excluídos desse processo de evolução digital e, consequentemente, configurando-os como analfabetos digitais. Esse contato com o meio tecnológico passa a ser vivenciado com algum colega próximo de escola que possui algum tipo de dispositivo eletrônico. A escola se torna um local em que as crianças e adolescentes, experimentam o mundo digital, sendo a partir do *notebook* do professor, do *datashow* da escola, do celular do colega na hora do intervalo ou de qualquer outra mídia que o educador utiliza para ministrar suas aulas.

Acompanhando essa evolução tecnológica, o documento<sup>1</sup> normativo do Ministério da Educação, propõe dez competências gerais da educação básica, como “uma mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BNCC, 2017, p. 8). Entre elas, compreender, aplicar e desenvolver tecnologias digitais de informação e comunicação com consciência crítica, significado e ética, integrando-as às práticas sociais e escolares, para comunicação, produção de conhecimento, solução de problemas e exercício de protagonismo e autoria na esfera

---

<sup>1</sup> Base Nacional Comum Curricular – BNCC



pessoal e coletiva. Portanto, a escola precisa também se inserir nesse mundo de ofertas midiáticas e digitais. Segundo Silva (2022, p. 7):

Dessa forma, cabe às escolas caminharem no mesmo sentido dos avanços tecnológicos, e o professor deve incentivar o uso das mídias na sala de aula para tornar sua prática de ensino dinâmica e prazerosa.

No âmbito da Educação Física, essa perspectiva permite integrar jogos eletrônicos como recursos pedagógicos, transformando experiências lúdicas digitais em oportunidades de aprendizagem corporal, cognitiva e social. Ao incorporar tecnologias digitais, os alunos podem desenvolver estratégias de movimento, cooperação, tomada de decisão e expressão pessoal, articulando a dimensão física às experiências virtuais. Dessa forma, os jogos eletrônicos não se configuram apenas como entretenimento, mas como instrumentos que potencializam a participação ativa e o protagonismo dos estudantes.

Para muitas pessoas, as atividades com jogos eletrônicos são vistas com aspecto negativo, sendo até prejudiciais, tanto na socialização quanto na aprendizagem da criança. De fato, pode ser prejudicial, principalmente devido ao uso excessivo. Esse excesso no uso pode acarretar diversos problemas de saúde, desde físico ao mental. A criança pode ser tornar agressiva, desestimulada em relação ao estudo, apresentar dificuldades na concentração e problemas visuais, como a síndrome do olho seco, e, também, auditivos.

Vale ressaltar, no entanto, que todas essas intercorrências são devido ao exagero do consumo desse tipo de atividade eletrônica. Todavia, há quem defenda a utilização desses recursos tecnológicos, inclusive para o auxílio na educação, na afetividade e na socialização, pois com a adesão de maneira consciente e responsável desses instrumentos digitais, pode-se aproveitar os benefícios e estimular as habilidades para transcender como estudante/cidadão.

A Educação Física lida diretamente com jogos e, segundo a BNCC (2017), em uma unidade temática denominada Brincadeiras e Jogos, na qual se faz necessário explanar todos (ou a maioria) de tipos de jogos no contexto comunitário e regional, do Brasil e do mundo, de matrizes indígenas e africanas, valorizando a importância da origem cultural, além de apresentar as diferentes classificações e regras, podendo criar alternativas para a prática. Os jogos virtuais fazem parte do cotidiano dos alunos, e os professores de Educação Física precisam estabelecer um diálogo entre essa

vivência digital e as práticas corporais, transformando jogos eletrônicos em movimentos. Já existem *consoles*<sup>2</sup> com esse objetivo (*Exergaming*<sup>3</sup>), mas não é acessível financeiramente para trabalhar com esse equipamento na escola.

A Educação Física, bem como outros componentes curriculares, expressa um arcabouço de compreensões oriundas dos contextos socioculturais. Esta intencionalidade sociocultural manifesta relações de poder. Assim, por meio das práticas educativas da Educação Física, o indivíduo incorpora os aspectos culturais do corpo, apropria-se deles e pode (re)significá-los, produzindo processos de identificação e diferenciação com a cultura hegemônica. Desse modo, a escola constitui-se em um espaço de promoção e construção dessas identificações e diferenciações por meio dos conhecimentos que o currículo desenvolve (AMARAL, KUHN e SILVA, 2022, p. 270).

Vale ressaltar, no entanto, que a maioria das escolas públicas não dispõe de equipamentos eletrônicos para a utilização em sala de aula e, tal fato, não permite aos professores a realização de aulas mais atualizadas e dinâmicas metodologicamente. Nesse contexto, tem-se a impressão de não está acompanhado as mudanças necessárias para evoluir no processo de ensino-aprendizagem. E quais seriam as estratégias para contornar essas dificuldades e seguir as propostas do documento orientador nacional?

Na tentativa de levantar perspectivas que possam auxiliar na resposta a essas questões, o objetivo geral desta pesquisa foi analisar a aplicabilidade do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, nas turmas de 6º e 7º ano, do ensino fundamental, de uma escola pública, da cidade de Alenquer/PA. Para viabilizar a concretização desse propósito, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Verificar como os conteúdos jogos eletrônicos estão sendo ministrados nas aulas de Educação Física para as séries 6º e 7º ano, do ensino fundamental, na cidade de Alenquer/PA.
- Recriar práticas corporais a partir dos jogos eletrônicos vivenciados pelos alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental.
- Averiguar a percepção dos escolares em relação às vivências das práticas corporais a partir dos jogos virtuais recriados.

<sup>2</sup> Dispositivo eletrônico projetado para jogar videogames, conectado a uma tela e operado com controles manuais ou por gestos.

<sup>3</sup> Jogos eletrônicos que combinam a prática corporal com a experiência do jogo digital. Eles incentivam o movimento do corpo para interagir com o jogo, diferentemente dos videogames tradicionais que costumam ser mais sedentários.



- Sistematizar, em um e-book, todas as atividades corporais a partir dos jogos digitais, para professores de 6º e 7º ano do ensino fundamental.

Vale ressaltar que os títulos principais da dissertação estão nomeados por expressões ou ações próprias do universo dos Jogos Eletrônicos. Essa iniciativa foi tomada para que a linguagem acadêmica se aproximasse da cultura *gamers*. Essas expressões estão inseridas como metáforas, como exemplo: “*press star*” para iniciar o jogo (leitura), “*mapa do jogo*”, que informa o local onde foi feita a pesquisa, “*Game over ou continue*” para a conclusão do trabalho. A presente dissertação encontra-se estruturada em cinco capítulos.

O Capítulo 1, denominado “*Press Start – marco teórico*”, constitui a base teórica desta dissertação. Ele se organiza em quatro níveis interconectados: no *Level 1* – O que é jogo?, são discutidos conceitos fundamentais e diferentes perspectivas sobre o jogo; no *Level 2* – Jogos eletrônicos, apresentam-se características, gêneros e especificidades dessas mídias digitais, compreendendo-as como fenômenos culturais; no *Level 3* – Jogos eletrônicos na Educação Física, o foco recai sobre as aproximações entre a cultura digital e as práticas pedagógicas dessa área; por fim, o *Level 4* – Práticas corporais nas aulas de Educação Física amplia o debate para as possibilidades de ressignificação da prática educativa, articulando corpo, movimento e tecnologia.

O Capítulo 2, denominado “*Modo de jogo: percurso investigativo*”, descreve o caminho investigativo percorrido. São dados como exemplo os procedimentos metodológicos adotados, os sujeitos envolvidos, os instrumentos de coleta de dados e as técnicas de análise. Esse capítulo evidencia como se estruturou o processo de pesquisa, garantindo sua consistência científica.

No Capítulo 3, chamado “*Extra life: planejamento da intervenção*”, são apresentados os planos de aulas utilizados na intervenção pedagógica. Essa expressão foi utilizada como metáfora para sinalizar uma nova oportunidade de ação, simbolizando o momento de (re)construção e organização das práticas a serem desenvolvidas nas aulas de Educação Física. Nesse capítulo, encontram-se descritos os objetivos, conteúdos, estratégias didáticas e recursos utilizados em cada aula planejada.

O Capítulo 4, denominado “*Multiplayer – análise de dados*”, estabelece uma articulação entre os resultados encontrados e o referencial teórico estudado. Nesse



momento, discute-se em que medida a experiência dos professores e alunos ressignificam a prática pedagógica, apontando caminhos para o ensino da Educação Física em diálogo com as culturas digitais e com as práticas corporais.

No Capítulo 5 – Partida em Grupo: percepções dos alunos, são apresentadas as análises realizadas a partir do grupo focal desenvolvido com os escolares participantes da pesquisa. Esse momento teve como objetivo compreender como eles perceberam a experiência de vivenciar jogos eletrônicos adaptados para as aulas de Educação Física, apontando suas dificuldades, motivações e interpretações sobre a prática.

Por fim, o Capítulo 6, intitulado “*Game over ou Continue? – Conclusão*”, apresenta uma síntese das principais discussões, destacando contribuições, limitações e possibilidades de continuidade da pesquisa. Este capítulo não apenas retoma os objetivos inicialmente propostos, mas também projeta reflexões para futuras investigações sobre a integração dos jogos eletrônicos ao contexto escolar.

Assim, cada capítulo se articula de forma progressiva, compondo uma trajetória que parte da fundamentação teórica, percorre os procedimentos metodológicos e culmina na análise e discussão dos resultados, assegurando a coerência interna do trabalho.

A partir da escrita da dissertação e, cumprindo com o último objetivo específico, foi elaborado um *e-book* pedagógico com propostas de práticas corporais inspiradas em jogos digitais, com o objetivo de ressignificar essas experiências digitais ao transpor suas dinâmicas e desafios para o universo da cultura corporal de movimento. O material busca integrar o universo lúdico e tecnológico tão presente na vida dos estudantes às práticas corporais escolares, promovendo aprendizagens significativas, engajamento e aproximação entre os conteúdos da Educação Física e os interesses da juventude contemporânea.

O recurso didático foi pensado especialmente para docentes do componente curricular de Educação Física dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, conforme os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em especial no que diz respeito à valorização da cultura digital, das práticas corporais diversificadas e do protagonismo juvenil. Cada capítulo do *e-book* apresenta uma proposta de atividade



baseada em jogos eletrônicos populares, como *Free Fire*<sup>4</sup>, *Among Us*<sup>5</sup>, *Pac-Man*<sup>6</sup> e *Subway Surfers*<sup>7</sup>, adaptando suas lógicas de funcionamento para experiências físicas no espaço escolar.

As atividades são descritas de forma clara e acessível, contendo os objetivos de aprendizagem, os materiais necessários, o procedimento detalhado e os critérios de avaliação. Dessa forma, o e-book se configura como um recurso prático e inovador que pode ser utilizado em aulas regulares, projetos interdisciplinares, oficinas temáticas ou atividades extracurriculares, contribuindo para o enriquecimento do trabalho pedagógico e para o envolvimento dos estudantes com as práticas corporais em uma perspectiva crítica, criativa e atual.

---

<sup>4</sup> Jogo de tiro e sobrevivência no estilo Battle Royale, gratuito para celular, onde até 50 jogadores caem em uma ilha e lutam até que apenas um sobrevivente ou uma equipe seja a vencedora.

<sup>5</sup> Jogo online multiplayer de dedução social onde os jogadores trabalham juntos em uma nave espacial, com alguns deles sendo impostores que tentam sabotar e eliminar os tripulantes

<sup>6</sup> Jogo que deve navegar pelo labirinto, coletar as pastilhas e, opcionalmente, comer as pastilhas de poder para tornar os fantasmas vulneráveis e comê-los para ganhar pontos extras.

<sup>7</sup> Jogo de corrida sem fim no qual o jogador deve correr e desviar de obstáculos nos trilhos de um metrô para escapar de um inspetor e seu cachorro.



**PRESS  
START**

**MARCO TEÓRICO**



## 1 PRESS START – MARCO TEÓRICO

No capítulo 1 “*Press Start*” serão, brevemente, apresentados os referenciais teóricos a respeito do conceito de jogos, jogos eletrônicos, jogos eletrônicos na Educação Física e práticas corporais nas aulas de Educação Física, compondo o referencial que sustenta as análises desenvolvidas nos capítulos seguintes.

### 1.1 Level 1 – O QUE É JOGO?

Refletir sobre o conceito de jogo é fundamental para compreender sua relevância na formação humana e na prática pedagógica, sobretudo no contexto da Educação Física escolar. O jogo constitui-se como um fenômeno cultural multifacetado, presente em todas as sociedades e faixas etárias, assumindo significados distintos de acordo com o momento histórico, os valores sociais e os objetivos pedagógicos a ele atribuídos.

Huizinga (2007), em *Homo Ludens*, apresenta uma das definições mais influentes ao caracterizar o jogo como uma atividade voluntária, desenvolvida em limites de tempo e espaço, regida por regras próprias, desprovida de interesse material imediato e acompanhada por sentimentos de tensão e alegria. Para o autor, o jogo não é apenas uma forma de lazer, mas um elemento constitutivo da cultura, capaz de fundar linguagens, rituais, normas e símbolos.

Sob outra perspectiva, Piaget (1971) considera o jogo como essencial no desenvolvimento cognitivo e social da criança, uma vez que possibilita a assimilação e acomodação da realidade. Para ele, ao brincar, a criança reproduz situações do cotidiano, experimenta papéis sociais e elabora esquemas de pensamento que contribuem para a construção da inteligência. Nesse sentido, o jogo é simultaneamente expressão lúdica e processo de aprendizagem.

Já Vygotsky (1998) destaca o papel social do jogo, afirmando que nele a criança projeta significados que vão além do objeto imediato, atribuindo novos sentidos à realidade. Essa dimensão simbólica amplia a imaginação e a criatividade, possibilitando a transição do pensamento concreto para formas mais complexas de abstração. Dessa forma, o jogo é também um espaço privilegiado de desenvolvimento cultural e social.

Caillois (1990), em seus estudos antropológicos, amplia ainda mais essa concepção ao classificar os jogos em quatro categorias: *agon* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem). Essa classificação evidencia a pluralidade de experiências lúdicas, demonstrando que o jogo não é homogêneo, mas sim diverso, respondendo a diferentes necessidades humanas: desde a busca por superação até o prazer da improvisação e da fantasia.

No campo da Educação Física, estudiosos como Kishimoto (2011) e Friedmann (1996) reforçam que o jogo, além de sua dimensão cultural, apresenta forte valor pedagógico, pois possibilita aprendizagens significativas, desenvolve habilidades motoras e sociais, promove a cooperação e estimula a autonomia dos estudantes. Neira (2009) e Darido (2003) acrescentam que, ao ser inserido no currículo escolar, o jogo deve ser compreendido como prática social e cultural, que favorece a inclusão, a diversidade e o respeito às diferenças.

Essa perspectiva dialoga diretamente com a BNCC, que orienta a Educação Física a trabalhar com a cultura corporal do movimento em suas múltiplas manifestações. Segundo o documento, o jogo deve ser vivenciado não apenas como prática recreativa, mas como experiência cultural que favorece o desenvolvimento crítico, significativo e autoral dos estudantes, contribuindo para a construção de competências socioemocionais, cognitivas e motoras (BRASIL, 2017).

No entanto, apesar de seu potencial pedagógico, o jogo muitas vezes é reduzido a uma função meramente instrumental no contexto escolar. Nas aulas de Educação Física, não é raro que ele seja utilizado apenas como estratégia para ocupar o tempo, como recompensa após atividades consideradas mais sérias ou ainda como mecanismo de preparação física para outras práticas, como o esporte competitivo. Essa visão limitada desconsidera sua riqueza cultural, simbólica e formativa, esvaziando seu sentido educativo mais profundo.

Além disso, o jogo pode ser marginalizado por uma lógica escolar que privilegia avaliações quantitativas, padronização de conteúdos e práticas fragmentadas. Tal cenário impede que o jogo seja vivenciado de forma crítica, criativa e inclusiva, restringindo sua potência para promover aprendizagens significativas.

Assim, ao problematizar o que é jogo, abre-se a necessidade de ressignificar sua presença na Educação Física, reconhecendo-o como fenômeno cultural e pedagógico complexo. Mais do que recreação, o jogo pode se constituir como prática



corporal de resistência, expressão e autoria, capaz de dialogar com os interesses dos estudantes, suas culturas juvenis e o universo digital em que estão imersos.

É nessa direção que esta dissertação se insere: ao propor novas leituras e práticas em torno dos jogos eletrônicos no contexto escolar, busca-se superar a visão restrita do jogo e ampliar sua potência educativa, alinhando-se às orientações da BNCC e às demandas de uma educação contemporânea, inclusiva e crítica.

Assim, discutir o que é jogo significa ir além de seu caráter recreativo e reconhecê-lo como prática cultural complexa, que articula corpo, emoção, conhecimento e sociabilidade. No contexto escolar, trata-se de reconhecer que o jogo não é apenas diversão, mas um espaço de aprendizagem, de construção de sentidos e de protagonismo dos estudantes. A partir desse entendimento mais amplo do jogo, é possível avançar para a análise de uma de suas manifestações mais marcantes na atualidade: os jogos eletrônicos, que transformaram radicalmente as formas de brincar, competir e interagir no mundo contemporâneo.

## 1.2 Level 2 – JOGOS ELETRÔNICOS

Falar de jogos eletrônicos é falar de um dos fenômenos culturais mais marcantes da atualidade. Eles estão em toda parte: no celular, no computador, nos consoles, nas redes sociais, nos encontros entre amigos e até mesmo em competições profissionais que lotam estádios. Crianças, jovens e adultos convivem com eles diariamente, seja como forma de lazer, de socialização, de desafio ou mesmo de trabalho. Por isso, não podemos olhar para os jogos eletrônicos apenas como um passatempo sem importância. Eles fazem parte da cultura contemporânea e impactam diretamente a forma como pensamos, como nos relacionamos e, sobretudo, como aprendemos.

Salen e Zimmerman (2004) definem os jogos como sistemas com regras próprias, capazes de criar um universo paralelo no qual o jogador entra, aceita desafios e busca alcançar objetivos. Quando alguém joga, está não apenas interagindo com uma máquina, mas também mergulhando em uma narrativa, enfrentando problemas a serem resolvidos e se envolvendo emocionalmente com os resultados. É esse envolvimento que explica por que tantas pessoas passam horas jogando sem perceber o tempo passar: o jogo captura a atenção e mobiliza habilidades.



Marc Prensky (2001), ao falar dos *nativos digitais*, lembra que as novas gerações já nasceram cercadas por tecnologia e, por isso, aprendem de maneira diferente das anteriores. Os jogos, nesse contexto, são mais do que entretenimento: eles ensinam a lidar com informações rápidas, a tomar decisões em tempo real, a pensar de forma estratégica e até a trabalhar em equipe. James Gee (2003) reforça essa ideia quando mostra que os jogos criam ambientes de aprendizagem naturais, nos quais o erro não é um fracasso, mas parte do processo. Cada tentativa frustrada abre espaço para novas estratégias, desenvolvendo resiliência e capacidade de resolução de problemas.

Ao mesmo tempo, não podemos esquecer que os jogos eletrônicos também estão inseridos em uma poderosa indústria cultural. Buckingham (2008) chama a atenção para o fato de que muitos jogos reproduzem estereótipos, incentivam o consumo e podem reforçar desigualdades sociais. Isso significa que, quando trazemos os jogos para a escola, precisamos fazer mais do que apenas utilizá-los como ferramentas: é necessário discutir criticamente seus conteúdos, suas narrativas e os valores que transmitem. O desafio está em transformar a sala de aula em um espaço que não apenas aceite os jogos, mas que também ensine a olhar para eles com consciência.

Na Educação Física, o debate ganha contornos ainda mais interessantes. Durante muito tempo, os jogos eletrônicos foram vistos como vilões, acusados de estimular o sedentarismo e afastar os jovens das práticas corporais. Mas esse olhar vem mudando. Hoje sabemos que a relação entre corpo e tecnologia não é de oposição, mas de diálogo. Os chamados *exergames*, como *Just Dance*<sup>8</sup>, *Wii Sports*<sup>9</sup> e *Kinect Adventures*<sup>10</sup>, mostram isso de forma clara: eles convidam o jogador a se movimentar, dançar, correr, saltar e até competir fisicamente em frente à tela.

Pesquisadores como Baleotti e Del-Masso (2017) destacam que, quando usados pedagogicamente, esses jogos podem contribuir para ampliar o repertório motor dos alunos, estimular a socialização e dialogar com o universo cultural em que

<sup>8</sup> Série de videogames de ritmo musical onde os jogadores imitam a coreografia de dançarinos virtuais na tela, usando controladores de movimento, câmeras ou aplicativos de celular para obter pontuações com base na precisão dos movimentos.

<sup>9</sup> Jogo de videogame para o console Nintendo Wii que simula esportes populares como tênis, beisebol, boliche, golfe e boxe, utilizando o controle de movimento Wii Remote.

<sup>10</sup> Jogo de esportes e aventura para o Xbox 360 que utiliza o sensor Kinect para que os jogadores se movam e interajam sem a necessidade de um controle.



estão inseridos. Mais do que fazer suar, os jogos eletrônicos permitem que os alunos experimentem movimentos de forma lúdica, conectando a prática corporal ao prazer do jogo.

Além dos *exergames*, outros exemplos podem ser pensados para a Educação Física escolar. Jogos como *Minecraft*<sup>11</sup> possibilitam criar ambientes colaborativos que incentivam a construção conjunta, o planejamento estratégico e até a exploração de movimentos dentro de mundos virtuais. Já títulos como *Free Fire* ou *Fortnite*<sup>12</sup> podem ser adaptados para atividades presenciais, em que os estudantes recriam dinâmicas do jogo no espaço físico da quadra, trabalhando estratégias coletivas, cooperação e agilidade. Quando mediados por professores, esses jogos deixam de ser apenas digitais e passam a se transformar em experiências corporais significativas.

Esse diálogo entre jogos e escola encontra respaldo na BNCC, que reconhece as tecnologias digitais como elementos fundamentais da vida contemporânea. O documento enfatiza que os estudantes devem “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética” (BRASIL, 2017, p. 9). Isso abre espaço para que os jogos eletrônicos sejam tratados como práticas culturais legítimas, que podem contribuir tanto para o desenvolvimento motor e cognitivo quanto para a formação ética e social dos alunos.

Assim, pensar os jogos eletrônicos na Educação Física vai muito além de decidir se eles fazem bem ou mal. A questão central é como utilizá-los de forma consciente e crítica, reconhecendo que eles já fazem parte da vida dos estudantes. Ao aproximar a escola do universo digital dos jovens, os jogos eletrônicos podem ser ressignificados como ferramentas pedagógicas capazes de promover engajamento, inclusão e aprendizagens significativas.

Portanto, os jogos eletrônicos não devem ser vistos como inimigos do movimento, mas como aliados na construção de uma Educação Física mais próxima da realidade dos alunos. Eles representam uma ponte entre a cultura digital e a cultura corporal, mostrando que, quando bem mediados, podem ser um recurso poderoso para formar sujeitos mais criativos, críticos e protagonistas no mundo em que vivem.

