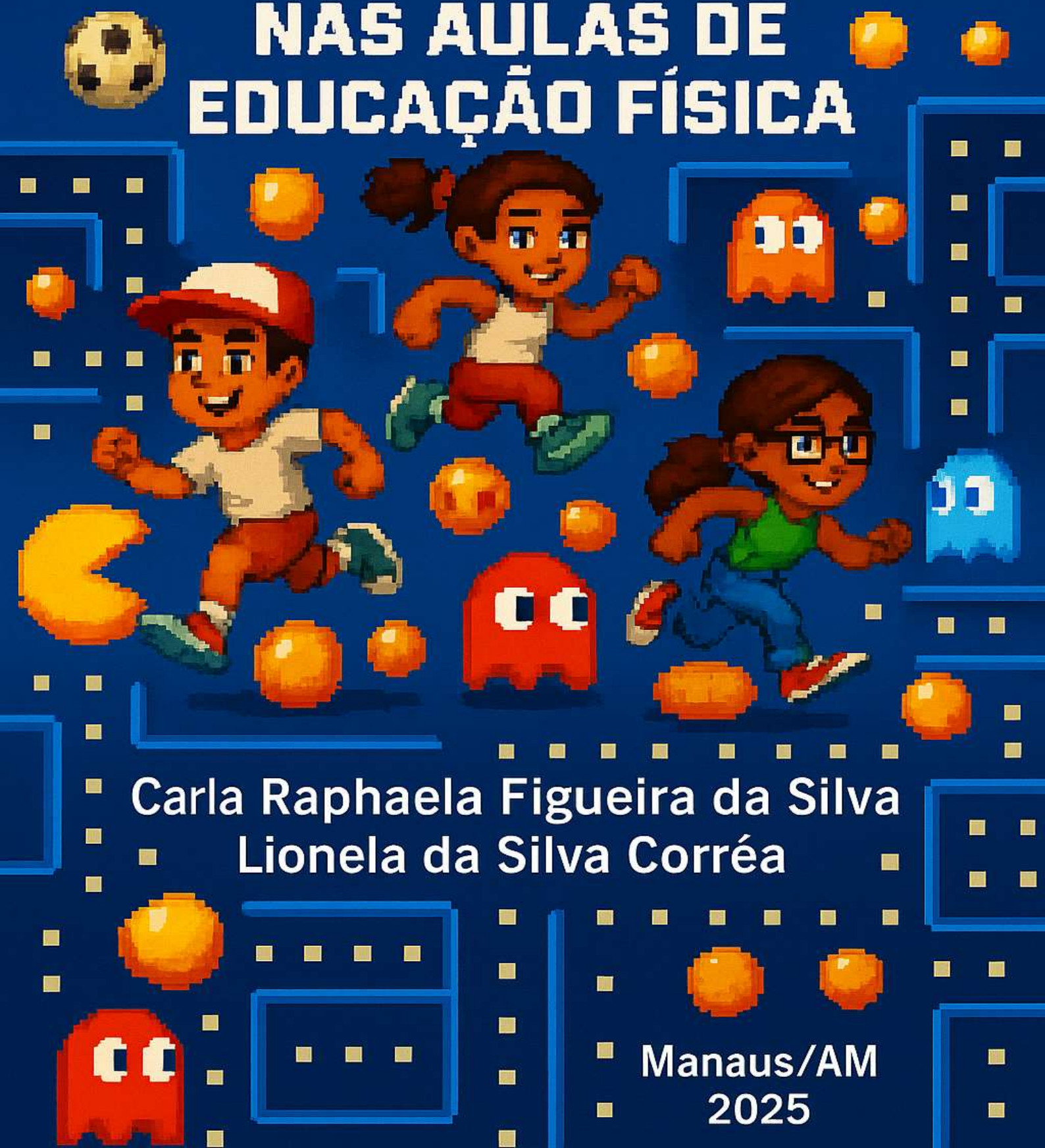


UM NOVO OLHAR SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA



Carla Raphaela Figueira da Silva
Lionela da Silva Corrêa

Manaus/AM
2025



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF)

REALIZAÇÃO

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

EXECUÇÃO

Carla Raphaela
Figueira da Silva

SUPERVISÃO GERAL

Lionela da Silva
Corrêa

IMAGENS ORIGINAIS

Fotos extraídas da prática pedagógica da professora Pesquisadora.