---

<sup>11</sup> Popular jogo de videogame de mundo aberto que combina elementos de construção, exploração e sobrevivência em um universo feito de blocos.

<sup>12</sup> Videogame online de tiro e sobrevivência, que se tornou mundialmente popular com seu modo "Battle Royale". Nesse modo, 100 jogadores caem em uma ilha e o objetivo é ser o último a sobreviver, coletoando armas, construindo estruturas para se proteger e derrotando os adversários.



Assim, pensar os jogos eletrônicos como parte da escola é compreender que eles não são apenas entretenimento, mas espaços de cultura e de aprendizagem. Cabe ao professor, especialmente na Educação Física, reconhecer esse potencial e ressignificar os jogos digitais, transformando-os em experiências pedagógicas significativas e inclusivas. É nesse sentido que se torna fundamental discutir como esses jogos podem se inserir especificamente nas aulas de Educação Física, analisando suas possibilidades, desafios e impactos no cotidiano escolar.

### **1.3 Leve/ 3 – JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA**

A presença dos jogos eletrônicos no cotidiano dos estudantes é um dado inegável da contemporaneidade. Crianças e jovens interagem diariamente com diferentes tipos de jogos digitais, seja no celular, no computador ou em consoles, construindo experiências que envolvem lazer, sociabilidade, emoção e aprendizagem. A escola, ao reconhecer essa realidade, encontra nos jogos eletrônicos não apenas um recurso didático, mas um conteúdo legítimo de ensino, já que eles se configuram como práticas culturais que integram a vida das novas gerações.

Na Educação Física, o debate sobre os jogos eletrônicos ainda é marcado por contradições. Durante muito tempo, eles foram vistos como inimigos do corpo em movimento, associados ao sedentarismo e à perda de interesse por atividades físicas tradicionais. No entanto, essa visão reducionista vem sendo superada à medida que pesquisas e experiências pedagógicas demonstram que os jogos digitais podem contribuir de diferentes maneiras para a formação integral dos alunos. O que antes parecia ser apenas lazer doméstico, hoje pode se transformar em prática pedagógica significativa no espaço escolar.

Exemplos como *Just Dance* e *Wii Sports* mostram que não existe uma separação absoluta entre o virtual e o físico. Esses jogos mobilizam o corpo, incentivam a prática de movimentos, estimulam a coordenação motora, a percepção rítmica e a interação social. Outros títulos, como *Minecraft*, podem inspirar projetos colaborativos nos quais os estudantes constroem coletivamente ambientes ou desafios que depois são recriados na quadra ou em espaços alternativos da escola. Até mesmo jogos de estratégia, como *Free Fire* ou *Fortnite*, podem ser adaptados para vivências presenciais, nas quais os alunos trabalham em equipe, elaboram



táticas e experimentam processos de cooperação e competição mediados pelo professor.

Essa ressignificação dos jogos eletrônicos amplia as possibilidades pedagógicas da Educação Física. Eles não se restringem a um recurso motivador, mas podem ser compreendidos como conteúdo, objeto de estudo e prática corporal. Isso significa não apenas jogar, mas analisar criticamente os valores, narrativas e representações presentes nos jogos. Questões como violência, gênero, consumo e diversidade cultural podem ser discutidas de maneira contextualizada, promovendo reflexões importantes sobre o papel dos jogos na sociedade.

As orientações da BNCC reforçam essa perspectiva ao destacar a importância de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Ao incorporar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, a escola atende a esse propósito, ampliando a noção de cultura corporal e reconhecendo que a vivência digital também compõe o universo cultural dos alunos. É papel do professor mediar esse processo, garantindo que os jogos não sejam utilizados de forma acrítica ou apenas como entretenimento, mas transformados em experiências que favoreçam aprendizagens motoras, cognitivas e sociais.

É claro que ainda existem desafios para a efetiva inserção dos jogos eletrônicos nas aulas. A falta de infraestrutura tecnológica em muitas escolas, a resistência de parte dos docentes e a visão estereotipada de que os jogos são perda de tempo ou fonte de vício ainda se colocam como barreiras. No entanto, essas dificuldades não anulam as potencialidades. Pelo contrário, instigam a criação de práticas criativas, como adaptações de jogos digitais em atividades analógicas, o uso de recursos simples para simular dinâmicas virtuais ou mesmo a construção coletiva de jogos analógicos inspirados no universo eletrônico.

Ao integrar os jogos eletrônicos às aulas de Educação Física, a escola não apenas amplia as formas de ensinar o movimento, mas também se aproxima das culturas juvenis, tornando-se um espaço mais significativo e conectado à realidade dos alunos. Esse movimento permite ressignificar a disciplina, que deixa de ser vista apenas como lugar do esporte tradicional para se tornar um campo de diálogo entre corpo, tecnologia e cultura. Assim, os jogos eletrônicos não representam uma ameaça, mas sim uma oportunidade de inovação pedagógica, de valorização das



experiências dos estudantes e de fortalecimento da Educação Física como área de conhecimento comprometida com a formação integral e crítica.

Dessa forma, os jogos eletrônicos não devem ser vistos como ameaça, mas como aliados na construção de uma Educação Física mais inclusiva, crítica e significativa, capaz de dialogar com o mundo vivido pelos alunos e de fortalecer a disciplina como espaço de movimento, reflexão e criação. Ao mesmo tempo, é necessário reconhecer que eles não são a única prática corporal que compõe a Educação Física escolar, mas parte de um conjunto mais amplo de manifestações. É justamente nesse ponto que se insere a discussão sobre as práticas corporais, entendidas como conteúdos centrais da disciplina e como expressões culturais que permitem compreender o corpo em movimento em sua diversidade.

#### **1.4 Level 4 – PRÁTICAS CORPORAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

As aulas de Educação Física têm como eixo central as práticas corporais, entendidas como expressões culturais que envolvem movimento, significados sociais e formas de interação. Diferente de uma visão restrita ao exercício físico ou ao treinamento esportivo, as práticas corporais abrangem jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e diversas outras manifestações culturais que mobilizam o corpo como linguagem e forma de experiência no mundo. Essa compreensão amplia o papel da disciplina, que deixa de ser apenas um espaço de atividade física para assumir a função de socializar saberes da cultura corporal.

Segundo Bracht (1999), a Educação Física deve ser compreendida como uma prática pedagógica que tem como objeto de ensino o conjunto das práticas corporais, sempre analisadas em sua dimensão cultural. Isso significa que o corpo não é reduzido a um organismo biológico, mas considerado em sua historicidade e em suas múltiplas formas de expressão. Betti (1991) reforça que as práticas corporais, ao serem ensinadas na escola, precisam ser problematizadas e ressignificadas, possibilitando que os estudantes se apropriem criticamente delas e não apenas as reproduzam.

No currículo da Educação Física escolar, as práticas corporais aparecem como possibilidades de vivência, reflexão e produção de sentidos. A BNCC (BRASIL, 2017) destaca que a área deve assegurar o acesso dos estudantes a uma ampla variedade dessas manifestações, promovendo aprendizagens que articulem conhecimentos,

valores, atitudes e habilidades. Nessa perspectiva, as práticas corporais são entendidas como fenômenos sociais dinâmicos, que carregam marcas de gênero, etnia, classe social, geração e contexto histórico; e que precisam ser analisados de forma crítica.

Neira (2009) chama atenção para o fato de que, ao abordar as práticas corporais na escola, o professor não deve apenas ensinar técnicas ou regras, mas criar condições para que os alunos compreendam seus significados culturais. A dança, por exemplo, não se limita ao domínio de passos, mas é uma forma de expressão artística e de identidade coletiva. O esporte não deve ser visto apenas pela lógica do rendimento, mas como campo de valores, cooperação, inclusão e diversidade. Do mesmo modo, lutas, brincadeiras e ginásticas precisam ser tratadas como saberes que expressam modos de vida, tradições e histórias.

Essa abordagem rompe com a visão utilitarista que, durante muito tempo, marcou a Educação Física escolar, limitada a treinar habilidades motoras ou a preparar corpos saudáveis. Ao invés disso, defende-se que as práticas corporais sejam vividas, analisadas e recriadas pelos alunos, permitindo-lhes compreender que o movimento é também cultura, linguagem e forma de se relacionar com o mundo. Essa concepção valoriza a autoria e o protagonismo juvenil, já que os estudantes não apenas consomem práticas corporais, mas podem recriá-las, adaptá-las e dar novos sentidos a elas.

É nesse horizonte que a inserção de novos elementos, como os jogos eletrônicos, encontra espaço, pois amplia o repertório cultural da disciplina e conecta a escola às vivências digitais dos estudantes. Reconhecer os jogos como práticas corporais contemporâneas não significa abandonar esportes, danças, lutas ou brincadeiras, mas somar novos elementos à Educação Física, tornando-a mais plural, inclusiva e conectada às transformações sociais.

Assim, compreender as práticas corporais como conteúdos escolares é compreender que a Educação Física deve ser um espaço de diálogo entre tradição e inovação, entre o corpo que se move na quadra e o corpo que interage nas culturas digitais. Cabe ao professor criar experiências que valorizem essa diversidade, transformando a disciplina em um campo de construção de sentidos, de aprendizagem crítica e de formação integral dos estudantes.



# MODO DE JOGO - PERCURSO INVESTIGATIVO



## 2 MODO DE JOGO – PERCURSO INVESTIGATIVO

### 2.1 Mapa do jogo – Universo da pesquisa

A intervenção da pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Nova Esperança I, localizada na Rua 02 de Outubro, 670, Bairro Esperança, no município de Alenquer, no Estado do Pará. Tem como clientela alunos oriundos do próprio bairro e dos bairros adjacentes, advindos em sua maioria do interior do município (zona rural). Há 29 anos, a Escola Municipal de Ensino Fundamental Nova Esperança I atua na educação, no Município de Alenquer. Nela são ministradas a modalidade Ensino Fundamental I, do 1º ao 5º ano e Ensino Fundamental II, do 6º ao 9º ano. Funciona ainda com 04 (quatro) turmas da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A escola dispõe de 05 (cinco) pavilhões: 01(um) com 05 (cinco) salas de aula e 02 (dois) pavilhões comportam 06 (seis) salas cada, com um total de 17 (dezessete) salas de aula. Os outros 02 (dois) pavilhões comportam a área coberta, a copa, almoxarifado, depósito de merenda e ala dos banheiros. No pavilhão central, encontra-se a sala de multimídia, a sala da coordenação juntamente à biblioteca, secretaria, diretoria e sala dos professores. Além disso, a escola conta com uma quadra poliesportiva coberta, inaugurada em 2023, 01 (um) campo de futebol (não gramado) e uma vasta área arborizada com mesas de estudo ao ar livre.

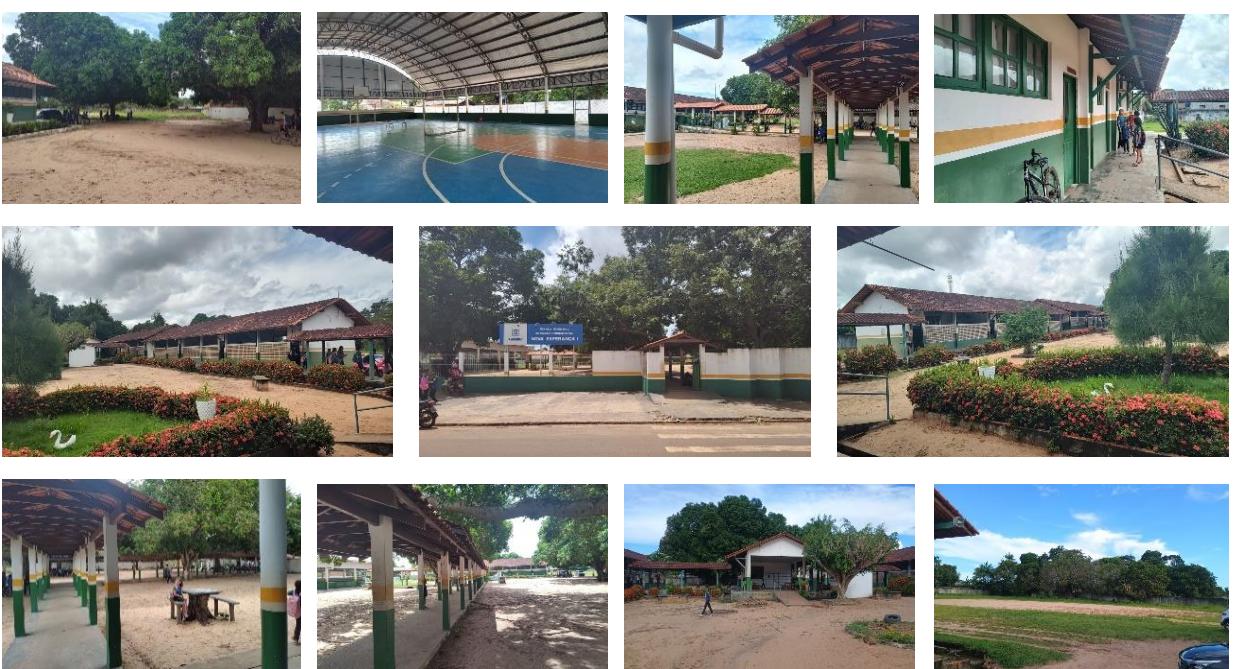


Figura 12: Fotos da escola  
Fonte: arquivo pessoal

Havia na escola uma sala de informática com alguns computadores de mesa, porém com a falta de instrutor de informática, os computadores foram deixados de lado, sem uso e com o passar do tempo, esse desuso resultou em peças sucateadas e outras peças foram subtraídas. As que restaram foram doadas para reciclagem em 2020; ou seja, o espaço e equipamentos que poderiam ser utilizados nas aulas de Educação Física para o conteúdo Jogos Eletrônicos não existe mais nessa escola.



Figura 13: Equipamentos sucateados que foram doados.

Fonte: arquivo da escola

Essa instituição de ensino foi escolhida para ser o campo de pesquisa, pois é o local de trabalho da pesquisadora principal, que atua nessa escola desde 2014. As dificuldades encontradas na integração dos JEs (Jogos Eletrônicos) nas aulas de Educação Física, nessa escola, despertaram o interesse para a pesquisa realizada. A proximidade entre o pesquisador e a escola selecionada facilitou o desenvolvimento do estudo e dos produtos educacionais necessários para o Programa de Mestrado.

## 2.2 Configurações iniciais – Participantes

O presente estudo contou com a participação de dois grupos principais: seis professores de Educação Física das seis escolas municipais de Ensino Fundamental que atendem turmas de 6º e 7º ano no município de Alenquer, no estado do Pará e oitenta escolares, matriculados no 6º e 7º ano, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Nova Esperança I, também localizada em Alenquer. A seleção dos

estudantes foi realizada por meio de uma amostra de conveniência, ou seja, aqueles que estavam disponíveis e acessíveis no momento da pesquisa, respeitando os critérios previamente estabelecidos.

Foram definidos como critérios de inclusão: professores de Educação Física que atuam em qualquer uma das escolas municipais de Ensino Fundamental do município de Alenquer e estudantes regularmente matriculados nas turmas de Educação Física do 6º e 7º ano, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Nova Esperança I.

Em contrapartida, foram excluídos da pesquisa os professores e/ou estudantes que, por decisão própria, desistiram de participar da investigação em qualquer etapa do processo. Também foram excluídos os escolares que, por motivos diversos, estiveram ausentes no dia da intervenção, bem como os professores que, durante o período de coleta de dados, não se encontravam em exercício na instituição escolar.

### **2.3 Escolha do Avatar – Abordagens metodológicas**

Esta pesquisa se caracteriza como pesquisa de campo, que segundo Gonsalves (2001, p. 67) é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...].

Com abordagem qualitativa, que segundo Barbour (2009) visa abordar o mundo “lá fora” (e não em contextos especializados de pesquisa, como os laboratórios) e entender, descrever e, às vezes, explicar os fenômenos sociais “de dentro” de diversas maneiras diferentes: analisando experiências de indivíduos ou grupos; examinando interações e comunicações que estejam se desenvolvendo; investigando documentos ou traços semelhantes de experiências ou interações.

### **2.4 Código e Regras do Jogo – Procedimentos para a coleta de dados**

Antes de iniciar a coleta de dados, todos os alunos das turmas selecionadas para participarem da pesquisa e seus respectivos responsáveis, foram esclarecidos e orientados sobre o estudo e sobre a intervenção que seriam aplicadas nas aulas de Educação Física regulares da escola. Após esse procedimento, foram disponibilizados, a todos eles, termos de autorização no qual deveriam concordar com



as condições colocadas e assinar estes documentos para que as crianças pudessem fazer parte do estudo em questão. Da mesma forma, aconteceu com os professores de Educação Física da rede municipal de Alenquer/PA, que também foram esclarecidos sobre como se daria a participação deles no estudo e receberam, naquela ocasião, o termo de consentimento para ser assinado; dando, assim, a autorização para que as informações coletadas pudessem ser usadas no trabalho de pesquisa.

Nesse cenário, para participar da pesquisa, os estudantes tiveram que assinar o Termo de Assentimento Livre Esclarecido – TALE (APÊNDICE A). Além disso, os responsáveis por estes alunos tiveram que autorizar a participação dos menores de idade, por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE (APÊNDICE C). Do mesmo modo, os professores que aceitaram participar e responderam aos questionários também tiveram que assinar um TCLE (APÊNDICE B), respectivo a eles.

Nesses termos de autorização, constavam qual o papel dos participantes na pesquisa, os benefícios que o estudo pode trazer, os riscos que a pesquisa poderia oferecer aos participantes e os procedimentos que seriam utilizados para minimizar os possíveis riscos da pesquisa. Também estava presente, nos termos, que a pesquisa não gerava custos ou despesas para os participantes e que eles não seriam remunerados pela participação.

Cabe também ressaltar que este estudo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Amazonas - UFAM e recebeu a aprovação, sob o CAAE 85793224.1.0000.5020.

#### **2.4.1. Missões e Side Quest – Coleta de dados**

Para a produção dos dados foi utilizada uma entrevista estruturada com os seis professores de educação física, de seis escolas municipais de Alenquer-PA, para verificar como o objeto de conhecimento, jogos eletrônicos, está sendo ministrado nas aulas de Educação Física para as séries 6º e 7º ano do ensino fundamental. Todos foram bem receptivos e contribuíram com a pesquisa, não se opondo e respondendo às perguntas realizadas.

Já com os escolares, foi feito na EMEF Nova Esperança I. Foi formulado um questionário estruturado com perguntas simples para conhecer quais os jogos

eletrônicos que eles vivenciam e depois uma intervenção de prática corporal de acordo com alguns jogos eletrônicos mais citado por eles em suas respostas. Essa escola possui doze turmas de 6º e 7º anos, sendo seis turmas de “sextos anos” e seis turmas de “sétimos anos”. Para intervenção, as turmas foram sorteadas. No total, foram quatro turmas (um sexto e um sétimo ano do turno matutino e um sexto e um sétimo ano do turno vespertino).

Para cada turma, foram aplicadas quatro intervenções, na qual foram realizadas observações da experiência, a fim de analisar a experimentação dos alunos, das práticas corporais a partir dos jogos virtuais recriados e registros em diários de campo, com o intuito de registrar as práticas corporais a partir dos jogos eletrônicos vivenciados pelos alunos de 6º e 7º ano, do ensino fundamental e os comportamentos, interesses e vivências de escolares durante a prática.

Após a intervenção, foram realizados grupos focais que podem ser definidos como uma entrevista em grupo em forma de discussão. Nesse tipo de procedimento, o pesquisador precisa estar “ativamente atento e encorajando as interações do grupo” (Kitzinger e Barbour, 1999 *apud* Borbour, 2009, p. 21). Segundo Kitzinger (2000), o grupo focal é uma técnica de pesquisa que envolve entrevistas em grupo, promovendo a comunicação e interação entre os participantes. Seu propósito central é obter informações aprofundadas sobre um determinado tema, por meio da colaboração de indivíduos selecionados para participar. O objetivo é captar percepções, crenças e atitudes em relação a um assunto específico, seja ele um produto, serviço ou questão em discussão.

Pizzol (2004) fala que “o tamanho ótimo para um grupo focal é aquele que permita a participação efetiva dos participantes e a discussão adequada dos temas”. Geralmente, um grupo focal consiste entre seis e dez participantes, com uma média de oito pessoas. Krueger e Casey (2000) lembram que o grupo precisa ter um tamanho equilibrado: nem tão pequeno que limite as ideias, nem tão grande que impeça cada pessoa de participar.

O grupo focal comprehende, geralmente, além dos participantes da pesquisa, o moderador, o relator e, ocasionalmente, um observador. O moderador desempenha um papel crucial na condução do grupo, assegurando que os tópicos relevantes sejam abordados de forma não invasiva, mas assertiva. É essencial ter dois colaboradores presentes: um relator para registrar os eventos significativos da pesquisa e um

observador para interpretar a comunicação não verbal dos participantes. Dessa forma, pode-se compreender os sentimentos dos participantes em relação aos assuntos discutidos e, se necessário, intervir na dinâmica do grupo (Krueger, 1988 *apud* Lervolino; Pelicioni, 2001).

Para cada turma que fez a intervenção, foi feita um grupo focal, totalizando quatro grupos focais.

<b>Tabela 1: Composição dos grupos focais</b>	
Grupo 1: 6º ano tarde	Total: 08 alunos Duração: 15min e 21s Data: 21 de junho de 2024 às 16:53
Grupo 2: 6º ano manhã	Total: 10 alunos Duração: 14min e 30s Data: 24 de junho de 2024 às 11:18
Grupo 3: 7º ano tarde	Total: 10 alunos Duração: 20min e 05s Data: 24 de junho de 2024 às 17:04
Grupo 4: 7º ano manhã	Total: 10 alunos Duração: 14min e 35s Data: 25 de junho de 2024 às 10:18

Fonte: autoria própria

A equipe constituinte de cada grupo focal foi composta por uma moderadora (pesquisadora colaboradora, professora da escola Nova Esperança I) e uma relatora (pesquisadora do projeto).

## 2.5 Checkpoints – Procedimentos para a análise de dados

Para análise dos dados utilizamos a análise de temática, que consiste em seis fases, de acordo com Rosa e Mackedanz (2021):

Fase 1: Familiarização com os dados - É essencial que o pesquisador se aprofunde nos dados, explorando em profundidade e abrangendo todo o conteúdo. A imersão requer leituras repetidas dos dados, em busca de significados, padrões e *insights*. Esse exercício de imersão é demorado, mas fornece a base sólida para as análises subsequentes.

Fase 2: Geração dos códigos iniciais – Abrange a construção de códigos iniciais com base nas informações fornecidas. Os códigos desempenham um papel fundamental na identificação das características, permitindo uma análise mais



aprofundada do fenômeno em questão. No entanto, é importante ressaltar que os dados codificados podem apresentar diferenças em relação às unidades de análise, as quais abrangem temas mais amplos.

**Fase 3: Busca por temas** – O estágio da análise de dados avança somente após a codificação inicial e a categorização dos dados, resultando em uma extensa lista de códigos únicos previamente identificados. Nesta etapa, é crucial a seleção e organização dos códigos em possíveis temas, podendo alguns códigos iniciais se tornarem temas principais, outros subtemas e alguns serem descartados;

**Fase 4: Revisão dos temas** – Durante esta etapa do processo, é fundamental analisar os extratos codificados nos dados e aperfeiçoar os temas identificados. É essencial revisitar o conjunto de dados e garantir que os temas estejam alinhados de forma eficaz, podendo ser necessário codificar dados adicionais que tenham sido omitidos em fases anteriores da codificação.

**Fase 5: Definição e denominação dos temas** – A fase de refinamento surge após a criação de um mapa temático detalhado dos dados, no qual é possível aprimorar ainda mais os temas que serão apresentados na análise final. Neste momento, é essencial ter clareza sobre o que os temas representam e o que eles não abordam. Além disso, é nesta etapa que os temas são nomeados, sendo crucial que os títulos sejam precisos e diretos, permitindo que o leitor compreenda o tema de forma clara e objetiva.

**Fase 6: Produção do relatório** – Neste estágio, inicia-se a fase de finalização após a conclusão do processamento completo dos dados, envolvendo a análise final e a redação do relatório. Portanto, é essencial que a análise escrita resulte em um relatório sucinto, consistente, lógico e com evidências sólidas dos temas presentes nos dados, escolhendo exemplos significativos ou trechos que expressem a essência do ponto a ser demonstrado.



# **EXTRA LIFE**

---

## **PLANEJAMENTO DA INTERVENÇÃO**

### **3 EXTRA LIFE – PLANEJAMENTO DA INTERVENÇÃO**

O planejamento de aulas é uma atividade essencial no exercício da docência, pois possibilita ao professor organizar intencionalmente o processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Libâneo (2017), “o planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino”, o que implica pensar a prática como ação intencional, sistemática e reflexiva.

Nesse sentido, o planejamento não deve ser visto como um documento burocrático, mas como um instrumento pedagógico que orienta as ações em sala de aula, considerando as necessidades dos alunos, os conteúdos curriculares e os objetivos da educação.

Durante o primeiro bimestre, as turmas do 6º e do 7º ano participaram de sete aulas de Educação Física, sendo três teóricas, os alunos receberam apostila para acompanhamento das explicações, e quatro práticas em cada série com conteúdos adaptados às respectivas faixas etárias. No 6º ano, as aulas teóricas abordaram a transição dos jogos populares para os jogos eletrônicos, suas transformações tecnológicas e os impactos no comportamento e na saúde. Já no 7º ano, os temas teóricos focaram na evolução dos *consoles*, na realidade virtual e aumentada, nos efeitos positivos dos jogos e nas relações intergeracionais. As aulas práticas, em ambas as turmas, proporcionaram momentos de vivência corporal, socialização e experimentação lúdica inspirada no universo dos *games*.

A apostila de Educação Física para o 6º ano tinha como objetivo desenvolver habilidades que buscam levar os alunos a “experimentar e valorizar diferentes tipos de jogos eletrônicos”, reconhecendo seus sentidos socioculturais, além de analisar as transformações desses jogos a partir dos avanços tecnológicos e suas exigências corporais.

No primeiro dia de aula, os alunos foram convidados a refletir sobre sua interação com jogos virtuais e corporais, comparando jogos populares com os eletrônicos, com duas imagens e as perguntas a seguir: Vocês interagem mais com a realidade virtual ou com a corporal? Quais jogos você identifica nas imagens? Quais são as semelhanças e as diferenças entre os jogos populares e os eletrônicos? Como

o jogo eletrônico está modificando o comportamento das crianças, dos jovens e dos adultos? Quais são seus *games* preferidos? Em quais tipos de aparelho você já brincou? Foram discutidas suas semelhanças e diferenças, a influência dos *games* no comportamento social e as preferências pessoais dos estudantes.

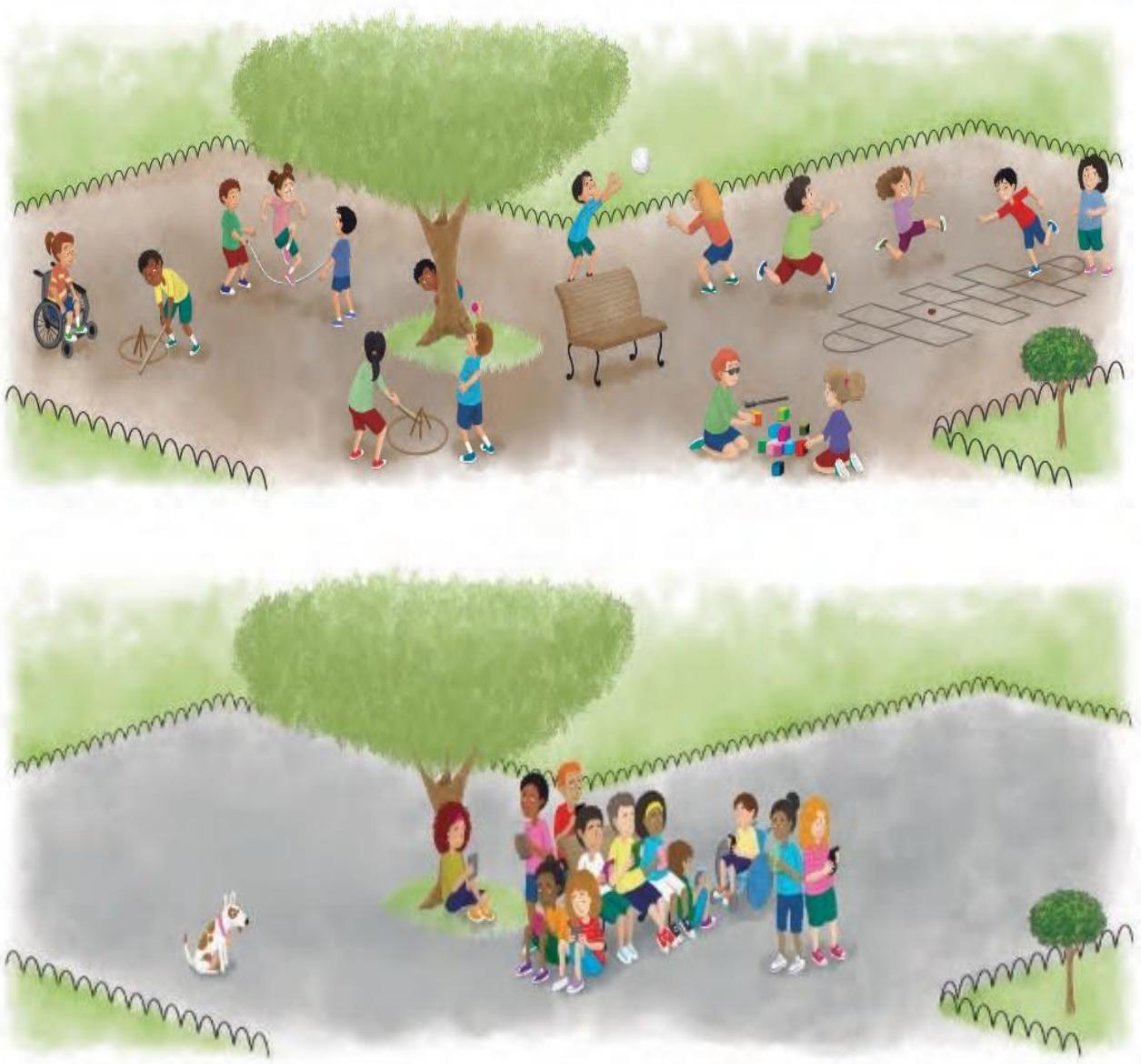


Figura 14: Imagens de crianças brincando de duas formas: jogos populares e jogos no celular.  
Fonte: Livro didático “Se liga na Educação Física – 6º ano, p. 15. Editora moderna)

Também foi abordado como os jogos eletrônicos funcionam, suas regras, modos de jogar (individual ou em grupo), espaços virtuais utilizados e o envolvimento emocional dos jogadores, especialmente em jogos *online*. A evolução histórica dos



jogos, desde os anos 1950 até os dias atuais, foi contextualizada com destaque para a imersão sensorial que esses jogos oferecem.

No segundo dia, o tema foi a profissionalização dos jogos eletrônicos por meio dos *eSports*. A aula discutiu como os jogos, antes apenas forma de lazer, tornaram-se profissão, com jogadores profissionais (os *pro players*) participando de competições nacionais e internacionais. Foram explicadas as características dos *eSports*, suas categorias mais populares (luta, tiro em primeira pessoa e estratégia) e o preconceito ainda enfrentado por mulheres nesse cenário. Os alunos foram incentivados a pesquisar sobre jogadoras brasileiras em destaque, como Tami e Laura, da Liga Brasileira de *Free Fire*.

No terceiro dia, a discussão girou em torno do consumo e vício nos jogos eletrônicos. Foi destacada a crescente indústria dos *games* e as estratégias de mercado para manter os jogadores ativos e consumindo – como atualizações, *skins*<sup>13</sup>, expansões e novos *consoles*. Discutiu-se, também, como o apelo à realidade virtual pode afetar a saúde mental e física dos jogadores. Alertou-se para os riscos do uso excessivo dos jogos, que pode comprometer sono, alimentação, estudos e relações sociais, além de estar associado a transtornos como depressão e ansiedade. Problemas físicos como má postura, obesidade e dores corporais também foram mencionados. Ao final, os alunos foram orientados a escrever uma redação com o tema do “vício em jogos eletrônicos”, integrando os conhecimentos discutidos.

A apostila de Educação Física do 7º ano propôs a reflexão crítica e o conhecimento sobre a evolução tecnológica, os aspectos positivos e os impactos negativos do universo dos *games*, além de estimular a produção criativa e a interação entre os alunos.

No primeiro momento, os estudantes foram solicitados a refletir sobre o que pensam sobre as tecnologias de *games* que conhecem, a partir das perguntas e imagens a seguir: O que vocês imaginam quando veem essa imagem? Quais são as tecnologias de *games* que vocês conhecem? Se vocês pudessem inventar um jogo eletrônico do futuro, como ele seria?

---

<sup>13</sup> Itens visuais em videogames que mudam a aparência de personagens, armas e outros elementos, sem alterar a jogabilidade.



Figura 15: Representação de imagem em tecnologia 3D

Fonte: Livro didático “Se liga na Educação Física – 7º ano, p. 17. Editora moderna)

A partir disso, discutiram sobre o avanço dos jogos eletrônicos desde o século XX até os dias atuais, destacando o papel dos *consoles*, computadores e *smartphones* na evolução dos *games*. Abordou-se também a diferença entre realidade virtual (imersiva e multissensorial) e realidade aumentada, ambas tecnologias que proporcionam experiências mais envolventes ao jogador e que também vêm sendo aplicadas em áreas como a medicina e a fisioterapia. A aula incluiu atividades lúdicas como a criação de uma carta-monstro e um caça-palavras com nomes de *consoles* históricos.

No segundo momento, o foco foi nos efeitos positivos dos jogos eletrônicos, especialmente quando utilizados com moderação. Os *games* podem desenvolver habilidades cognitivas, motoras e sociais, como concentração, raciocínio, estratégia, criatividade, coordenação, memória e trabalho em equipe. Também são destacados os benefícios das relações intergeracionais, como a troca de saberes entre gerações mais velhas e mais novas, enfatizando o respeito, o envelhecimento ativo e a convivência familiar e social. Foi utilizado como exemplo marcante a equipe japonesa Matagi Snipers, formada por idosos que utilizam os jogos como forma de manter a saúde mental e a interação social.

No terceiro momento, foram discutidos os aspectos negativos e tóxicos dos jogos eletrônicos. Apesar dos benefícios, os *games* também podem provocar efeitos prejudiciais, como vício, baixo rendimento escolar, sedentarismo, distúrbios do sono e alimentação, irritabilidade, agressividade, dificuldades de socialização, além de



situações de *cyberbullying*<sup>14</sup> e discriminação no ambiente *on-line*. A apostila orientou os alunos a refletirem sobre esses riscos e propõe uma redação crítica sobre experiências pessoais ou observadas envolvendo os impactos negativos dos games.

Foram elaborados planos de aulas práticas de acordo com os jogos eletrônicos citados em questionário com os alunos. Foram escolhidos quatro jogos (*Free Fire*, *Pac-man*, *Among Us* e *Subway Surf*) e transformados em práticas corporais, aplicados nas aulas regulares de Educação Física. Todas as aulas tiveram o objetivo de desenvolver as habilidades EF67EF01<sup>15</sup> e EF67EF02<sup>16</sup>.

### 3.1 PLANO DE AULA: *FREE FIRE*

A proposta teve como objetivo proporcionar aos alunos uma vivência lúdica e dinâmica, em que o principal desafio era eliminar os adversários e permanecer como o último jogador em campo, simulando a lógica do jogo digital.

A atividade foi realizada em espaço amplo, como quadra ou campo, com o uso dos seguintes materiais: quatro colchonetes, quatro tatames, quatro cones pequenos, quatro jogos de coletes e vinte bolas pequenas. Os alunos foram divididos em quatro equipes, identificadas pelos coletes e iniciaram o jogo ao sinal do apito. A partir desse momento, os participantes podiam correr para pegar as bolas ou se abrigar atrás dos colchonetes posicionados estrategicamente. O objetivo era acertar os adversários com a bola; os atingidos deveriam sair da quadra e aguardar ao lado do cone.

Logo de início do jogo, os alunos estavam muito ativos, corriam bastante para conseguirem pegar as bolas e eliminar um jogador; outros já procuravam se defender, escondendo-se atrás dos colchonetes, que eram uma espécie de barreira. Várias estratégias para concluir a sobrevivência lúdica. Foi observado que até os alunos que menos frequentam as aulas de Educação Física, participaram com entusiasmo.

Algumas regras foram fundamentais para o bom andamento da atividade. Foi proibido o arremesso na direção da cabeça dos colegas, sendo o infrator eliminado caso descumprisse essa norma. A volta ao jogo era permitida apenas quando um

---

<sup>14</sup> Prática de intimidação e agressão online, usando meios digitais como redes sociais, aplicativos de mensagens, e-mail e plataformas de jogos.

<sup>15</sup> 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.

<sup>16</sup> 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.

integrante da equipe conseguia segurar uma bola arremessada por um adversário — nesse caso, o arremessador era eliminado, e o colega que segurou a bola podia resgatar um jogador da fila. Porém, se o aluno tentasse segurar a bola e a deixasse cair, ele também era eliminado.

Essa regra de reviver foi anulada, pois como era uma atividade muito dinâmica e rápida, não dava tempo de realizar todo esse processo sem ser eliminado também, só que em um outro ângulo. Pensando depois, poderia (pode) fazer uma espécie de “pagamento de movimento”. Executar um movimento, por exemplo, dez polichinelos, e o aluno voltaria ao campo de jogo. Não foi feito, mas fica para a próxima experiência.



Figura 16: Imagens reais, transformadas em desenho através do *chatgpt*, de alunos praticando o *free fire*

Fonte: arquivos pessoais da autora

Um dos elementos centrais da adaptação foi a redução progressiva do espaço da quadra, que ocorria a cada minuto de jogo. Inicialmente, toda a quadra estava liberada; depois, restringia-se até a linha de três pontos do basquete; em seguida, até as linhas de três metros da quadra de vôlei; por fim, apenas o círculo central podia ser utilizado. Essa estratégia buscou simular o fechamento do mapa presente no jogo *Free Fire*, estimulando a movimentação constante e impedindo que os alunos permanecessem escondidos durante toda a partida.

Porém, não deu muito certo, porque eles não prestavam atenção nas linhas limítrofes e sempre avançam onde não era mais permitido, o que causou várias

eliminações, deixando os alunos muito frustrados pela eliminação. Pediram para retirar essa regra e assim foi feito, o que tornou o jogo mais interessante.

A vitória foi concedida à equipe que, ao final da atividade, tivesse o maior número de jogadores dentro do círculo central da quadra.

### **3.2 PLANO DE AULA: PAC-MAN**

Na sequência das aulas do componente curricular de Educação Física, dentro da área temática de Brincadeiras e Jogos, e tendo como objeto de conhecimento os Jogos Eletrônicos, foi realizada uma proposta pedagógica baseada na adaptação do jogo *Pac-Man*. A proposta consistiu em transformar o clássico jogo digital em uma vivência motora e estratégica no espaço da quadra, estimulando deslocamentos coordenados, atenção e cooperação entre os participantes.

O jogo foi desenvolvido em quadra, utilizando vinte minis cones e coletes de duas cores diferentes para distinguir os personagens do jogo: *Pac-Mans* e Fantasmas. Três coletes foram utilizados para os *Pac-Mans* e outros três, de cor diferente, para os Fantasmas. Os minis cones foram espalhados pelas linhas da quadra, que serviram como percurso obrigatório para todos os deslocamentos. Caso as marcações da quadra estivessem pouco visíveis, o professor poderia reforçá-las com fita adesiva ou giz, garantindo a clareza e segurança da atividade.

A dinâmica teve início com a escolha de seis alunos: três assumiram o papel dos *Pac-Mans* e três o dos Fantasmas. Os *Pac-Mans* posicionaram-se no centro da quadra, enquanto os Fantasmas se colocaram na linha de fundo. Ao sinal do professor, um *Pac-Man* por vez iniciava sua missão de coletar os minis cones, deslocando-se exclusivamente pelas linhas da quadra. Ao mesmo tempo, os Fantasmas também se movimentavam pelas mesmas linhas, tentando capturar o *Pac-Man* em ação. Quando o *Pac-Man* era capturado, ele saía do jogo e dava lugar ao próximo colega, mantendo a alternância até que os três participantes tivessem sua vez.

Durante a vivência do jogo do *Pac-Man*, muitos alunos lembraram logo do pega-pega, por também envolver perseguição e fuga. Teve participante que considerou difícil manter o equilíbrio e planejar os movimentos sem sair de cima da linha. Outros acharam difícil fugir e ainda ter que pegar os cones. Alguns alunos até

comentaram que, embora fosse parecido com o pega-pega, "não era tão fácil quanto parecia". Um jogo aparentemente fácil, que exigiu muitas capacidades com as quais eles não estavam acostumados.

A rodada era encerrada quando todos os *Pac-Mans* fossem capturados ou quando conseguissem coletar todos os minis cones espalhados. A vitória era atribuída ao grupo dos *Pac-Mans*, caso completassem a coleta antes de serem pegos, ou aos Fantasmas, caso conseguissem eliminá-los antes da conclusão da missão.



Figura 17: Imagens reais, transformadas em desenho através do *chatgpt*, de alunos praticando o *pac man*  
Fonte: arquivos pessoais da autora

### 3.3 PLANO DE AULA: *AMONG US*

Dando continuidade às aulas de Educação Física voltadas à temática dos Jogos Eletrônicos, foi proposta a vivência corporal baseada no jogo *Among Us*. Essa adaptação buscou promover a ludicidade, o raciocínio lógico, a movimentação corporal e o trabalho em equipe, por meio de uma dinâmica que mistura desafios físicos e cognitivos em um ambiente de cooperação e investigação.

A atividade foi realizada na quadra da escola e contou com o uso de cartas de identificação para determinar os papéis de cada participante — entre impostores e tripulantes —, bem como desafios físicos e interdisciplinares dispostos em diferentes pontos do espaço. Antes do início da partida, foi necessário calcular o número total de alunos da turma para definir a proporção adequada de um impostor para cada cinco

tripulantes. Cada aluno recebeu, de forma sigilosa, uma carta ou pedaço de papel que indicava seu papel no jogo, devendo manter essa informação em segredo.

As missões, elaboradas em cartolinhas ou folhas, foram distribuídas ao redor da quadra e se dividiram entre atividades denominadas Missões Ginástica, como realizar 15 polichinelos, ficar na posição de prancha por 30 segundos, fazer 10 abdominais, abraçar 4 pessoas, realizar uma volta na quadra correndo, atribuindo práticas corporais voltadas as ginásticas de condicionamento físico. Os tripulantes tinham como missão cumprir todas essas tarefas, enquanto os impostores precisavam simular envolvimento nas atividades e, ao mesmo tempo, eliminar os colegas discretamente.

As eliminações ocorriam de maneira sutil — por meio de uma piscada ou um sussurro com a frase “você está eliminado”. Após ser eliminado, o aluno deveria entregar sua carta ao professor e sair da atividade, sem revelar seu alvoz. Nesse momento, era convocada uma reunião de emergência com os jogadores ativos e todos discutiam quem poderia ser o impostor. Ao final do debate, realizava-se uma votação e o aluno mais votado era eliminado. Os participantes eliminados não podiam interferir nas discussões nem votar, por já conhecerem a identidade de quem os eliminou.

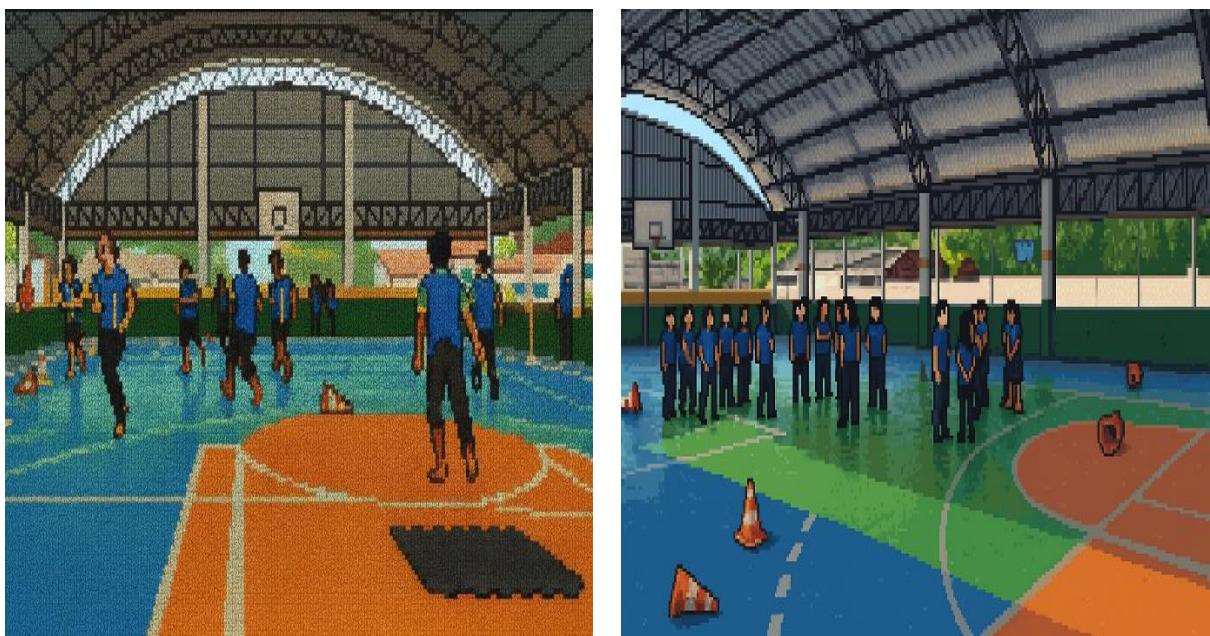


Figura 18: Imagens reais, transformadas em desenho através do *chatgpt*, de alunos praticando o *Among Us*  
Fonte: arquivos pessoais da autora

O jogo podia ter dois desfechos: vitória dos tripulantes, caso todas as missões fossem concluídas ou se todos os impostores fossem corretamente identificados e eliminados; ou vitória dos impostores, se conseguissem eliminar todos os tripulantes antes da conclusão das tarefas.