IMAGENS
TRANSFORMADAS
ChatGPT





Silva, Carla Raphaela Figueira da
Um novo olhar sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação
Física / Carla Raphaela Figueira da Silva. – 2025.
54 f: :

Orientador(a): Lionela da Silva Corrêa

Recurso Educacional – Programa de Mestrado Profissional
PROEF - Educação Física em Rede Nacional da Universidade Federal
do Amazonas (FEFF), Manaus, 2025.

I Jogos Eletrônicos. II Prática Corporal. III Educação Física. IV Escola.
Carla Raphaela Figueira da Silva. Lionela da Silva Corrêa. Um novo olhar
sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física





APRESENTAÇÃO

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.

SUMÁRIO

1 PRESS START – MARCO TEÓRICO	5
1.1 Level 1 – O que é jogo?	6
1.2 Level 2 – Jogos Eletrônicos	8
1.3 Level 3 – Jogos Eletrônicos na Educação Física	10
1.4 Level 4 – Práticas Corporais nas Aulas de Educação Física	11
2 EXTRA LIFE – PLANEJAMENTO DA INTERVENÇÃO	12
2.1 6º ano	13
2.2 7º ano	22
2.3 Sugestão de apostila de Educação Física sobre Jogos Eletrônicos	29
2.1 Free fire como prática corporal	30
2.2 Pac-man como prática corporal	36
2.3 Among us como prática corporal	40
2.4 Subway surf como prática corporal	46
3 GAME OVER? OU CONTINUE... - CONCLUSÃO	50
REFERÊNCIA	52

PRESS START

MARCO TEÓRICO

1 PRESS START – MARCO TEÓRICO

No capítulo 1 “Press Start” será, 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?

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.

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).

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.

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, nos relacionamos e 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.

Esse diálogo entre jogos e escola encontra respaldo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece as tecnologias digitais como elementos fundamentais da vida contemporânea.



1.3 Level 3 – JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

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.

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.

11



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




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.



EXTRA LIFE

PLANEJAMENTO DA INTERVENÇÃO



2 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”

6º ano

O recurso pedagógico de Educação Física para o 6º ano tem 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.

DOS JOGOS POPULARES AOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os alunos são convidados a refletir sobre sua interação com jogos virtuais e corporais, comparando jogos populares com os eletrônicos, com duas imagens e as seguintes perguntas:

- 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?



IMAGENS PARA REFLETIR

BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES.



CRIANÇAS EM JOGOS ELETRÔNICOS DE APARELHOS DE CELULAR.



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 pode ser 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, pode ser contextualizada com destaque para a imersão sensorial que esses jogos oferecem.

EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Tennis for two (tênis para dois)



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.

Jogos Online



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.

1871

Pinball
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.



1958

1971

Computer Space

O primeiro fliperama da história fez parte de máquinas de jogos disponíveis ao público em pequenos comércios. Para jogar, era necessário comprar chas e inseri-las nas máquinas.

Desde
1989

1990

Criação de consoles

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.



JOGO OU ESPORTE?

O tema sobre a profissionalização dos jogos eletrônicos por meio dos *eSports*. A aula discute como os jogos, antes apenas forma de lazer, se tornaram profissão, com jogadores profissionais (os *pro players*) participando de competições nacionais e internacionais. São 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.



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

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 alunos podem ser incentivados a pesquisar sobre jogadoras brasileiras em destaque, como Tami e Laura, da Liga Brasileira de *Free Fire*.