Nesse jogo, aconteceram várias situações. Por vezes, não guardavam o segredo sobre quem era o impostor; outros não cumpriam as missões com qualidade, outros eram eliminados e não saiam do jogo por não terem o discernimento de saber que foram alvo. Um desses casos, o impostor falou: “já te matei várias vezes e tu não quer sair”. Pode-se perceber a falta de compreensão, falta de atenção ou apenas má vontade de participar do jogo. Essas situações revelam como ainda é preciso trabalhar aspectos como atenção, compreensão das regras e envolvimento coletivo, já que a atividade depende do comprometimento de todos para que o jogo faça sentido.

### **3.4 PLANO DE AULA: SUBWAY SURF**

Como parte do trabalho com o componente curricular de Educação Física, na área temática de Brincadeiras e Jogos, com ênfase no objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos, foi desenvolvida uma aula baseada na adaptação corporal do jogo *Subway Surf*. A proposta teve como foco promover uma vivência lúdica e motora por meio de uma dinâmica que simula uma fuga em meio a obstáculos, incentivando a agilidade, a coordenação motora, o pensamento estratégico e o espírito esportivo.

A atividade foi realizada na quadra da escola, com um circuito montado com diversos materiais: dois coletes de cores diferentes para distinguir os papéis de fugitivo e policial, cones grandes e pequenos, colchonetes ou tatames, traves de equilíbrio ou bancos suecos, medalhas e barreiras. O espaço foi organizado de forma que os obstáculos estivessem distribuídos ao longo de um trajeto, criando uma pista desafiadora. Os alunos deveriam saltar, rastejar, contornar e superar as estruturas, além de coletar medalhas posicionadas estratégicamente durante o percurso.

A dinâmica foi realizada de forma individual, com apenas um participante por vez percorrendo o trajeto e coletando as medalhas ao longo do caminho. Aqui o foco ficou totalmente no percurso e nos desafios físicos. Dessa maneira, o estudante precisava manter atenção, equilíbrio e coordenação para completar o circuito e conquistar o maior número de medalhas possível. O desafio principal estava em

cumprir todo o trajeto com qualidade e sem erros, valorizando o esforço individual e a superação pessoal.

Muitos alunos se deleitaram - desfrutaram desse momento de experiência singular, pois a atividade era desafiadora e o participante teria que superar os obstáculos do percurso. O que deixou a brincadeira ainda mais divertida foi a proposta de incluir uma pose acrobática ou um movimento ginástico durante o trajeto. Entre os mais estavam a estrelinha, a ponte e o rolamento, feitos com bastante entusiasmo. Alguns até comentaram que a atividade foi tão intensa que “deu pra suar de verdade”, mostrando que além de lúdica, também teve bastante gasto físico e envolvimento corporal.

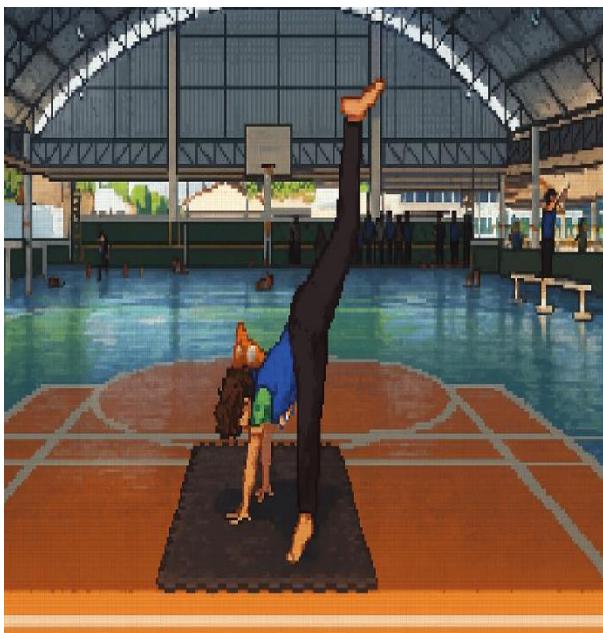


Figura 19: Imagens reais, transformadas em desenho através do *chatgpt*, de alunos praticando o *Subway Surf*.

Fonte: arquivos pessoais da autora



# MULTIPLAYER

---

## ANÁLISE DE DADOS

## 4 MULTIPLAYER – ANÁLISE DE DADOS

### 4.1 Fase de análise: performance dos jogadores (professores)

A entrevista com os professores de 6º e 7º anos foi pensada e elaborada por conta da necessidade de entender e saber as condições nas quais os sujeitos da pesquisa estariam aplicando o objeto de conhecimento Jogos Eletrônicos em suas aulas de Educação Física. Conhecer um pouco sobre as experiências e perspectivas dos sujeitos sobre os Jogos Eletrônicos na escola, seria muito importante para formular o e-book das práticas corporais.

Na entrevista, foram feitas perguntas abertas e suas respostas trouxeram uma análise sobre os sujeitos, suas características (acadêmicas e profissionais) além da informação sobre como é visto o conteúdo Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física, como ele é repassado aos alunos e as dificuldades encontradas para desenvolver o tema. Todos os professores entrevistados são efetivos do município e trabalham com as turmas de 6º e 7º anos, respondendo as três primeiras perguntas.

No questionamento sobre a utilização da BNCC para os planejamentos das aulas (Tabela 2), todos responderam que se baseiam nele por ser um documento cujo objetivo é nortear aprendizagens essenciais durante o período da educação básica escolar. Segundo a própria BNCC (2017):

“É 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, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (BNCC, 2017, p. 7).

Todos os professores falam que a utilização da BNCC facilita o direcionamento no ato de planejar o Caderno Curricular<sup>17</sup>, que equivale ao planejamento anual, pois o conteúdo repassado na região norte do país será o mesmo ministrado na região sul, com suas devidas adaptações regionais e locais.

---

<sup>17</sup> Também conhecido como plano curricular ou simplesmente currículo, é um documento normativo que organiza o processo de ensino e aprendizagem, estabelecendo os objetivos, habilidades e conteúdos a serem desenvolvidos pelos alunos. Ele serve como um guia para os professores e para a escola, definindo as competências e a formação básica que devem ser garantidas em cada etapa da educação.



**Tabela 2:** Sobre a utilização da BNCC para o planejamento das aulas.

Professor 1	“Utilizo porque se torna mais simples o planejamento de aula e para também que os alunos, eles tenham o mesmo aproveitamento das turmas de outros locais”.
Professor 2	“Sim, sim. Porque é através dela que faz o planejamento anual, né? Com as unidades temáticas do conhecimento para planejamento através dela”.
Professor 3	“Bom, a gente tá seguindo agora a nova base curricular, né, aonde ele é um dos conteúdos que tão repassando para os alunos de 6º e 7º anos, entendeu? Aonde esses conteúdos estão sendo adaptados, né?”
Professor 4	“Sim, utilizamos sim, até porque é norma do MEC e é o que direciona as nossas atividades na escola”.
Professor 5	“Sim, porque na base, já diz base, a gente tá baseado é, pelo Ministério da Educação, tudo que ele tem para que a gente possa desenvolver, para que a gente possa se basear, a gente tenha o planejamento bem adequado, tá ali”.
Professor 6	“Sim, por conta de ser é a base comum curricular, né, no qual envolve todos os, as metodologias pra que tenha um único objetivo comum”.

Fonte: autoria própria

O artigo nº 26 da LDB destaca a importância de um currículo unificado no sistema de ensino, para garantir uma educação de qualidade.

[...] Os currículos da Educação Infantil do Ensino Fundamental e do Ensino Médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos (BRASIL, 1996, p. 19).

A BNCC costuma ser defendida porque ajuda a garantir que todos os estudantes do Brasil tenham acesso a um conjunto básico de aprendizagens, não importa em qual região estudem. Isso dá mais segurança às famílias que mudam de escola e, também, facilita a vida dos professores, que passam a ter um guia para organizar seus planejamentos. Além disso, a BNCC serve de referência para livros didáticos,



avaliações e políticas educacionais, o que cria mais coerência no sistema de ensino. Por outro lado, há críticas de que essa padronização pode limitar a autonomia do professor e acabar deixando de lado a valorização das diferenças culturais e regionais. Muitas vezes, ela trata como iguais realidades que são muito diferentes, correndo o risco de reforçar desigualdades em vez de superá-las. Por isso, o debate sobre a BNCC fica entre enxergá-la como uma ferramenta importante para unificar e orientar a educação no país e, ao mesmo tempo, reconhecer a necessidade de adaptar sua aplicação à diversidade brasileira.

Nas perguntas 4 e 5 que fazem alusão sobre ter a ciência de que os jogos eletrônicos compõem parte dos objetos de conhecimento da BNCC e se eles os utilizam em suas aulas, a resposta foi unânime: sim. Todos sabem que os jogos eletrônicos fazem parte do currículo desse documento nacional e apenas um professor, apesar de conhecer, não coloca em seus planejamentos escolares.

No questionamento de número 6, a intenção era saber qual metodologia utilizada para repassar o conteúdo para os alunos. Um professor respondeu que utiliza computador e *data-show* e quatro professores afirmaram que fazem as aulas teóricas com apostilas e exercícios de fixação de conhecimento e, também, uma aula dialogada, com troca de ideias entre o professor e alunos (Tabela 3).

**Tabela 3:** Sobre a metodologia utilizada para ministrar os jogos eletrônicos.

Professor 1	“Normalmente utilizo computadores, <i>data-show</i> ”.
Professor 2	Professor não trabalha o conteúdo
Professor 3	“A parte de pesquisas, aonde são direcionados mais na parte de conteúdo, né”.
Professor 4	“Somente de forma teórica”
Professor 5	“Eu passo esse conteúdo pra, eu passei esse conteúdo pra eles por apostilas, desenvolvi algumas atividades com eles, pra eles fazerem em casa na apostila”.
Professor 6	“Eu acabo é, tipo, uma aula dialogada, mostrando pra eles os jogos que tem, né, vamos dizer, no mundo da internet, tudinho pra eles. Então é desta forma que eu acabo abordando o conteúdo”.

Fonte: autoria própria

Observa-se que a maioria dos professores entrevistados não utilizam os JEs de forma prática e que os alunos recebem esse conhecimento apenas como base teórica, instruindo sobre a origem e evolução desses jogos, a classificação dos jogos eletrônicos de acordo com a forma em que é jogado, benefícios e malefícios com o uso dos JEs. São vários assuntos explorados sobre esse conteúdo, mas que não é posto em prática o jogo em si, por algumas situações que são respondidas no próximo questionamento.

Uma pesquisa no município de São Mateus, no Espírito Santo, que objetivava investigar a utilização dos jogos eletrônicos no desenvolvimento dos conteúdos nas aulas de Educação Física, entrevistou 17 professores de Educação Física, atuantes no ensino fundamental e foi concluído que não utilizavam os jogos eletrônicos, apesar de acreditarem nessa possibilidade metodológica. Segundo Felipe (2022, p. 10) “os poucos momentos que os dispositivos eletrônicos são utilizados, são para o desenvolvimento de trabalhos teóricos e/ou jogos de tabuleiros, limitando sua utilização, tendo em vista a ampla variedade de recursos que esses dispositivos fornecem”. Esses achados, corroboram com os nossos, trazendo à tona um problema que parece ser o de muitas partes do país.

Quanto a pergunta 7, sobre as dificuldades encontradas para desenvolver o tema jogos eletrônicos em sala de aula, todos afirmaram que a falta de equipamentos e estrutura adequada é o que mais impacta no repasse desse conteúdo.

Nota-se, através dessas respostas, que existem muitas dificuldades para ministrar o objeto do conhecimento Jogos eletrônicos por falta de estrutura e materiais adequados. A BNCC (2017) orienta que o aluno precisa experimentar, na escola ou fora dela, os diversos jogos eletrônicos, porém em uma escola como as do município de Alenquer/PA, que não possui o material adequado e necessário para a tal experimentação, fica inacessível atingir tal habilidade orientada no documento. E essa é a maior dificuldade encontrada pelos professores da referida cidade, limitando-os em dar aulas apenas teóricas e apostiladas (Tabela 4).



**Tabela 4:** Sobre a dificuldade encontrada para desenvolver o tema “jogos eletrônicos” em sala de aula.

Professor 1	Parte de infra estrutura é bem complicada trabalhar nas escolas, sendo que é uma área pouco conhecida do meio educacional e devido essa falta de estrutura nós também temos um problema de trazer, é, de fazer com que nossos alunos, eles tenham esse vínculo dentro da sala de aula.
Professor 2	A realidade dos nossos alunos aqui é complicada, em vista de material também, assim como nas outras unidades de conhecimento como, por exemplo, é como se fosse trabalhar um vôlei sem uma rede e sem uma bola.
Professor 3	“Primeiramente, estrutura na escola conta muito e também quando a gente vai falar é de jogos on-lines precisa muito do acesso à internet”.
Professor 4	“A maior dificuldade com certeza é a falta de equipamento necessário para que os alunos tenham a aula prática”.
Professor 5	“A escola não tem material adequado não. É uma aula muito atrativa, mas infelizmente não tem, não tem o apoio necessário que deveria ter pra desenvolver a aula”.
Professor 6	“Falta do acesso e, ao aparelho, né, e à internet também”.

Fonte: autoria própria

Basicamente, os maiores empecilhos para a ausência das práticas dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física são as infraestruturas inadequadas, no que diz respeito aos espaços físicos não apropriados, sem acesso a materiais tecnológicos, como os *consoles*, computadores e dispositivos móveis; a falta de conectividade, pois a maioria dos jogos necessitam de rede de internet para funcionar corretamente e não foi citado nas entrevistas, porém, a falta de capacitação de educadores impede, também, a participação de modo eficaz e eficiente dos jogos eletrônicos na escola.

Na concepção de Sabino Neto (2020), a BNCC não apresenta orientações sobre como desenvolver o trabalho com jogos eletrônicos a partir da perspectiva da cultura digital ou da educação midiática na Educação Física. Além disso, deixa de considerar aspectos fundamentais, como a disponibilidade de equipamentos e infraestrutura nas



escolas públicas brasileiras, bem como o conhecimento e a formação dos professores para efetivar esse tipo de prática.

Uma análise de artigos científicos publicados entre 2019 e 2024, disponíveis no Portal de Periódicos CAPES, feita por Silva e Pacheco (2025), com foco em estudos sobre a democratização do acesso às tecnologias no ambiente escolar, revelou que a inclusão digital ainda enfrenta diversos obstáculos. Entre eles, destacam-se a falta de infraestrutura tecnológica adequada, a carência de formação docente específica e as desigualdades socioeconômicas que restringem o acesso dos alunos às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

E, na última pergunta sobre a importância dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, todos os professores responderam que consideravam fundamental esse conteúdo, visto que a tecnologia, a conectividade e os equipamentos virtuais – celulares, *tablets*, videogames – estão cada vez mais presentes no cotidiano dos estudantes e a escola precisa agregar essa evolução da cultura digital nas metodologias de ensino. “Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes” (BNCC, 2017, pág. 61).

**Tabela 5:** Sobre a importância dos JEs dentro das aulas de Educação Física para alunos de 6º e 7º anos.

Professor 1	“Para que a gente possa utilizar os jogos eletrônicos dentro das nossas aulas, para que os nossos alunos venham entender a necessidade, importância, dentro do ambiente escolar e não utilizar apenas para situações ociosas, mas também para o desenvolvimento educacional do mesmo.”
Professor 2	“Eu acho importante porque a tecnologia ela tá aí, né, no convívio diário dos alunos, né, e a gente vê que muitos alunos praticam alguns jogos eletrônicos, né, e alguns condiz com a realidade, né.”
Professor 3	“É uma coisa nova, aonde o aluno tá conhecendo essa nova metodologia de ensino, aonde que eles possam desenvolver no



	futuro. E a gente vê hoje, no dia a dia, com o avanço da tecnologia abrangeu bastante, relacionado a parte mais tecnológica."
Professor 4	"É uma outra ferramenta que a gente pode utilizar pra tá reforçando os conteúdos da sala de aula, (...) estimular a criatividade dos alunos e dá um conteúdo a mais pra eles."
Professor 5	"Os jogos eletrônicos eles desenvolvem a capacidade deles planejarem, deles desenvolverem, deles serem disciplinados, porque lá tudo tem uma regra, todos os jogos têm uma regra que precisa ser cumprida."
Professor 6	"é de suma importância, até porque é algo que é vai contribuir na formação do educando, né?"

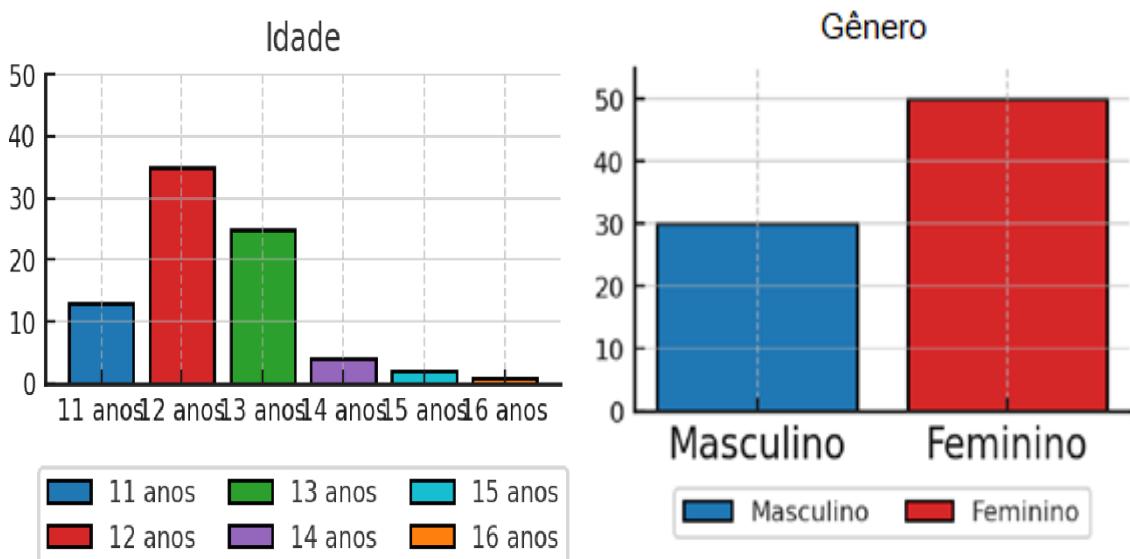
#### **4.2 Fase de análise: performance dos jogadores (alunos)**

O questionário com os alunos de 6º e 7º anos foi desenvolvido com o intuito de verificar se eles tinham acesso aos jogos eletrônicos e quais jogos utilizam em seu cotidiano, para que a partir disso, pudesse ser elaborado jogos com atividades práticas corporais, fazendo a ressignificação deles. Acatar esses relatos sobre os tipos de jogos eletrônicos vivenciados pelos próprios alunos, seria essencial para desenvolver o e-book das práticas corporais.

No questionário foram feitas perguntas fechadas e abertas, em que se pode analisar as respostas, trazendo as características dos pesquisados, a formação escolar e a vivência com os jogos eletrônicos no dia a dia. Todos os alunos questionados são matriculados na EMEF Nova Esperança I, no município de Alenquer e estudam nas turmas de 6º e 7º anos.

No gráfico 1 é apresentado a idade dos alunos que participaram da pesquisa, variando entre 11 e 16 anos. Nota-se a disparidade de idade, sabendo que nessas séries, a idade ideal é de 11 e 12 anos. O segundo gráfico apresenta o gênero dos alunos, mostrando maior quantidade do público feminino (53 alunas). Vale ressaltar que as aulas foram feitas com todos os alunos, mas os dados apresentados são apenas dos alunos que assinaram os termos de consentimento.

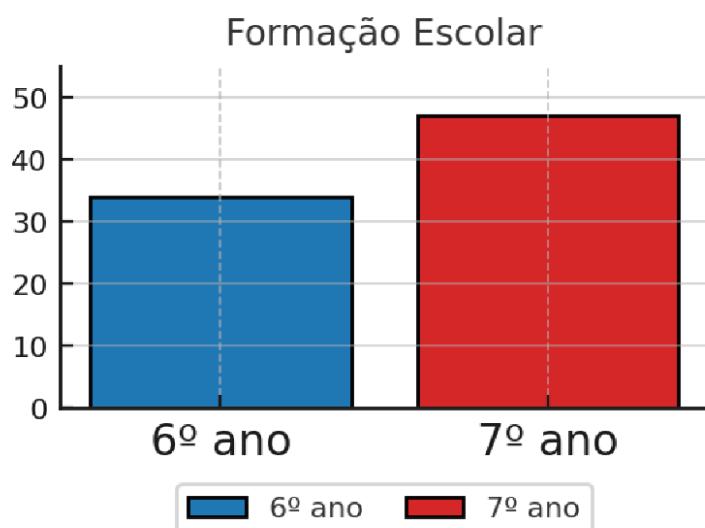
Gráfico 1 e 2 – Idade e gênero dos alunos



Fonte: Elaborado pela autora a partir do questionário inicial para os alunos

Sobre as séries dos alunos questionados, os dados são apresentados no gráfico 3. Foram direcionados para as turmas de 6º e 7º anos, pois são nessas séries que o objeto de conhecimento Jogos eletrônicos é orientado, segundo a BNCC (2017, pág.231).

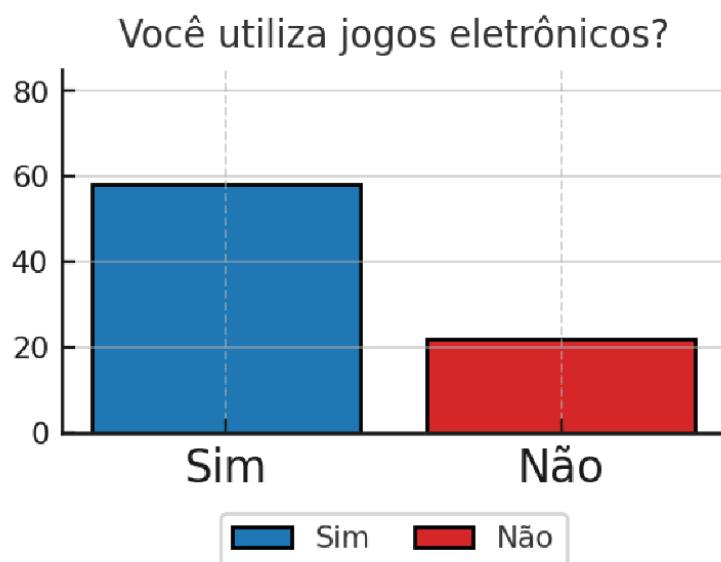
Gráfico 3 – Formação escolar



Fonte: Elaborado pela autora a partir do questionário inicial para os alunos

A partir do gráfico seguinte, serão analisadas as respostas dos alunos quanto a sua vivência com os jogos eletrônicos. Foi perguntado se utilizam jogos eletrônicos. Das respostas, 58 alunos responderam que utilizam jogos eletrônicos, enquanto 22 disseram que não utilizam. Pode-se perceber que o acesso ao JE ainda não é unânime. Por ser uma escola que recebe muitas famílias de baixa renda, acredita-se que não possuem consolas ou videogames e o aparelho celular (quando tem) é limitado para os responsáveis, impedindo o estudante de utilizá-lo para lazer.

Gráfico 4 – Sobre a utilização dos jogos eletrônicos



Fonte: Elaborado pela autora a partir do questionário inicial para os alunos

De acordo com o Documento Científico do Departamento de Medicina do Adolescente (2023), “em 2015, o Brasil foi o sétimo país com maior tráfego na plataforma de jogos digitais Steam (líder em jogos *on-line*). Diversos números ilustram que o jogo eletrônico é uma atividade altamente prevalente no Brasil”.

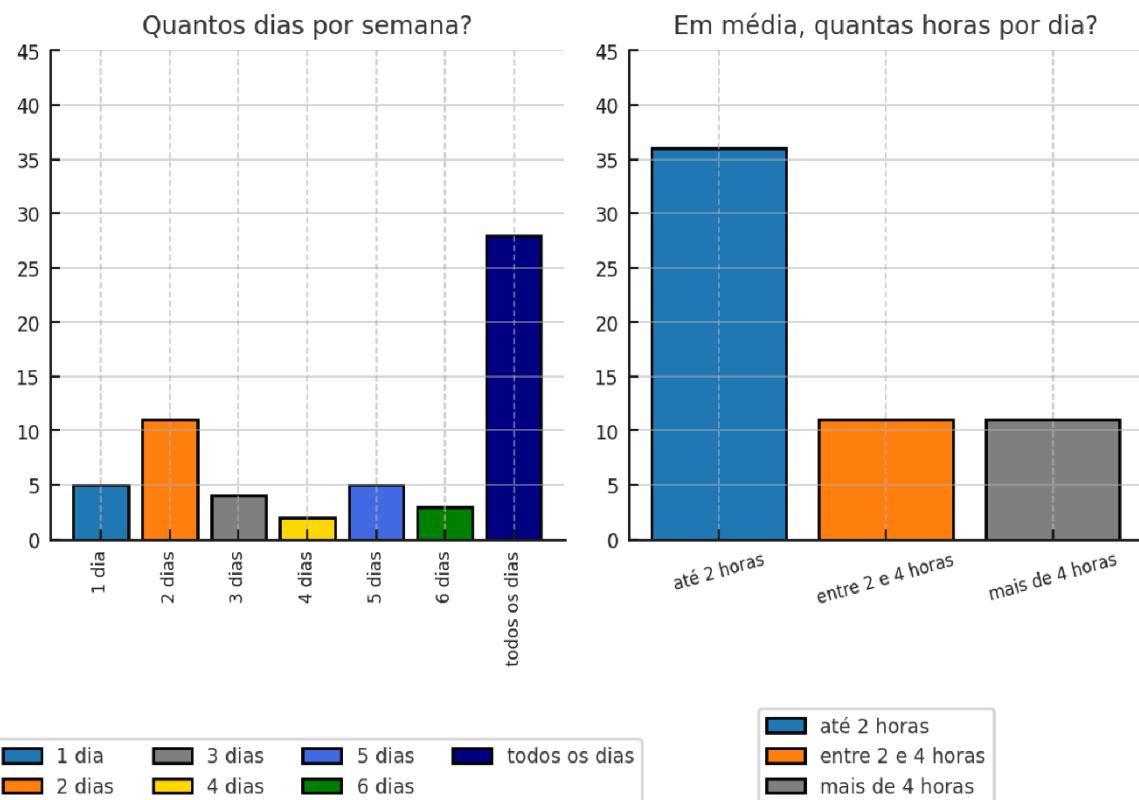
No entanto, conforme apontado pela pesquisa *TIC Kids Online Brasil 2022*, a qualidade da conexão e a disponibilidade de dispositivos adequados podem limitar a participação de crianças e adolescentes no ambiente digital — fatores que comprometem o uso para lazer, estudo e outras interações significativas”.

Isso faz com que as crianças e adolescentes não tenham as vivências de práticas digitais, na mesma velocidade em que a tecnologia vai avançando, o que

torna mais desafiador o papel do educador a executar planejamentos didáticos envolvendo jogos eletrônicos.

Dos 58 (cinquenta e oito) alunos que responderam que utilizam os jogos eletrônicos, foram questionados o tempo de consumo: quantas vezes na semana e quantas horas por dia. A grande maioria consome os jogos virtuais todos os dias, cerca de 48,2%, equivalente a 28 alunos e 62% (36 alunos) praticam os jogos com duração de até 2h por dia.

Gráficos 5 e 6 – sobre o consumo semanal e diário dos jogos eletrônicos.



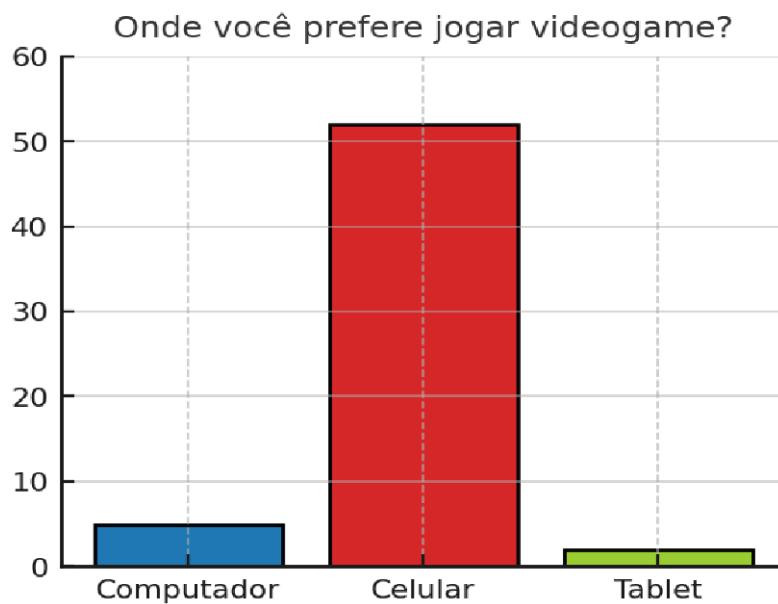
Fonte: Elaborado pela autora a partir do questionário inicial para os alunos

Ainda que grande parte dos pesquisados pratiquem diariamente os jogos eletrônicos, há um número relativamente baixo em relação à quantidade de horas por dia, deixando evidente que não existe um consumo exagerado que possa causar a dependência eletrônica. Gonçalves e Azambuja (2021), após uma revisão de literatura, concluiu que:

Em relação à dependência em jogos eletrônicos o uso recreativo passa a ser considerado uma dependência quando percebem-se prejuízos e o seu uso deixa de ser um comportamento controlado, passando a ser uma preocupação na vida do sujeito, onde rotinas, responsabilidades e relacionamentos passam a ser corrompidos ou ignorados pela necessidade de se manter jogando (GONÇALVES; AZAMBUJA, 2021, p. 151).

A pergunta sobre o equipamento eletrônico que é utilizado para fazer a prática do jogo eletrônico foi respondida com 89% dos alunos, (cerca de 52 pessoas) usando o celular como equipamento de jogo, em seguida computador (cinco pessoas) e *tablete* (uma pessoa).

Gráfico 7 – sobre os equipamentos utilizados na prática dos JEs.

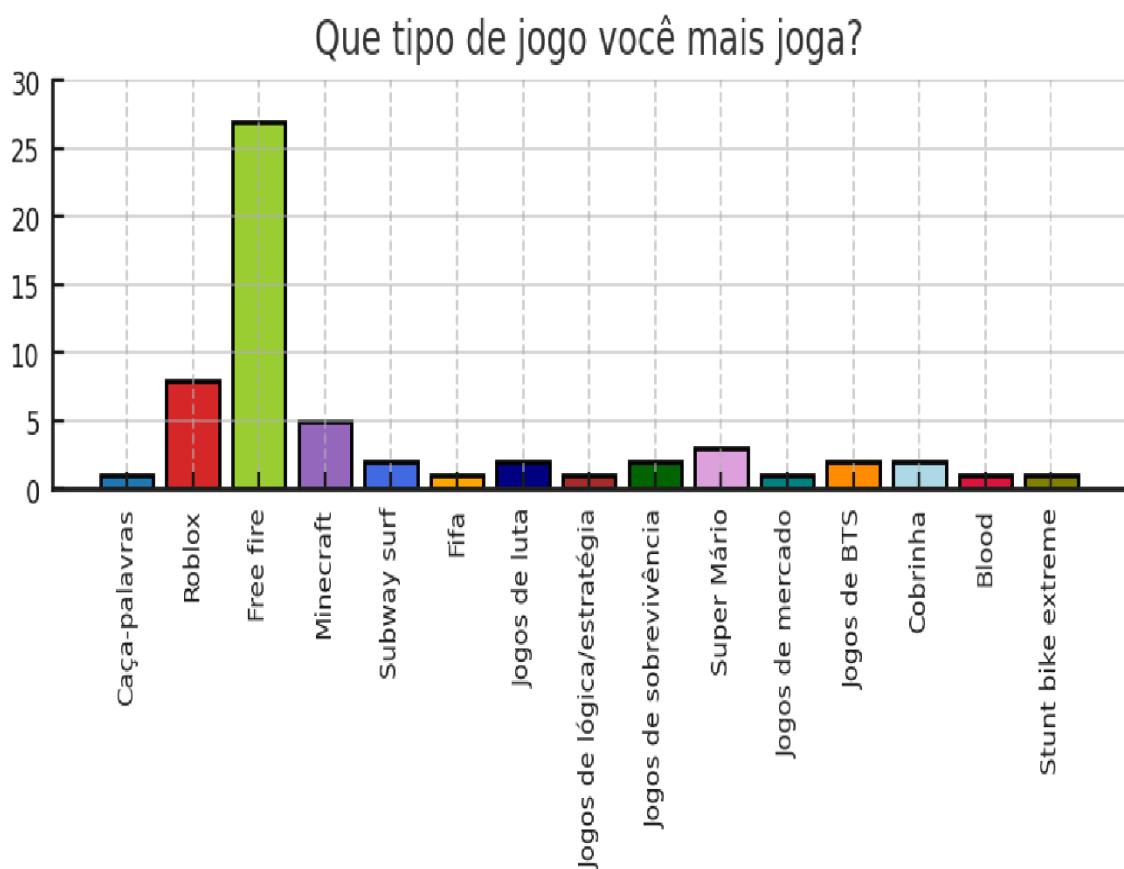


Fonte: Elaborado pela autora a partir do questionário inicial para os alunos

Conforme mencionado no Documento Científico do Departamento de Medicina do Adolescente (2023), nos últimos anos, houve um significativo aumento na disponibilidade e utilização de tecnologias como computadores, *tablets* e *smartphones*, o que tem impactado de forma significativa as atividades de lazer. Essa observação confirma as informações obtidas no questionário, que demonstram a frequente utilização de jogos por meio de celulares, apesar dos alunos não terem o aparelho próprio para uso de jogos eletrônicos (*consoles*).

E o último gráfico apresenta os jogos mais citados pelos alunos, liderando a pesquisa, o jogo de ação *Free Fire* com 46,5% dos alunos. Nota-se que esses educandos gostam de jogos que possuem bastante adrenalina, como é o caso desse jogo. Como foi o mais mencionado, ele foi um dos que fizeram parte da intervenção prática.

Gráfico 8 – Qual jogo eletrônico você pratica?



Fonte: Elaborado pela autora a partir do questionário inicial para os alunos

Em uma matéria digital, no site do Globo Esporte, consta que o *Free Fire*, é um jogo de *Battle Royale*<sup>18</sup> desenvolvido pela renomada Garena<sup>19</sup>, conquistou não apenas o Brasil, mas o mundo todo, deixando para trás a ideia de ser apenas mais um passatempo de celular. Desde sua chegada ao Brasil, em agosto de 2017, o *Free*

<sup>18</sup> Tipo de jogo de computador que coloca jogadores um contra o outro em uma luta total pela sobrevivência.

<sup>19</sup> Empresa de Singapura, fundada em 2009, conhecida por desenvolver e publicar jogos online gratuitos como o popular *Free Fire*.



*Fire* se tornou um grande sucesso, sendo reconhecido como um dos principais jogos e esportes eletrônicos da atualidade. Com a proposta de sobrevivência em uma zona segura, o jogo proporciona momentos de diversão casual entre amigos, elevando a experiência dos jogadores a um novo patamar, o *eSports*.



# **PARTIDA EM GRUPO:**

---

## **PERCEPÇÕES DOS ALUNOS**

## 5 PARTIDA EM GRUPO: PERCEPÇÕES DOS ALUNOS

Chegou a hora de dar início à *partida em grupo* em que as percepções dos jogadores entram em cena. Neste capítulo, trago a análise dos grupos focais realizados com os alunos, mostrando como eles enxergam os jogos eletrônicos e de que forma relacionam essas experiências com as aulas de Educação Física. Os relatos foram organizados em categorias que ajudam a perceber tanto os pontos em comum quanto as diferenças entre as percepções dos estudantes. Mais do que apresentar resultados, este momento é um espaço para ouvir os próprios jogadores e entender, a partir de suas narrativas, como a cultura digital atravessa o cotidiano escolar.

Para preservar a identidade dos estudantes que participaram da pesquisa, os nomes reais foram trocados por pseudônimos. Escolhemos usar nomes de jogadores do *Free Fire*, justamente por ser um jogo bastante conhecido e presente no dia a dia dos alunos. Dessa forma, além de manter o sigilo ético, aproximamos ainda mais a análise do universo que já faz parte da vivência deles.

Tabela 6: Nome fictício dos participantes

Aluno(a)	Personagem	Aluno(a)	Personagem	Aluno(a)	Personagem
01	Alok	14	Shani	27	Luna
02	Andrews	15	Skyler	28	Miguel
03	Caroline	16	Suzy	29	Nikita
04	D-boas	17	Thiva	30	Orion
05	Diana	18	Xtrema	31	Otho
06	Ford	19	Chrono	32	Shiro
07	Íris	20	Evelyn	33	Steffie
08	Kapella	21	Homero	34	Tatsuya
09	Maxim	22	Ignis	35	Paloma
10	Misha	23	Jota	36	Luqueta
11	Moco	24	Kairos	37	Lila
12	Oscar	25	Kenta	38	Kelly
13	Rafael	26	Laura	Mediadora	A patroa

Fonte: Elaborado pela autora

### 5.1 Virtual versus real

Percebemos por meio dos grupos focais que a maioria dos escolares já havia tido experiência com jogos virtuais fora da escola, mas vivenciar esses mesmos jogos nas aulas de educação física representou um desafio e, por essa razão, sentiram mais dificuldade para a execução das atividades adaptadas dos jogos eletrônicos. Dentre os motivos estavam o cansaço, a pouca destreza motora e o ser atingido de verdade quando se é alvo.

Isso mostra que, mesmo acostumados com os jogos eletrônicos, os estudantes não desenvolvem, necessariamente, as mesmas habilidades motoras no corpo. Nesse âmbito, é oportuno destacar que a falta de prática de atividades físicas provoca o sedentarismo, deixando-os com menos destreza. Por outro lado, a vantagem de trazer os jogos para a Educação Física é justamente poder trabalhar essas questões: movimentar o corpo, desenvolver habilidades e transformar a experiência do jogo em algo mais completo e desafiador.

*A patroa: Qual foi a diferença para vocês entre é jogar em um aparelho eletrônico, no caso um celular ou no computador, e jogar corporalmente? Algum personagem: Cansaço. Rafael: Porque no corporal a gente corre, cai (risos). Algum personagem: De se equilibrar nas linhas lá é difícil. Shiro: Porque eu sou gordinho, né? Corro um pouquinho e já tô (respiração ofegante).*

Os resultados do estudo feito por Klasnja, et al. (2022) indicam que a prática de atividade física está diretamente relacionada à melhoria do tempo de reação. Foi observado que crianças que se exercitam regularmente apresentam um tempo de reação reduzido em comparação com aquelas que passam mais tempo jogando videogame. Este dado reforça a importância da atividade física na promoção da agilidade e rapidez de resposta em crianças.

*Ford: A vantagem do free fire, matei o cara, o cara reviveu (risos). Personagem: Sonho (risos). D-boas: Lá é diferente porque lá tem habilidade. Caroline: É é, lá tem habilidade e poder. Algum personagem: Eu não gostei do free fire na vida real porque eu morria (risos).*

As falas dos alunos tornam evidentes a diferença entre o mundo virtual e o mundo real, uma vez que o *Free Fire* cria um mundo à parte, cheio de poderes e habilidades que não existem de verdade. Lá, dentro do jogo, é possível reviver depois de morrer, correr mais rápido, ter força especial ou até sobreviver a coisas que na vida real seriam impossíveis. Quando trazemos esse jogo para a quadra, o choque é



grande: não há poder especial, não há vida extra, nem como voltar depois de ser eliminado. O corpo sente: vem o cansaço, a dificuldade motora, a dor de ser atingido. O que antes era só fantasia vira um desafio real. Isso mostra como o mundo virtual pode ser sedutor, porque dá a sensação de liberdade e poder, mas também como a Educação Física tem um papel importante: ajudar o aluno a encarar os limites e possibilidades do seu corpo. Jogar na escola não é só repetir o *game*, mas transformar aquela experiência em algo mais completo, em que a imaginação encontra a realidade.

Gonçalves e Azambuja (2021) apontam que os jogos oferecem aos jogadores a oportunidade de experimentar situações impossíveis na vida real, proporcionando um prazer, intensificado à medida que exploram experiências extraordinárias em um ambiente seguro e sem limitações para alcançar seus objetivos.

E os jogos eletrônicos podem proporcionar uma imersão em mundos de fantasias, na qual permite que os jogadores exerçam o controle das situações apresentadas e acabe gerando um mundo sem frustrações e rejeições. Desta forma, os usuários vão se afastando do mundo real e substituindo pelo mundo virtual, como um mecanismo de fuga dos problemas sociais (GONÇALVES; AZAMBUJA, 2021, p. 151).

Na quadra, o jogo deixou de ser só na tela e virou corrida, arremesso, gesto físico, como se os personagens tivessem saído do celular e passado a existir nos corpos dos alunos. Isso mostra que, quando os alunos trazem o *game* para a Educação Física, não é apenas uma imitação: é uma chance de transformar cliques e poderes virtuais em movimentos de verdade. Eles passam a sentir no corpo o que antes era só no digital — e isso dá outra dimensão ao jogo, que vira brincadeira, exercício e desafio real ao mesmo tempo.

*Otho: mexe com o corpo também, principalmente o freefire e faz assim (fez o movimento de arremesso), faz vários movimentos.*

A Educação Física está diretamente ligada ao movimento corporal, pois é por meio dele que os alunos exploram, experimentam e aprendem sobre si mesmos e sobre o mundo. O corpo em movimento é o principal meio de expressão nessa área: correr, saltar, arremessar, dançar, jogar ou simplesmente se deslocar são formas de vivenciar práticas que desenvolvem habilidades motoras, sociais e cognitivas. Mais do que treinar gestos técnicos, a Educação Física valoriza o corpo como linguagem, como espaço de interação e de construção de experiências.



## 5.2 Descobertas a partir das aulas

A partir das aulas teóricas foram abordados alguns cuidados que os escolares precisam ter ao jogar por meio eletrônico. Figura como exemplo dessa orientação o tempo excessivo em que o jogador fica ligado nas telas ou, ainda, a utilização de fones em altura exagerada. Além disso, o uso excessivo pode levar a problemas de relacionamento, mau desempenho escolar e até mesmo dependência patológica, afetando a vida social e familiar. Além de outros prejuízos:

*Homero: Eu descobri uma coisa, só que é nada disso. A patroa: O que que foi? Homero: Eu não sabia que ficar muito tempo olhando no celular, eu não sabia que dava a síndrome do olho seco. Chrono: Esse negócio é (...) só quem usa fone eu não uso fone A patroa: Do qual? Qual problema? Chrono: Negócio de ouvido é é... Evelyn: Audição. Chrono: É audição, eu não sabia que dava isso porque só quem usa fone. Chrono: Acho que alguns não porque tipo chamam muito palavrão nos jogos e não gosto não e (risos). A patroa: Custo financeiro? Por que? Laura: porque tem pessoas que gastam muito.*

Os escolares também relataram os benefícios que os jogos eletrônicos podem possibilitar:

*Chrono: Jogos eletrônicos, tem alguns jogos que dá benefício. Tipo, jogos de matemática, de inglês também é bom. Jota: Criar uma casa. (risos). Orion: a diversão, distrai a mente.  
Shiro: se distrai (inaudível). Nikita: é verdade.*

A partir das aulas teóricas, os alunos passaram a perceber que os jogos eletrônicos têm tanto o lado positivo quanto o lado negativo. Eles entenderam que o uso exagerado pode trazer problemas, como ficar tempo demais na frente da tela, usar fones de ouvido em volume alto, gastar dinheiro de forma descontrolada ou lidar com situações de agressividade nos jogos. Por outro lado, também reconheceram que os games podem trazer benefícios, como auxiliar no aprendizado de conteúdos, estimular a criatividade, divertir e ajudar a relaxar. Isso mostra que as discussões em sala contribuíram para que eles desenvolvessem uma visão mais crítica e equilibrada sobre o lugar dos jogos no seu dia a dia.

No estudo de Bacarin, Albuquerque e Azevedo (2025), que contou com a participação de 67 alunos de 9º ano do Ensino Fundamental, evidencia a ambivalência das percepções dos estudantes sobre o uso de celulares nas aulas de Educação Física. Os aparelhos digitais são vistos como aliados no processo de ensino, já que ajudam no acesso a conteúdos e na organização das tarefas. Ao mesmo tempo, existe



uma preocupação de que o uso para lazer acabe falando mais alto do que o educativo, atrapalhando a concentração e diminuindo o envolvimento dos alunos (BACARIN; ALBUQUERQUE; AZEVEDO, 2025).

### **5.3 Acesso ao conteúdo**

Apesar da maioria já ter experienciado os jogos eletrônicos, muitos nunca jogaram eletronicamente e desconheciam muitos dos jogos apresentados. E muitos nunca tiveram esse conteúdo na escola. Assim, essa prática na escola possibilitou o acesso desses escolares a essa unidade de conteúdo da Educação Física.

*A patroa: Bom, então vamos falar sobre a experiência de vocês com jogos eletrônicos. Vocês já jogaram fora daqui, celular e computador, já jogavam? Alguns personagens: Não. Personagem: não. Personagens: não*

*A patroa: Mas vocês já tinham alguma informação, já sabiam alguma coisa sobre jogos eletrônicos ou só sobre jogos mesmo, que vocês já jogavam?*

*Personagens: Só sobre jogos. Só sobre jogos.*

*A patroa: Já tinham procurado conteúdo sobre os jogos eletrônicos?*

*Personagens: Ainda não.*

*A patroa: Não? Nadinha.*

*Personagens: Não*

*A patroa: Só tiveram contado aqui dentro da escola, em sala de aula?*

*Personagens: Sim.*

Os relatos dos estudantes mostram que, antes das aulas, eles nunca tinham tido contato com conteúdos teóricos sobre jogos eletrônicos na escola. Embora já conhecessem os games no dia a dia, foi na Educação Física que esse tema apareceu de forma organizada, possibilitando novas descobertas. Essa novidade é significativa porque a Educação Física, tradicionalmente associada ao movimento corporal, abriu espaço também para discutir aspectos ligados ao uso das tecnologias. Assim, os alunos puderam relacionar o que vivem no mundo virtual com os cuidados com o corpo real, entendendo tanto os riscos quanto as possibilidades que os jogos podem trazer.

Em um estudo de Nunes (2024), é possível evidenciar o quanto é importante valorizar aquilo que o aluno vive fora da escola, fazendo com que a prática pedagógica tenha sentido por trazer a realidade do estudante para o ensino, para o ambiente escolar. Ele passa a perceber que o que ele aprende na escola tem a ver com a vida dele, com a sua cultura e com o seu cotidiano.



Trazer a realidade do estudante para o processo de ensino-aprendizagem mostrou-se mais significativo para eles, uma vez que sua realidade, sua cultura está em destaque e, sendo valorizada nesse ambiente, o aluno percebe uma significação do que ele aprende com o seu cotidiano (NUNES, 2024, p.4).

É importante destacar, no entanto, o papel relevante do educador nessa prática pedagógica, pois os professores precisam ter um prévio conhecimento sobre jogos eletrônicos. Além disso, há a necessidade de planejar, adaptar e desenvolver as aulas, tornando-as significativas para o aluno. O domínio básico desse assunto permite verificar as propostas pedagógicas e a construção de uma prática saudável que não fuja da realidade do educando. Arruda e Campbell (2025) salientam que “no contexto da licenciatura, é fundamental que o professor de Educação Física receba uma formação mínima sobre a logística e a aplicação dos JE em sala de aula”, possibilitando assim, um diálogo de ensino-aprendizagem que não seja preconceituoso ao conceito de jogos eletrônicos, mas que abra espaço para novas formas de expressão, interação e construção de conhecimento.

#### **5.4 Construir juntos**

Um dos princípios dos jogos na escola é permitir aos escolares experimentar, criar e recriar jogos. A partir dessa experiência, eles puderam opinar como a prática ficaria melhor para se jogar. A partir dessa perspectiva, foi possível implementar algumas alterações para a construção do nosso produto educacional.

*Ford: O subway surfers. Algum personagem: Tinha que ter um policial também. Ford: Colocaria o policial pra correr atrás da gente Kapella: Ou podia ser uma pessoa correndo atrás da gente*

*Algum personagem: Pac-man. Personagem: Tem que colocar tipo um pano*

*A patroa: Pra saber quem é? Algum personagem: É por causa que seria muito mais divertido. A patroa: Ia ficar de fantasma mesmo?*

*Algum personagem: É de fantasma literalmente ia ficar muito divertido. Algum personagem: Ia ficar muito divertido*

Nesse processo, os alunos não ficaram apenas como jogadores, mas também como criadores. Eles trouxeram sugestões, apontaram dificuldades e pensaram em soluções. Isso deixou a prática mais próxima da realidade deles e mostrou que o jogo pode ser sempre reinventado para ficar mais divertido e acessível para todos.

A utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem proporciona uma série de vantagens para as crianças. Estimula a criatividade, a imaginação e as habilidades de resolução de problemas. As crianças aprendem de forma mais eficaz quando estão ativamente envolvidas no processo de aprendizagem e a utilização de jogos como ferramenta educacional proporciona oportunidades para explorar e experimentar o ambiente ao seu redor (KISHIMOTO, 1998).

Na concepção de Marques *et al.* (2021), “a prática de aprendizagem ativa se concentra em uma variedade de ferramentas usadas para envolver cognitivamente os alunos, acumulando conhecimento e desenvolvendo esquemas”; assim, eles terão maior autonomia em relação ao conteúdo aprendido. Muitos alunos ainda estão acostumados a metodologia tradicional em que o professor não busca levar o cotidiano para as salas de aulas e o discente, por sua vez, não consegue enxergar a importância do aprendizado em sua vida.

Para Cunha *et al.* (2024) “o estudante não chega à sala de aula sem conhecimentos, mas com um conjunto de conhecimentos adquiridos previamente, tornando-se necessário que o professor dê fundamentos a esses conhecimentos para que a aprendizagem seja significativa”. É preciso permitir que o aluno expresse as suas vivências e, a partir delas, propor mecanismos adequados para fundamentar os assuntos previamente selecionados para as aulas, respeitando a cultura, e facilitando o aprendizado.

Mais do que ‘verbalizar’ conteúdos, o professor precisa buscar sentido para e no que faz. Só assim oportunizará novos sentidos para o fazer dos seus alunos. Tal comportamento baseia-se na conexão de significados entre o professor (mediador) e o aluno (sujeito), ambos atores na organização do conhecimento e, portanto, no processo de aprendizagem. Reconhecendo seus papéis, o aluno se transforma em participante de construção do próprio conhecimento e o professor, por sua vez, em participante facilitador do processo de ensino-aprendizagem do aluno (HENRIQUE, 2020, p. 80).

O ensino baseado em metodologias ativas se inspira bastante na educação crítica, valorizando a ideia de aprender junto à realidade do estudante e, também, de desenvolver a capacidade de aprender a aprender.



**GAME OVER:**

---

**OU**

**CONTINUE....**

**CONCLUSÃO**

## 6 GAME OVER? OU CONTINUE... - CONCLUSÃO

A jornada desta dissertação, que se propôs a analisar a aplicabilidade do conteúdo dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física para alunos do 6º e 7º ano em uma escola pública de Alenquer/PA, nos levou a trilhar um caminho que começou com um desafio: a aparente impossibilidade de trabalhar com a cultura digital em um contexto de escassez de recursos e infraestrutura. A realidade das escolas públicas, onde a falta de equipamentos e o acesso limitado à internet restringem a prática e limitam o ensino ao campo teórico, poderia ter sinalizado um *Game Over* para a proposta. Contudo, este estudo provou que a inovação pedagógica reside não na tecnologia em si, mas na capacidade de ressignificação da prática docente.

Ao transformarmos jogos populares como *Free Fire*, *Pac-Man*, *Among Us* e *Subway Surfers* em vivências corporais e estratégicas, encontramos o caminho do "Continue". A intervenção demonstrou que a Educação Física pode e deve estabelecer um diálogo com a cultura juvenil e digital dos alunos.

Os resultados de campo revelaram a profunda humanidade do processo de ensino-aprendizagem, evidenciada pelas percepções dos estudantes. Eles confrontaram a dicotomia entre o virtual e o real. No mundo digital, há habilidade e poder e a possibilidade de reviver. Na quadra, no entanto, eles sentiram o cansaço, a dificuldade de coordenação motora e o desafio físico real. Essa experiência corporal, exigindo esforço genuíno e movimento, fortaleceu a disciplina como um espaço que ajuda o aluno a encarar os limites e as possibilidades do seu próprio corpo. A proposta favoreceu o engajamento dos alunos, o desenvolvimento de habilidades motoras e estimulou a cooperação.

Além da prática, o estudo estimulou a reflexão crítica. Os alunos, muitos dos quais nunca haviam abordado o tema dos jogos eletrônicos na escola, passaram a compreender o lado ambivalente dos games, reconhecendo tanto os benefícios, como, estratégia, raciocínio e diversão, quanto os riscos do uso excessivo como a síndrome do olho seco, problemas de audição, sedentarismo e vício.

O ponto mais significativo, talvez, foi o fortalecimento do protagonismo juvenil. Os alunos não foram apenas receptores passivos, mas co-construtores do conhecimento. Eles sugeriram, por exemplo, a retirada da regra da redução



progressiva do espaço no *Free Fire* por frustração, e propuseram a inclusão de um policial na adaptação do *Subway Surfers*. Esse envolvimento permitiu que a prática pedagógica tivesse sentido e significado para eles, conectando o que aprendem na escola com a sua cultura e cotidiano.

Em suma, esta pesquisa conclui que os jogos eletrônicos, quando mediados com criatividade e consciência crítica, são uma oportunidade de inovação e inclusão na Educação Física, e não uma ameaça. A ressignificação das dinâmicas virtuais em práticas corporais analógicas demonstrou que a disciplina pode aproximar-se da realidade dos estudantes, mesmo diante de restrições materiais.

Como contribuição final à comunidade docente e para cumprir um dos objetivos específicos, foi elaborado um e-book pedagógico que sistematiza as atividades desenvolvidas (*Free Fire*, *Pac-Man*, *Among Us*, *Subway Surfers*), oferecendo um recurso prático para professores de 6º e 7º anos interessados em integrar a cultura digital ao ensino.

O caminho percorrido mostra que a Educação Física Escolar, ao se abrir para o diálogo com o universo *gamer* e ao valorizar a experiência do aluno, se torna mais plural, crítica e significativa. A pergunta final, portanto, não é se a pesquisa chegou ao fim (*Game Over*), mas sim, como o aprendizado continua. Para a Educação Física, o desafio da inovação é um "Continue..." constante, exigindo dos educadores a mesma resiliência, estratégia e criatividade que se ensina em cada jogo.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, V.; KUHN, M.; SILVA, S. P. Corpo e Educação Física Escolar: compreensões manifestas nas políticas curriculares nacionais. *Revista Humanidades & Inovação*, - ISSN 2358-8322 - Palmas - TO - v.9, n.16. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/issue/view/165>
- BACARIN, C. S., ALBUQUERQUE, D. I. de P., & AZEVEDO, N. C. S. de. (2025). O uso de tecnologias no ambiente escolar: percepções de alunos do ensino fundamental sobre ferramentas digitais nas aulas de educação física. *OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA*, 23(4), e9670. <https://doi.org/10.55905/oelv23n4-137>
- BALEOTTI, V.; DEL-MASSO, M. Jogos eletrônicos e suas contribuições pedagógicas. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 39, n. 1, p. 25-36, 2017.
- BARBOUR, R. Grupos focais. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- BETTI, M. Educação física e cultura corporal. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 13, n. 2, p. 71-80, 1991.
- BRACHT, V. Educação Física e aprendizagem social. Porto Alegre: Magister, 1999.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.
- BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Brasília: Ministério da Saúde, 2012.
- BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União, Brasília, 15 ago. 2018.
- BUCKINGHAM, D. B. Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture. Cambridge: Polity Press, 2008.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DARIDO, S. C. Educação Física na escola: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.
- FELIPE, D.; ISIDORO, F. J.; PIRES, F. P.; CARDOSO, F. Jogos eletrônicos: possibilidades pedagógicas nas aulas de Educação Física. *Temas em Educação Física Escolar*, [S. I.], v. 7, n. 1, p. 1–16, 2022. DOI: 10.33025/tefe.v7i1.3619.

Disponível em:

<https://portalespiral.cp2.g12.br/index.php/temasemedfisicaescolar/article/view/3619>.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender. São Paulo: Moderna, 1996.

GEE, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GONCALVES, M. K.; AZAMBUJA, L. S. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. Aletheia, Canoas, v. 54, n. 1, p. 146-155, jun. 2021. Disponível em:  
<[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-03942021000100017&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-03942021000100017&lng=pt&nrm=iso)>. acessos  
em 04 set. 2025. <https://doi.org/DOI10.29327/226091.54.1-16>.

GONSALVES, E. Pesquisa de campo. In: MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

HENRIQUE, N. R. Aula centrada no aluno e aula centrada no professor: experiência na Ginástica para todos. Dissertação (mestrado). 102p. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/003030718>

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KLASNJA, A.; MILENOVIC, N.; LUKAC, S.; KNEZEVIC, A.; KLASNJA, J.; KARAN RAKIC, V. Os efeitos da atividade física regular e da prática de videogames no tempo de reação em adolescentes. *Int. J. Environ. Res. Saúde Pública* 2022, 19, 9278. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159278>

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

KITZINGER, J. Focus groups with users and providers of health care. In: POPE, C.; MAYS, N. (Ed.). Qualitative research in health care. London: BMJ Books, 2000.

KRUEGER, R. A.; CASEY, M. A. *Focus group: a practical guide for applied research*. California: Sage Publications, 2000.

LIBÂNEO, J. C. Didática [livro eletrônico] / José Carlos Libâneo. São Paulo : Cortez, 2017. 1,9 Mb; ePUB

MARQUES, H. R., CAMPOS, A. C., ANDRADE, D. M., ZAMBALDE, A. L. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. Avaliação, Campinas; Sorocaba, SP, v. 26, n. 03, p. 718-741, nov. 2021. <https://doi.org/10.1590/S1414-40772021000300005>

NEIRA, M. G. Educação Física: ensino e mudanças. São Paulo: Cortez, 2009.



NUNES, R. T.; COSTA, A. Q. da; SILVA, A. P. da; SILVA, P. H. B. O. da; MELO, M. S. T. Contribuições dos jogos eletrônicos na formação de professores de educação física. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte* 46. 2024.

<https://doi.org/10.1590/rbce.46.e20230091>

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIZZOL, S. H. Técnica de grupos focais em pesquisas qualitativas. *Revista Brasileira de Pesquisa em Saúde*, v. 6, n. 2, p. 67-74, 2004.

PRENSKY, M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.

ROSA, S.; MACKEDANZ, L. Análise temática em pesquisas qualitativas. Porto Alegre: Penso, 2021.

SABINO NETO, B. BNCC, cultura digital e a educação física: contribuições para a formação docente. Presidente Prudente, 2020.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

SILVA, A. P. da; PACHECO, C. S. G. R. A Inclusão Digital na Educação: desafios e oportunidades. *EaD & Tecnologias Digitais na Educação*, [S. I.], v. 13, n. 19, p. 191–205, 2025. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/ead/article/view/20534>. Acesso em: 3 set. 2025.

SILVA, C. dos S. Mídias na Educação Infantil: uma reflexão a partir das competências e habilidades. 2022. 26 f. Artigo (Especialização) Fundação Universidade Federal do Tocantins, Curso Especialização em Educação Infantil, Campus de Tocantinópolis-TO. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11612/4267>

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- ALVES, L. R. G. Jogos eletrônicos e educação: fundamentos e propostas. Campinas: Papirus, 2008.
- ALVES, L. R. G. Game over: jogos eletrônicos e violência. Salvador: EDUFBA, 2015.
- BEHRENS, M. A. Metodologias ativas: ensino e aprendizagem para a educação contemporânea. Curitiba: Appris, 2018.
- BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Brasília: MEC, 1998.
- FRANCO, J. L.; LIMA, R. Tecnologia e infância: o impacto da mediação digital nas práticas de brincar. Revista Educação e Pesquisa, v. 43, n. 3, p. 801-815, 2017.
- GUIMARÃES, S. E. R. Motivação intrínseca e jogos digitais: implicações pedagógicas. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 32, n. 3, p. 123-137, 2010.
- KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 4. ed. Campinas: Papirus, 2007.
- MALONE, T. W. Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science, v. 5, n. 4, p. 333-369, 1981.
- MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. São Paulo: [s. n.], 2015. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran>>.
- PAIVA, Fernando Jaime. Práticas corporais e educação física. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- RICHARDSON, Roberto J. Pesquisa social: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1989.
- SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2010.
- TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.
- TURKLE, Sherry. A vida no ecrã: a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.
- LIVRO DIDÁTICO. Se liga na Educação Física – 6º ano. São Paulo: Moderna, 2021.
- LIVRO DIDÁTICO. Se liga na Educação Física – 7º ano. São Paulo: Moderna, 2021.



## **APÊNDICES**

## APÊNDICE A - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – ALUNO

Você está sendo convidado a participar do projeto de pesquisa “**Os jogos eletrônicos nas aulas de educação física: ressignificando a prática**”, cuja pesquisadora responsável é Carla Raphaela Figueira da Silva, Mestranda do Mestrado Profissional em Educação Física em rede nacional, da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia – FEFF da UFAM localizada na Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos, 3000 – Coroado – Setor Sul do Campus Universitário – CEP: 69077-000 – Manaus – Amazonas – Fone: (92) 3305-4086 (FEFF), carla.edfis@hotmail.com (e-mail da pesquisadora); orientada pela Professora Doutora Lionela da Silva Corrêa, e-mail lionela@ufam.eu.br. O objetivo geral deste estudo é Analisar o conteúdo “jogos eletrônicos” nas aulas de Educação Física, nas séries 6º e 7º ano, do ensino fundamental, na cidade de Alenquer-PA; e objetivos específicos: - Verificar como o conteúdo “jogos eletrônicos” está sendo ministrado nas aulas de Educação Física para as séries 6º e 7º ano, do ensino fundamental, na cidade de Alenquer/PA; Recriar práticas corporais a partir dos jogos eletrônicos vivenciados pelos alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental; Averiguar a percepção do escolares em relação às vivências das práticas corporais a partir dos jogos virtuais recriados; Sistematizar em um e-book, produto educacional, todas as atividades corporais a partir dos jogos digitais, para professores e alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental.

Você está sendo convidado porque atende aos critérios de inclusão: Escolares, das turmas de Educação Física, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Nova Esperança I, do sexto ou sétimo ano.

Serão realizadas umas algumas atividades práticas nas quais você participará com a temática “jogos eletrônicos”. Após essas intervenções, será realizado um grupo focal (entrevista em grupo) em que você vai relatar sobre as suas percepções sobre as atividades passadas.

Toda pesquisa com seres humanos envolve riscos. Dessa forma os riscos da pesquisa são: algum tipo de constrangimento ao relatar sobre suas vivências nas aulas - fato de estar com pessoas que não conhecem (no caso os pesquisadores). No entanto, os pesquisadores farão o possível para deixar você à vontade para falar de suas experiências, explicando que não se trata de um teste, por isso não existe respostas certas ou erradas, para que você se sinta bem para falar. Nas aulas práticas, podem ocorrer desequilíbrios ou quedas, mas os pesquisadores organizarão o espaço antes, deixando limpo e organizado para evitar que você ou seus colegas deslizem - as atividades não serão de impacto. No entanto, caso aconteça de alguém se machucar um *kit* de primeiros socorros (com soro, bandeides, mertiolate e ataduras) estará disponível.

Também será garantido o resarcimento de eventuais despesas, através de pagamento diretamente ao participante e/ou seu acompanhante se for o caso, mediante a comprovação de gastos, conforme Itens II.21 e IV.3.g, da Resolução CNS nº. 466 de 2012. Caso aconteça algo que cause algum dano físico e/ou psicológico ao participante, este terá direito à assistência integral e gratuita pelos possíveis danos causados, sendo os pesquisadores os responsáveis. E, em caso de danos materiais causados pela pesquisa ao participante, o participante será indenizado pelos pesquisadores os responsáveis, conforme a Resolução CNS nº 466 de 2012, IV.3h, IV.4.c e V.7.

Os dados pessoais sensíveis correspondentes às informações relacionadas aos participantes da pesquisa, constará à pessoa natural identificada ou identificável,

resguardando seu direito legal de anonimato e proteção, de acordo com o artigo 5º da Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD – nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Neste sentido, o pesquisador compromete-se a explicitar todas as etapas/fases da pesquisa, assegurando total confidencialidade. Garanto que as informações obtidas serão analisadas somente pelo pesquisador, não sendo divulgada a identificação de nenhum dos participantes

Benefícios da pesquisa: os resultados poderão contribuir para conhecer a realidade da escola sobre o conteúdo de jogos eletrônicos e, assim, vislumbrar estratégias de intervenção que estejam de acordo com a realidade encontrada. Bem como o retorno do conhecimento para a sociedade, em geral, por meio de publicação de resultados.

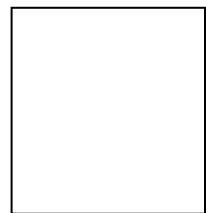
É garantida a liberdade da retirada de consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo, sem qualquer prejuízo, punição ou atitude preconceituosa. Também não há compensação financeira (dinheiro) relacionada à sua participação. Garanto que as informações obtidas serão analisadas em conjunto com outros, não sendo divulgada a identificação de nenhum dos participantes. Para qualquer outra informação o (a) senhor (a) poderá entrar em contato com os pesquisadores ou ainda com o comitê de ética em pesquisa/UFAM – Escola de Enfermagem de Manaus – rua Teresina, 495, Adrianópolis, CEP: 69057-070 – Manaus/AM – Fone (92) 3305-1181 ramal 2004, e-mail: [cep@ufam.edu.br](mailto:cep@ufam.edu.br) ou [cep.ufam@gmail.com](mailto:cep.ufam@gmail.com)

O comitê de Ética em pesquisa – CEP – é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, que deve existir nas instituições que realizam pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil, criado para defender os interesses dos sujeitos da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos (Resolução nº 466/12 Conselho Nacional de Saúde).

Você está recebendo uma via deste documento, assinada e outra ficará com o pesquisador.

Li e autorizo a minha participação na pesquisa

\_\_\_\_\_  
Assinatura do entrevistado (a)



Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Carla Raphaela Siqueira da Silva  
Assinatura do (a) pesquisador (a)

Data 09/04/2024

## APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – PROFESSOR

Você está sendo convidado a participar do projeto de pesquisa “Os jogos eletrônicos nas aulas de educação física: ressignificando a prática”, cuja pesquisadora responsável é Carla Raphaela Figueira da Silva, Mestranda do Mestrado Profissional em Educação Física em rede nacional, da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia – FEFF da UFAM localizada na Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos, 3000 – Coroado – Setor Sul do Campus Universitário – CEP: 69077-000 – Manaus – Amazonas – Fone: (92) 3305-4086 (FEFF), carla.edfis@hotmail.com (e-mail da pesquisadora); orientada pela Professora Doutora Lionela da Silva Corrêa, e-mail lionela@ufam.eu.br. O objetivo geral deste estudo é Analisar o conteúdo “jogos eletrônicos”, nas aulas de Educação Física, nas séries 6º e 7º ano, do ensino fundamental, na cidade de Alenquer-PA; e objetivos específicos: - Verificar como o conteúdo “jogos eletrônicos” está sendo ministrado nas aulas de Educação Física para as séries 6º e 7º ano, do ensino fundamental, na cidade de Alenquer/PA; Recriar práticas corporais a partir dos jogos eletrônicos vivenciados pelos alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental; Averiguar a percepção do escolares em relação às vivências das práticas corporais a partir dos jogos virtuais recriados; Sistematizar em um ebook, produto educacional, todas as atividades corporais a partir dos jogos digitais, para professores e alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental.

Você está sendo convidado porque atende aos critérios de inclusão: Professores de Educação Física que trabalham na Escola Municipal de Ensino Fundamental de Alenquer-PA

Será realizada uma entrevista com você a fim de conhecer como você trabalha o conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

Toda pesquisa com seres humanos envolve riscos. Dessa forma, os riscos da pesquisa são: algum tipo de constrangimento ao relatar sobre suas estratégias de ensino nas aulas. No entanto, os pesquisadores farão o possível para deixar você à vontade para falar de suas experiências, explicando que não se trata de uma avaliação, por isso não existe respostas certas ou erradas, para que ele se sinta bem para falar. E, também, qualquer dúvida que surgir em qualquer momento da entrevista (ou depois) serão esclarecidas.

Também será garantido o resarcimento de eventuais despesas, através de pagamento diretamente ao participante e/ou seu acompanhante, se for o caso, mediante a comprovação de gastos, conforme Itens II.21 e IV.3.g, da Resolução CNS nº. 466 de 2012. Caso aconteça algo que cause algum dano físico e/ou psicológico ao participante, ele terá direito à assistência integral e gratuita pelos possíveis danos causados, sendo os pesquisadores os responsáveis. E, em caso de danos materiais causados pela pesquisa ao participante, o participante será indenizado pelos pesquisadores os responsáveis, conforme a Resolução CNS nº 466 de 2012, IV.3h, IV.4.c e V.7.

Os dados pessoais sensíveis correspondentes às informações relacionadas aos participantes da pesquisa, constará à pessoa natural identificada ou identificável, resguardando seu direito legal de anonimato e proteção, de acordo com o artigo 5º da Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD – nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Neste sentido, o pesquisador compromete-se a explicitar todas as etapas/fases da pesquisa, assegurando total confidencialidade. Garanto que as informações obtidas serão

analisadas somente pelo pesquisador, não sendo divulgada a identificação de nenhum dos participantes

Benefícios da pesquisa: os resultados poderão contribuir para conhecer a realidade da escola sobre o conteúdo de jogos eletrônicos e, assim, vislumbrar estratégias de intervenção que estejam de acordo com a realidade encontrada. Bem como o retorno do conhecimento para a sociedade, em geral, por meio de publicação de resultados.

É garantida a liberdade da retirada de consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo, sem qualquer prejuízo, punição ou atitude preconceituosa. Também não há compensação financeira (dinheiro) relacionada à sua participação. Garanto que as informações obtidas serão analisadas em conjunto com outros, não sendo divulgada a identificação de nenhum dos participantes. Para qualquer outra informação o (a) senhor (a) poderá entrar em contato com os pesquisadores ou ainda com o comitê de ética em pesquisa/UFAM – Escola de Enfermagem de Manaus – rua Teresina, 495, Adrianópolis, CEP: 69057-070 – Manaus/AM – Fone (92) 3305-1181 ramal 2004, e-mail: [cep@ufam.edu.br](mailto:cep@ufam.edu.br) ou [cep.ufam@gmail.com](mailto:cep.ufam@gmail.com)

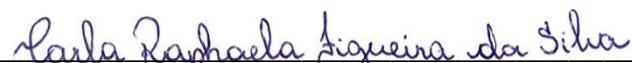
O comitê de Ética em pesquisa – CEP – é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, que deve existir nas instituições que realizam pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil, criado para defender os interesses dos sujeitos da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos (Resolução nº 466/12 Conselho Nacional de Saúde).

Você está recebendo uma via deste documento, assinada e outra ficará com o pesquisador.

Li e autorizo a minha participação na pesquisa

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Assinatura do entrevistado (a)



Data 09/04/2024

Assinatura do (a) pesquisador (a)

## APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – PAIS E/OU RESPONSÁVEIS

Solicitamos autorização para que seu/sua filho/filha participe de forma voluntária da pesquisa “Os jogos eletrônicos nas aulas de educação física: ressignificando a prática”, cuja pesquisadora responsável é Carla Raphaela Figueira da Silva, Mestranda do Mestrado Profissional em Educação Física em rede nacional, da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia – FEFF da UFAM localizada na Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos, 3000 – Coroado – Setor Sul do Campus Universitário – CEP: 69077-000 – Manaus – Amazonas – Fone: (92) 3305-4086 (FEFF), carla.edfis@hotmail.com (e-mail da pesquisadora); orientada pela Professora Doutora Lionela da Silva Corrêa, e-mail lionela@ufam.eu.br. O objetivo geral deste estudo é Analisar o conteúdo “jogos eletrônicos” nas aulas de Educação Física, nas séries 6º e 7º ano, do ensino fundamental, na cidade de Alenquer-PA; e objetivos específicos: - Verificar como o conteúdo “jogos eletrônicos” está sendo ministrado nas aulas de Educação Física para as séries 6º e 7º ano, do ensino fundamental, na cidade de Alenquer/PA; Recriar práticas corporais a partir dos jogos eletrônicos vivenciados pelos alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental; Averiguar a percepção do escolares em relação às vivências das práticas corporais a partir dos jogos virtuais recriados; Sistematizar em um *ebook*, produto educacional, todas as atividades corporais a partir dos jogos digitais, para professores e alunos de 6º e 7º ano do ensino fundamental.

Seu/sua filho/filha está sendo convidado porque atende aos critérios de inclusão: Escolares das turmas de Educação Física, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Nova Esperança I, do sexto ou sétimo ano.

Serão realizadas algumas atividades práticas na qual seu/sua filho/filha participará com a temática jogos eletrônicos. Após essas intervenções, será realizado um grupo focal (entrevista em grupo) em que seu/sua filho/filha vai relatar sobre as suas percepções sobre as atividades passadas.

Toda pesquisa com seres humanos envolve riscos. Dessa forma, os riscos da pesquisa são: algum tipo de constrangimento ao relatar sobre as vivências do seu/sua filho/filha nas aulas pelo fato de estar com pessoas que não conhecem (no caso os pesquisadores). No entanto, os pesquisadores farão o possível para deixar seu/sua filho/filha à vontade para falar de suas experiências, explicando que não se trata de um teste, por isso não existe respostas certas ou erradas, para que ele se sinta bem para falar. Nas aulas práticas, podem ocorrer desequilíbrios ou quedas, mas os pesquisadores organizarão o espaço antes, deixando limpo e organizado para evitar que seu/sua filho/filha deslize - as atividades não serão de impacto. No entanto, caso aconteça de alguém se machucar um *kit* de primeiros socorros (com soro, bandeides, mertiolate e ataduras) estará disponível.

Também será garantido o resarcimento de eventuais despesas, através de pagamento diretamente ao participante e/ou seu acompanhante, se for o caso, mediante a comprovação de gastos, conforme Itens II.21 e IV.3.g, da Resolução CNS nº. 466 de 2012. Caso aconteça algo que cause algum dano físico e/ou psicológico ao participante, ele terá direito à assistência integral e gratuita pelos possíveis danos causados, sendo os pesquisadores os responsáveis. E, em caso de danos materiais causados pela pesquisa ao participante, o participante será indenizado pelos pesquisadores os responsáveis, conforme a Resolução CNS nº 466 de 2012, IV.3h, IV.4.c e V.7.



Os dados pessoais sensíveis correspondentes às informações relacionadas aos participantes da pesquisa, constará à pessoa natural identificada ou identificável, resguardando seu direito legal de anonimato e proteção, de acordo com o artigo 5º da Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD – nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Neste sentido, o pesquisador compromete-se a explicitar todas as etapas/fases da pesquisa, assegurando total confidencialidade. Garanto que as informações obtidas serão analisadas somente pelo pesquisador, não sendo divulgada a identificação de nenhum dos participantes.

Benefícios da pesquisa: os resultados poderão contribuir para conhecer a realidade da escola sobre o conteúdo de jogos eletrônicos e, assim, vislumbrar estratégias de intervenção que estejam de acordo com a realidade encontrada. Bem como o retorno do conhecimento para a sociedade, em geral, por meio de publicação de resultados.

É garantida a liberdade da retirada de consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo, sem qualquer prejuízo, punição ou atitude preconceituosa. Também não há compensação financeira (dinheiro) relacionada à sua participação. Garanto que as informações obtidas serão analisadas em conjunto com outros, não sendo divulgada a identificação de nenhum dos participantes. Para qualquer outra informação o (a) senhor (a) poderá entrar em contato com os pesquisadores ou ainda com o comitê de ética em pesquisa/UFAM – Escola de Enfermagem de Manaus – rua Teresina, 495, Adrianópolis, CEP: 69057-070 – Manaus/AM – Fone (92) 3305-1181 ramal 2004, e-mail: [cep@ufam.edu.br](mailto:cep@ufam.edu.br) ou [cep.ufam@gmail.com](mailto:cep.ufam@gmail.com)

O comitê de Ética em pesquisa – CEP – é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, que deve existir nas instituições que realizam pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil, criado para defender os interesses dos sujeitos da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos (Resolução nº 466/12 Conselho Nacional de Saúde).

Você está recebendo uma via deste documento, assinada e outra ficará com o pesquisador.

Li e autorizo a participação do meu/minha filho/a na pesquisa

\_\_\_\_\_

Assinatura do entrevistado (a)

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Impressão do dedo polegar

Caso não saiba assinar

Carla Raphaela Figueira da Silva  
Assinatura do (a) pesquisador (a)

Data 09/04/2024



**APÊNDICE “D” – ROTEIRO DE ENTREVISTA SOBRE O OBJETO DE CONHECIMENTO JOGOS ELETRÔNICOS**

**DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

**Nome da Escola:** \_\_\_\_\_

**1. Professor vínculo**

(  ) temporário      (  ) efetivo

**2. Escola**

(  ) municipal      (  ) estadual

**3. Turmas trabalhadas**

(  ) 6º ano      (  ) 7º ano      (  ) 6º e 7º anos

**4. Você utiliza a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) para o planejamento de suas aulas? Como?**

**5. Você tem ciência de que os Jogos Eletrônicos é um objeto de conhecimento dos 6º e 7º anos?**

(  ) sim      (  ) não

**6. Em suas aulas, você utiliza os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento?**

(  ) sim      (  ) não

**7. Se a resposta da pergunta anterior for positiva, qual a metodologia que utiliza para desenvolver esse objeto de conhecimento?**

**8. Qual a maior dificuldade encontrada para desenvolver o tema “jogos eletrônicos” em sala de aula?**

**9. Você considera importante esse assunto dentro das aulas de Educação Física para alunos de 6º e 7º anos? Justifique sua resposta.**

## **APÊNDICE “E” – QUESTIONÁRIO SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS PARA ALUNOS**

## 01. Dados pessoais

Idade \_\_\_\_ anos

Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino

## 02. Formação escolar:

03. Você utiliza jogos eletrônicos?

( ) sim      ( ) não

04. Quantos dias por semana?

( ) 1 dia      ( ) 2 dias    ( ) 3 dias    ( ) 4 dias

( ) 5 dias      ( ) 6 dias      ( ) todos os dias

## 05. Em média quantas horas por dia?

( ) até 2 horas      ( ) entre 2 e 4 horas      ( ) mais de 4 horas

06. Que tipo de jogo você mais joga?

---

---

05. Onde você prefere jogar vídeo games?

( ) computador      ( ) console

( ) outro. Qual?



## **APÊNDICE “F” – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DA PRÁTICA CORPORAL**

### **1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

**Turma:** \_\_\_\_\_

**Turno:** \_\_\_\_\_

**Data da observação:** \_\_\_\_\_

**Tipo de atividade observada:** \_\_\_\_\_

**Número de alunos:** \_\_\_\_\_

### **2. ASPECTOS A SEREM OBSERVADOS:**

- a) As atividades e os problemas propostos são desafiadores e proveitosos para todos os alunos ou para alguns foi muito fácil e, para outros, muito difícil?
- b) Como foi a participação dos alunos durante a vivência das práticas corporais?
- c) Houve questionamentos/dúvidas sobre as atividades por parte dos alunos?
- d) Como foi a interação dos alunos entre si e com a professora durante as atividades?

**APÊNDICE “G” – ROTEIRO DE GRUPO FOCAL PARA ESCOLARES**

- Fale-nos como foi a experiência com jogos eletrônicos nas aulas de educação física.
- Qual a diferença entre jogar com um aparelho eletrônico e jogar corporalmente?
- Qual a opinião de vocês sobre a forma como os jogos foram realizados nas aulas de educação física?



### **APÊNDICE “H” – Plano de aula – *Free Fire***

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos
OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos
HABILIDADES TRABALHADAS: EF67EF01; EF67EF02
<b>AULA 1 – <i>FREE FIRE</i></b>
OBJETIVO DO JOGO: O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico <i>Free Fire</i> , em que o objetivo é eliminar os adversários e tentar ser o último na partida ainda com “vida”.
MATERIAIS NECESSÁRIOS: 4 colchonetes, 4 tatames, 4 cones pequenos, 4 jogos de coletes, 20 bolas pequenas.
ESPAÇO: quadra ou campo
PROCEDIMENTO DO JOGO: Para iniciar a atividade, os alunos recebem coletes e são divididos em quatro equipes. Todos devem aguardar o sinal do apito para entrar na quadra.  Assim que o jogo começar, os participantes podem correr para pegar a bola ou procurar abrigo atrás dos colchonetes espalhados pela quadra. O objetivo é arremessar a bola e acertar os adversários. Quem for atingido deve sair da quadra e se posicionar ao lado do cone.  Regras Importantes:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proibição de arremesso na cabeça: Não é permitido lançar a bola na direção da cabeça dos colegas. Quem descumprir essa regra também será eliminado e deverá ir para a fila ao lado do cone.</li> <li>• Retorno ao jogo: Um aluno eliminado pode voltar ao jogo se um companheiro de equipe conseguir segurar a bola arremessada por um adversário. Nesse caso, o arremessador é eliminado, e o colega que segurou a bola tem o direito de resgatar um dos jogadores que estão na fila do cone. No entanto, se o aluno tentar segurar a bola e ela escapar, ele também será eliminado.</li> <li>• Redução progressiva do espaço: A cada 1 minuto, a área da quadra utilizada para o jogo diminui:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicialmente, toda a quadra está liberada.</li> </ol> </li> </ul>



2. Em seguida, os alunos não podem mais ultrapassar a linha de três pontos do basquete.
3. Depois, o jogo se restringe até as linhas de 3 metros da quadra de vôlei.
4. Por fim, apenas o círculo central da quadra será utilizado.

Essa dinâmica de redução simula a lógica do jogo *Free Fire*, estimulando a movimentação e evitando que os alunos fiquem parados ou escondidos durante toda a brincadeira.

Vitória: Vence a equipe que tiver mais jogadores dentro do círculo central ao final da partida. Importante: após o início da redução da quadra, os alunos eliminados não poderão mais retornar ao jogo.

**AVALIAÇÃO:** Observação da participação dos alunos na experimentação do Jogo Eletrônico *Free Fire* como prática corporal e registro dos comentários dos estudantes durante os momentos de diálogo da aula.



### APÊNDICE “I” – Plano de aula – *Pac Man*

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos
OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos
HABILIDADES TRABALHADAS: EF67EF01; EF67EF02
AULA 2 – <i>PAC-MAN</i>
<p><b>OBJETIVO DO JOGO:</b> O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico <i>Pac-man</i>, em que o objetivo é pegar todos os minis cones espalhados pela quadra sem ser capturado pelos fantasmas.</p>
MATERIAIS NECESSÁRIOS: 20 minis cones, 6 coletes
ESPAÇO: quadra
<p><b>PROCEDIMENTO:</b> Para a realização da proposta, serão necessários três coletes para identificar os alunos que representarão os <i>Pac-Mans</i>, três coletes de cor diferente para os Fantasmas e mini cones que serão espalhados sobre as linhas da quadra. Caso as marcações da quadra estejam pouco visíveis, recomenda-se reforçá-las com fita adesiva ou giz, pois os deslocamentos deverão ocorrer exclusivamente sobre essas linhas.</p> <p>Inicialmente, escolhem-se seis alunos da turma: três para serem os <i>Pac-Mans</i> e três para atuarem como Fantasmas. Os <i>Pac-Mans</i> começam posicionados no centro da quadra, enquanto os Fantasmas ficam na linha de fundo. Ao sinal do professor, um <i>Pac-Man</i> por vez sai do centro e percorre as linhas da quadra em busca de coletar os minis cones. Simultaneamente, os Fantasmas também se movimentam pelas linhas tentando capturar o <i>Pac-Man</i> em ação. Caso ele seja capturado, deve deixar o jogo e dar lugar ao próximo colega, repetindo-se o processo até que todos os três tenham participado.</p> <p>O jogo termina quando todos os <i>Pac-Mans</i> forem capturados ou quando conseguirem coletar todos os cones. Se os cones forem recolhidos antes das capturas, a vitória será dos <i>Pac-Mans</i>. Caso contrário, os Fantasmas vencem a rodada.</p>
<p><b>AVALIAÇÃO:</b> Observação da participação dos alunos na experimentação do Jogo Eletrônico <i>Pac-man</i> como prática corporal e registro dos comentários dos estudantes durante os momentos de diálogo da aula.</p>

**APÊNDICE “J” – Plano de aula – *Among Us***

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos
OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos
HABILIDADES TRABALHADAS: EF67EF01; EF67EF02
AULA 3 – <i>AMONG US</i>
OBJETIVO DO JOGO: O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico <i>Among Us</i> , em que o objetivo é “tripulantes querem concluir todas as missões, enquanto impostores querem eliminar todos os tripulantes”.
MATERIAIS NECESSÁRIOS: desafios e cartas de identificação
ESPAÇO: quadra
PROCEDIMENTO: Antes de iniciar o jogo, é fundamental calcular o número total de alunos da turma. A proporção ideal é de um impostor para cada cinco tripulantes. Com essa divisão feita, entregue a cada aluno um pedaço de papel ou carta indicando seu papel no jogo: impostor ou tripulante. Essa informação deve ser mantida em segredo pelos participantes.
Em seguida, prepare cartolinhas ou folhas com as missões que os tripulantes deverão cumprir. As tarefas podem ser de dois tipos: missões de ginástica, como realizar 15 polichinelos, ficar na posição de prancha por 30 segundos, fazer 10 abdominais, abraçar 4 pessoas, realizar uma volta na quadra correndo; e desafios interdisciplinares, como traduzir palavras em inglês, resolver um problema matemático ou identificar elementos geográficos em um mapa. Cada missão deve estar posicionada em um ponto diferente da quadra ou do espaço disponível, com a identificação clara do local onde será realizada.
Durante o jogo, todos os alunos circulam livremente pela quadra, cada um buscando realizar as missões. Os tripulantes têm como objetivo cumprir todas as tarefas propostas, enquanto os impostores devem simular que estão participando das atividades, ao mesmo tempo em que tentam eliminar discretamente os colegas.
A eliminação de um tripulante ocorre de forma sutil: o impostor pode piscar o olho ou sussurrar ao ouvido a frase "você está eliminado". Essa ação deve ser feita de modo discreto, sem que os demais percebam, para que o impostor não seja



descoberto. Após ser eliminado, o tripulante deve ir até o professor e entregar sua carta de identidade. Nesse momento, o professor convoca uma reunião de emergência com todos os participantes ainda ativos no jogo.

Durante a reunião, os alunos devem debater sobre quem acreditam ser o impostor. Ao final da discussão, realizam uma votação. O aluno mais votado é eliminado do jogo. Os tripulantes que já foram eliminados não participam da votação, pois já sabem quem os tirou da partida.

O jogo termina de duas formas possíveis: os tripulantes vencem se conseguirem cumprir todas as missões ou se identificarem e eliminarem todos os impostores; os impostores vencem se eliminarem todos os tripulantes antes que as tarefas sejam concluídas.

**AVALIAÇÃO:** Observação da participação dos alunos na experimentação do Jogo Eletrônico *Among Us* como prática corporal e registro dos comentários dos estudantes durante os momentos de diálogo da aula.

**APÊNDICE “K” – Plano de aula – *Subway Surf***

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos
OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos
HABILIDADES TRABALHADAS: EF67EF01; EF67EF02
<b>AULA 4 – SUBWAY SURF</b>
OBJETIVO DO JOGO: O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico <i>Subway surf</i> , em que o objetivo é fugir do policial e conseguir maior número de moedas.
MATERIAIS NECESSÁRIOS: 2 coletes de cores diferentes, cones grandes, cones pequenos, colchonetes/tatames, medalhas, trave de equilíbrio ou banco sueco, barreiras ou qualquer material que possa ser obstáculo.
ESPAÇO: quadra
PROCEDIMENTO: O percurso da atividade deve ser organizado em formato de circuito, com diferentes obstáculos distribuídos ao longo do trajeto. Podem ser incluídas barreiras para os alunos passarem por cima ou por baixo, traves, bancos suecos, colchonetes ou tatames para realizar cambalhotas, cones grandes e pequenos para saltar ou contornar em zigue-zague, formando assim uma verdadeira pista de obstáculos.
A dinâmica do jogo inicia com dois alunos: um será o participante que percorre o circuito realizando as tarefas e recolhendo medalhas e o outro fará o papel do “policial”, que tentará capturá-lo. A proposta se inspira no tradicional pega-pega, mas com o diferencial de incluir a superação dos obstáculos e a coleta de medalhas espalhadas pelo caminho.
O objetivo é que o aluno consiga completar todo o percurso sem ser pego pelo policial e, ao mesmo tempo, colete o maior número possível de medalhas. Vence quem terminar o trajeto sem ser capturado e tiver conquistado mais medalhas ao final da atividade.
AVALIAÇÃO: Observação da participação dos alunos na experimentação do Jogo Eletrônico <i>Subway surf</i> como prática corporal e registro dos comentários dos estudantes durante os momentos de diálogo da aula.



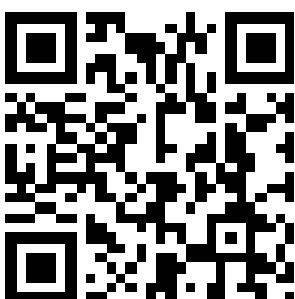
## **APÊNDICE “L” – RECURSO EDUCACIONAL**

O recurso didático foi pensado especialmente para docentes do componente curricular de Educação Física dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, conforme os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em especial, no que diz respeito à valorização da cultura digital, das práticas corporais diversificadas e do protagonismo juvenil. Cada capítulo do e-book apresenta uma proposta de atividade baseada em jogos eletrônicos populares, como *Free Fire*, *Among Us*, *Pac-Man* e *Subway Surfers*, adaptando suas lógicas de funcionamento para experiências físicas no espaço escolar.

As atividades são descritas de forma clara e acessível, contendo os objetivos de aprendizagem, os materiais necessários, o procedimento detalhado e os critérios de avaliação. Dessa forma, o e-book se configura como um recurso prático e inovador que pode ser utilizado em aulas regulares, projetos interdisciplinares, oficinas temáticas ou atividades extracurriculares, contribuindo para o enriquecimento do trabalho pedagógico e para o envolvimento dos estudantes com as práticas corporais em uma perspectiva crítica, criativa e atual.

O documento encontra-se no endereço abaixo e QR code abaixo:

<https://online.fliphtml5.com/narask/xddf/>





## **ANEXOS**

**ANEXO A - Apostila sobre Jogos Eletrônicos (6º ano)**

**Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos**

**HABILIDADES**

**(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.

**Dia 01: DOS JOGOS POPULARES AOS JOGOS ELETRÔNICOS**

- Vocês interagem mais com a realidade virtual ou com a corporal? Quais jogos você identifica nas imagens?
  - Quais são as semelhanças e as diferenças entre os jogos populares e os eletrônicos?
  - Como o jogo eletrônico está modificando o comportamento das crianças, dos jovens e dos adultos?
  - Quais são seus *games* preferidos? Em quais tipos de aparelho você já brincou?

Brincadeiras e jogos populares.



Crianças em jogos eletrônicos de aparelhos de celular.



Nos games, as regras são preestabelecidas, mas dependendo do tipo de jogo, o participante pode fazer escolhas que mudam o rumo da personagem. O modo de jogar pode ser solo ou multijogadores. A duração do jogo pode variar, pois depende de cada participante e do tipo de jogo (RPG, luta, esportes, *Battle royale*). Já o espaço utilizado nos jogos eletrônicos é o multiverso virtual de cada jogo, disponibilizado em *consoles*, computadores, *smartphones*, entre outros.

Assim como nas brincadeiras e nos jogos, os participantes se envolvem emocionalmente nas partidas, sobretudo nos jogos *online*, que contam com a participação de amigos ou desconhecidos.

### A evolução dos jogos eletrônicos

Com o progresso tecnológico alcançado na década de 1950, começaram a surgir os primeiros aparelhos de videogame com grandes dimensões. Desde 1958, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos tem estimulado o constante aperfeiçoamento de *consoles*, plataformas e jogos, com a criação de personagens, movimentos e cenários próximos da realidade em que vivemos para oferecer experiências sensoriais ao jogador de maneira segura.

O encanto começa quando o jogador é transportado para novas realidades, satisfazendo as necessidades de realização e reconhecimento. Ele assume o papel de alguém novo e diferente, em mundos que nunca teriam a chance de explorar e em situações que a mente jamais poderia imaginar. Verifique se a turma tem essa mesma percepção e sentimentos.

<b>EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS</b>	
<b>Tennis for two (tênis para dois)</b>	<b>1871</b>
Nesse primeiro videogame (EUA), cada um dos jogadores tinha um controle remoto. O campo de jogo era formado por uma linha vertical no centro da tela, que separava os campos. A partida se iniciava com a bolinha sendo lançada por um dos jogadores para o adversário rebatê-la. Em 1976, ainda era jogado.	<b>1958</b>
<b>Jogos Online</b>	<b>1971</b>
No início, os jogos utilizavam linha telefônica e computador; depois, banda larga, até chegar a celulares e tablets. Há jogos que possibilitam a participação de jogadores de diversos países. Há, ainda, a realidade virtual, em que o jogador se movimenta para realizar os comandos do jogo.	<b>Desde 1989</b>
<b>Pinball</b>	<b>1990</b>
As primeiras máquinas eram mecânicas, depois vieram as eletromecânicas, até se chegar à era da tecnologia dos jogos eletrônicos. No Pinball, o jogador deve impedir que uma ou mais bolinhas caiam no vão entre as duas barras laterais, que funcionam como um braço de alavanca que vai para cima e para baixo, acionando os respectivos botões.	
<b>Computer Space</b>	
O primeiro fliperama da história fez parte de máquinas de jogos disponíveis ao público em pequenos comércios. Para jogar, era necessário comprar chaves e inseri-las nas máquinas.	<b>Criação de consoles</b>
Os aparelhos exclusivos para videogames incitaram o surgimento de locadoras, onde as pessoas se reuniam para jogar ou alugar jogos. Eles eram jogados de forma individual ou em duplas.	



# ATIVIDADE



**1. Encontre no caça-palavras, as palavras relacionadas ao assunto estudado:**

PINBALL	CONSOLES	ONLINE	COMPUTER SPACE
ELETRÔNICOS	TECNOLOGIA	VIRTUAL	VIDEOGAMES

Q	A	Z	W	S	X	E	D	C	R	F	V	T	G	B	Y	H	N
U	J	M	I	K	O	L	P	Ç	Q	V	I	O	N	L	I	N	E
E	X	D	R	C	F	T	V	G	Y	B	H	U	N	J	I	M	K
O	M	P	L	Ç	A	V	S	D	A	N	Ç	A	R	T	V	G	B
Q	A	C	D	K	F	I	C	B	I	N	D	E	S	E	G	T	H
A	C	D	U	J	E	D	W	E	R	T	Y	U	I	C	P	P	S
C	O	M	P	U	T	E	R	S	P	A	C	E	H	N	F	I	S
E	L	V	E	H	C	O	N	S	O	L	E	S	X	O	Y	N	H
T	E	I	D	G	R	G	S	X	F	V	G	B	B	L	H	B	B
R	L	R	C	X	A	A	E	O	T	E	X	A	A	O	Q	A	R
F	E	T	V	W	V	M	N	D	R	A	D	E	H	G	R	L	D
G	S	U	G	X	O	E	A	R	L	A	G	I	I	I	Z	L	H
U	X	A	Y	J	S	S	A	P	O	E	I	R	A	A	D	O	U
R	R	L	N	O	E	L	E	T	R	O	N	I	C	O	S	W	I

**2. Pesquise na internet esse artigo. Leia atentamente e anote os nomes dos consoles e jogos eletrônicos, qual chamou mais atenção e por quê.**

MIAZAWA, Pablo. | Os 30 games mais importantes de todos os tempos. Superinteressante, São Paulo, 27 mar. 2020.

---



---



---



---



---



---

### Dia 02: Jogo ou esporte?

Para alguns, os jogos eletrônicos podem ser apenas uma atividade de lazer. Para outros, é profissão e muitas empresas investem nessa indústria. Os *gamers* profissionais, *pro players*, participam de competições locais, nacionais e internacionais, formando equipes ou jogando solo. A primeira competição ocorreu em 1972, com o jogo *Spacewar*.



*Space Invaders Championship*, primeira grande competição de videogame realizada em 1981, nos Estados Unidos.

Atualmente, os *eSports* (esportes eletrônicos) vêm ganhando visibilidade com as transmissões das competições pelas plataformas *online* ou por canais de TV. No Brasil, o jogo *League of Legends* atraiu mais de 10 mil jogadores, em 2016, no Ginásio do Ibirapuera, em São Paulo.

Segundo a Confederação Brasileira de *eSports* (CbeS), essa modalidade é composta de competições profissionais de *games*, que ocorrem em uma plataforma digital, entre um ou mais jogadores. As partidas são *online* ou presenciais síncronas, todas em tempo real com jogadores conectados simultaneamente no mesmo local virtual. As competições permitem o acompanhamento por uma audiência.

Os jogos que predominam nas competições são luta, tiro em primeira pessoa (*first-person shooter*, FPS) e de estratégia em tempo real (*real-time strategy*, RTS). Apesar de toda a evolução do cenário de jogos, ainda podem ser encontradas atitudes preconceituosas em relação a mulheres praticarem essa atividade.



Pesquise na internet e leia a entrevista a seguir sobre as primeiras jogadoras a entrar na Série A da Liga Brasileira do *Battle Royale*.

“MACKUS, Evelyn. Mulheres no Free Fire: Tami e Laura comentam jornada rumo à Série A da LBFF. [S.I.]: ESPN, 14 abr. 2020.”



# ATIVIDADE



**1. Pesquise e explique com suas palavras o que é e-Sports e como é praticado.**

---



---



---



---



---



---

### **Dia 3: Quando os jogos eletrônicos viram consumo e vício**

A indústria de jogos cresce cada vez mais e constantemente surgem novas versões e atualizações de jogos e *consoles*. A tecnologia empregada nos jogos aumenta a percepção da realidade virtual. As imagens e os sons extremamente realísticos passam a impressão de que o jogador está dentro do jogo, e não mais apenas interagindo com ele.



Os desenvolvedores de jogos buscam perceber os desejos e as exigências dos jogadores para poder proporcionar a “melhor experiência possível” durante as partidas. Eles querem oferecer ao jogador um ambiente seguro em que nada pode impedi-lo de realizar o que deseja.

No mundo dos jogos, são oferecidos aos usuários constantes atualizações, pacotes de otimização de características do jogo, *consoles* mais modernos, entre outros. Tudo isso para despertar no consumidor a vontade de comprar esses



produtos. Por exemplo: as vestimentas (*skins*) das personagens, os instrumentos, as expansões de ambientes do jogo, as missões extras, as moedas, os poderes, assim como um novo *software* pede um novo *hardware*, obrigando o jogador a comprar o produto novo.

Esse consumidor não quer ficar para trás no mundo dos jogos nem das conversas e atividades do seu grupo ou comunidade, composto de outros jogadores. Ele quer acompanhar a moda e o estilo de vida proporcionado por esse mercado.

### **Saúde mental em risco**

De acordo com o psiquiatra Renato Silva, os recursos eletrônicos podem se tornar uma forma de diminuir o estresse e o medo da vida real, e os jovens acabam encontrando maior satisfação *on-line* do que na vida real. De acordo com ele, é nesse ponto que a diversão pode virar um problema. “O uso excessivo de redes sociais e videogames pode trazer prejuízos para a saúde mental das pessoas quando ela deixa de fazer atividades importantes, como a alimentação, sono, estudos, trabalho e socialização, para jogar videogame”, explica.

Silva explica que algumas pesquisas sugerem que o uso de jogos eletrônicos pode gerar benefícios, como o desenvolvimento de habilidades tanto cognitivas quanto motoras. Em contrapartida, o profissional diz que alguns autores sugerem que muitos dos usuários que fazem uso excessivo de videogames e internet apresentam formas exacerbadas de vulnerabilidade pessoal como a baixa tolerância à frustração, ansiedade social e problemas relacionados à autoestima.

O psiquiatra diz que também existe uma possível relação entre a dependência e transtornos mentais como depressão, transtorno bipolar e de *déficit* de atenção e hiperatividade. Porém, a ciência ainda não sabe afirmar se o vício na internet precede esses transtornos ou é uma consequência deles.

### **Sintomas no corpo**

Entre os problemas físicos que podem ser causados pela prática descompensada dos jogos eletrônicos estão a falta de concentração, obesidade, síndrome do olho seco, problemas de audição e postura inadequada. Especialistas alertam que os primeiros sintomas do exagero são dores nas articulações e na cabeça, má postura, alterações no sono e estresse.

# ATIVIDADE



**1. Observe a figura e relembe todo conteúdo sobre jogos eletrônicos que você estudou. Escreva uma redação sobre o vício em jogos eletrônicos. Escolha um título e desenvolva o que você pensa sobre esse assunto. Se preferir, peça ajuda dos seus responsáveis e do(a) professor(a) de Língua Portuguesa.**

**Título:**





## ANEXO “B” - Apostila sobre Jogos Eletrônicos (7º ano)

### Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos

#### HABILIDADES

**(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.

#### Dia 01: JOGOS ELETRÔNICOS

- O que vocês imaginam quando veem essa imagem?
- Quais são as tecnologias de *games* que vocês conhecem?
- Se vocês pudessem inventar um jogo eletrônico do futuro, como ele seria?



Reflita sobre o universo *on-line* dos jogos eletrônicos e seus avanços tecnológicos e discuta com seus colegas se eles oferecem um ambiente de bem-estar para os jogadores ou se contribuem para um ambiente tóxico.

#### Voltando no tempo

Os jogos eletrônicos começaram a surgir no século XX e, desde então, jogos e consoles vêm sendo aperfeiçoados cada vez mais; por isso, as indústrias de *games* são as que mais crescem todos os anos.

Esses jogos vêm avançando de acordo com a evolução de aparelhos eletrônicos como computador (PC), televisão e *smartphones*. Atualmente, os consoles não são apenas para jogar, mas servem para ver filmes, acessar a internet, entre outros recursos.

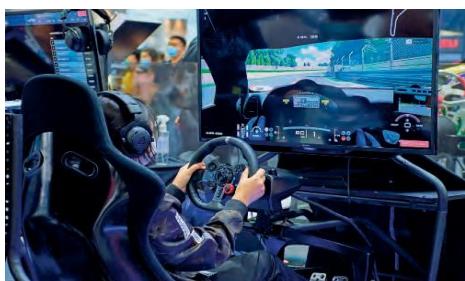
Linha do tempo de alguns videogames (1972 a 2020)



Fonte: AFP - Newzoo/Britannica.

- Você conhece algum dos aparelhos representados na linha do tempo? Ou os viu em algum meio de comunicação (televisão, redes sociais ou plataformas *on-line* de vídeos)?
  - Quais diferenças você consegue perceber ao observar as imagens? Conhece outro aparelho? Qual?
  - Os controles são com ou sem fio? Qual é a forma de jogar? É com gestos? É para apertar botões?
  - Já jogou com um desses aparelhos? Se sim, qual? Com qual jogo eletrônico você brincou nele?

A seguir, alguns exemplos de *consoles* da atualidade.



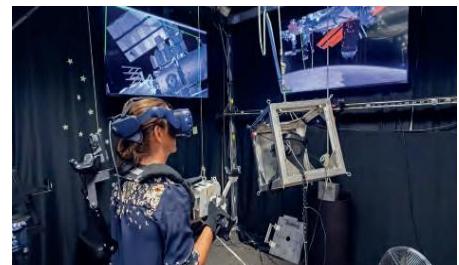
Jovem gamer em simulador de corrida de carros.



Menino interagindo com game de dança.

### Realidade virtual e realidade aumentada

A realidade virtual baseia-se na criação de mundos virtuais e projetados para que a pessoa tenha dificuldade de saber o que é real e o que não é. Ela propicia visualização, movimentação e interação em tempo real, em ambientes tridimensionais gerados pelo computador e de forma multissensorial (tátil, visual, olfativa e térmica).

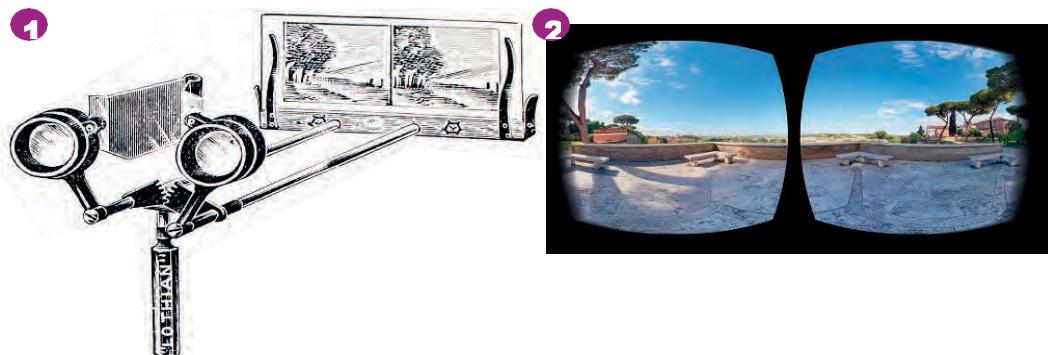


Ela pode ser imersiva ou não. Na imersão, pode-se usar capacetes ou óculos de RV (realidade virtual). Esses equipamentos permitem que o jogador tenha a sensação de desconectar-se temporariamente do mundo real e transportar-se virtualmente para outra realidade.

Essa tecnologia de imersão tem seu início com uma interface registrada na década de 1960, ou seja, uma comunicação entre o sistema operacional e os comandos realizados pelo usuário de um computador. Em razão das dificuldades



tecnológicas para a construção dos equipamentos, a tecnologia de imersão manteve-se estacionada por trinta anos.



A realidade aumentada surge a partir da década de 1990, permitindo projetar elementos virtuais (personagens, imagens, ambientes) para o mundo real, ou seja, é uma mistura de mundo real com virtual. Temos como exemplo jogos de caça a personagens projetados no ambiente real.



A tecnologia da realidade aumentada pode ser utilizada em diversas áreas, como jogos, tratamentos médicos (para mal de Parkinson, por exemplo) e pesquisas científicas. Uma das utilizações da realidade virtual é a gameterapia com o uso de jogos em sessões de fisioterapia, que tornam a reabilitação de pacientes mais dinâmica e recreativa. Com a interação que os jogos de realidade virtual proporcionam, os pacientes podem fazer diversos tipos de exercícios, cada um com diferentes objetivos, simulando movimentos reais.

## ATIVIDADE



**1. Utilize um papel cartão para confeccionar uma carta-monstro, como o exemplo dado. A carta deverá ter 8cm de largura e 12cm de comprimento, indicando o nome do personagem e suas energias de ataque e de defesa (a soma não pode ultrapassar 50 pontos).**

**Obs.: Tarefa em equipe:** As equipes deverão elaborar pelo menos uma carta com a representação de ovo, na qual deverá constar um desafio para fazê-lo eclodir, como dar uma volta na quadra.



**2. Encontre no caça-palavras, os nomes dos videogames que constam na linha do tempo (assunto estudado):**

- a) Videogame de 1972: \_\_\_\_\_
- b) Videogame de 1988: \_\_\_\_\_
- c) Videogame de 1989: \_\_\_\_\_
- d) Videogame de 1994: 1º \_\_\_\_\_
- e) Videogame de 2006: \_\_\_\_\_
- f) Videogame de 2017: \_\_\_\_\_
- g) Videogame de 2020: \_\_\_\_\_

V	A	N	W	S	X	E	D	C	R	F	V	T	G	B	Y	H	N
I	J	M	I	K	S	E	G	A	G	E	N	E	S	I	S	N	P
D	X	D	R	T	F	T	V	G	Y	B	H	U	N	J	I	M	L
E	M	P	L	Ç	E	V	S	W	I	I	Z	M	R	T	V	G	A
O	A	C	D	K	F	N	C	B	I	N	D	E	S	E	G	T	Y
G	C	D	U	J	E	D	D	E	R	T	Y	U	I	C	P	A	S
A	D	M	A	G	N	A	V	O	X	O	D	Y	S	S	E	Y	T
M	L	V	E	H	X	C	F	T	S	O	U	F	X	O	Y	F	A
E	E	I	D	G	R	G	S	X	F	W	G	B	B	L	H	T	T
S	L	R	C	X	A	A	E	M	N	C	I	S	A	R	Q	H	I
F	E	T	V	W	V	M	N	D	R	A	D	T	H	G	R	I	O
G	A	M	E	B	O	Y	H	A	W	E	Z	O	C	I	Z	K	N
U	X	A	Y	J	S	S	C	F	G	Y	T	N	O	H	D	P	U
R	R	X	B	O	X	S	E	R	I	E	S	X	Ç	N	S	L	I

### **Dia 02: Efeitos positivos e as relações intergeracionais**

Os jogos eletrônicos, se praticados com moderação, exigem dos jogadores concentração, trabalho em equipe e resolução de problemas, também auxiliam na alfabetização, na elaboração de estratégias, desenvolvem o raciocínio, ajudam na ampliação cultural, na memorização e no autocontrole. Segundo Lima e Sartori (2020), seu uso acarreta maior capacidade de retenção da informação e resolução de problemas, criatividade, coordenação viso-motora, organização espacial e lateralidade. Os efeitos físicos podem ser somados aos sociais quando há troca de experiências nas relações intergeracionais, o que articula com os Temas Contemporâneos Transversais (TCTs) Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso e Vida familiar e social.

Muitas pessoas nascidas no século XX podem ter dificuldades com ferramentas tecnológicas, o que difere de quem nasceu a partir de 2010, imersos na tecnologia. Cada geração tem suas experiências históricas, sociais, ambientais, econômicas. E essa relação intergeracional se torna importante, pois uma geração pode aprender com a outra. Assim como os mais novos recebem conselhos e valores dos mais velhos, estes podem aprender assuntos atuais com a geração mais nova, como a tecnologia.

#### **CURIOSIDADE**

Em 2021, surgiu a equipe japonesa de eSports (esportes eletrônicos) Matagi Snipers, composta de pessoas entre 66 e 73 anos de idade. Uma das jogadoras começou nos eSports para evitar doenças mentais, como a demência. Pesquise sobre essa equipe e quais benefícios os jogos podem oferecer.

**Qual destas situações é comum em seu dia a dia? Leia para a turma o seu pequeno relato.**




---



---



---

### **Dia 3: O lado tóxico dos jogos eletrônicos**

A grande difusão dos jogos eletrônicos entre os jovens envolve riscos preocupantes ao convívio social e à saúde, mas ao mesmo tempo proporciona a oportunidade de debater essas questões.

Com a imersão *on-line*, indivíduos de diferentes localidades interagem entre si. Nos jogos eletrônicos *on-line* não é diferente: é possível jogar com pessoas de diversos lugares. Com a expansão dos jogos para o ambiente *on-line* e multiplataforma, houve maior acessibilidade desses jogos e uma interação multicultural. Nesse ambiente virtual, entretanto, há situações em que usuários sofrem algum tipo de discriminação.

**Leia a reportagem abaixo, que incentiva o respeito à diversidade nos eSports.**

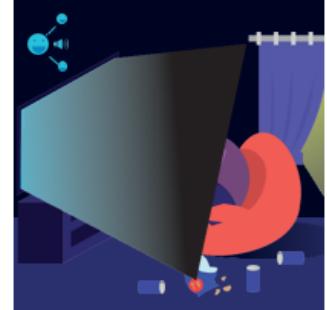
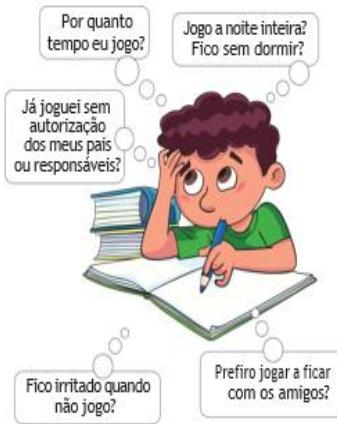
**“GE lança campanha contra racismo nos eSports. GE, São Paulo, 17 ago. 2021”.**

Há também efeitos negativos que podem causar mudanças de comportamento ou problemas de saúde. Veja a seguir exemplos:

<b>Efeitos negativos dos jogos eletrônicos</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Baixo rendimento escolar.</li><li>• Vício nos jogos eletrônicos.</li><li>• Dificuldade de socialização e convívio social.</li><li>• <i>Cyberbullying</i>.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Irritabilidade e agressividade.</li><li>• Sedentarismo.</li><li>• Alterações no sono e na alimentação.</li><li>• Hipertensão, diabetes etc.</li></ul>

## **ATIVIDADE**



**Observe as imagens:**

De acordo com o quadro de efeitos negativos dos jogos eletrônicos e as imagens analisadas, faça uma redação a partir das questões a seguir.

1. O que essas imagens representam? Você já vivenciou alguma dessas situações? Conhece alguém que já tenha passado por isso?
2. Faça uma autoavaliação: Com quais efeitos negativos você se identifica?

**Título:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_