ATENÇÃO!!

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.”

QUANDO OS JOGOS ELETRÔNICOS VIRAM CONSUMO E VÍCIO; SAÚDE MENTAL EM RISCO



A discussão gira em torno do consumo e vício nos jogos eletrônicos. É destacada a crescente indústria dos games e as estratégias de mercado para manter os jogadores ativos e consumindo – como atualizações, *skins*, expansões e novos consoles. Discute-se também como o apelo à realidade virtual pode afetar a saúde mental e física dos jogadores. Alerta-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 são mencionados.



7º ano

O recurso pedagógico de Educação Física do 7º ano propõe 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.

JOGOS ELETRÔNICOS

No primeiro momento, os estudantes podem ser solicitados a refletirem 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?



Representação de imagem em tecnologia 3D
Fonte: Livro didático "Se liga na Educação Física 7º ano, p. 17. Editora moderna)

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.

Os 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.

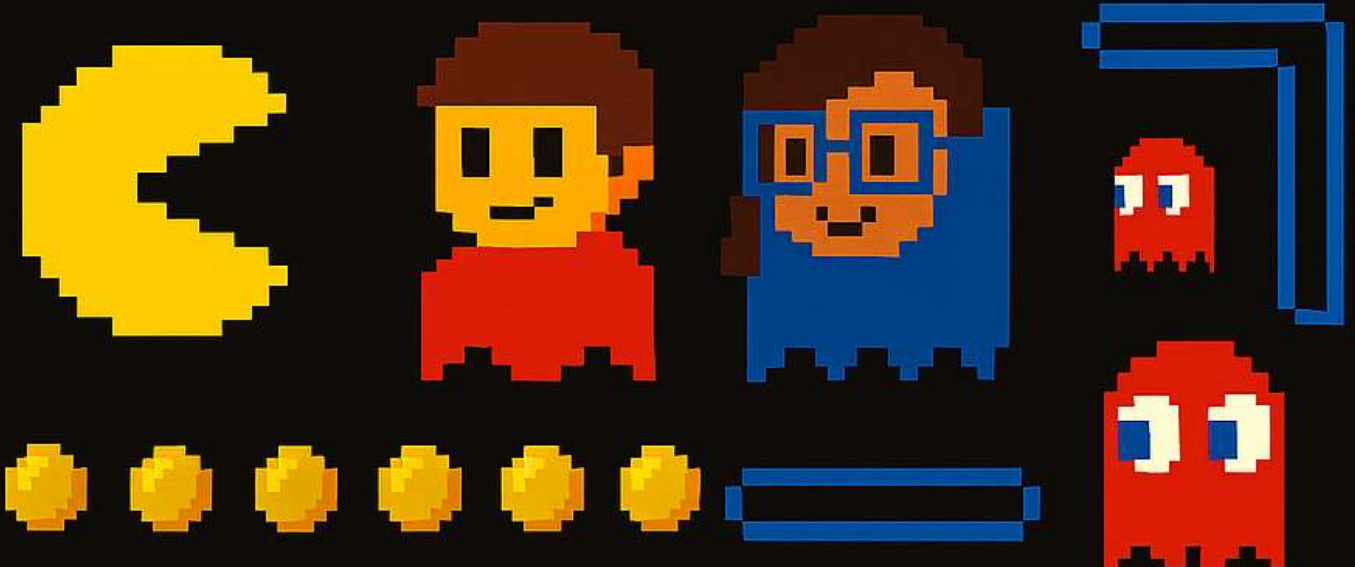
Linha do tempo de alguns videogames (1972 a 2020)



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?

São algumas perguntas que podem ser feitas logo após apresentar a linha do tempo dos jogos eletrônicos.



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).



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.

EFEITOS POSITIVOS E AS RELAÇÕES INTERGERACIONAIS

O foco pode ser feito sobre as consequências positivas 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.

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?



1.



2.



O LADO TÓXICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Discutir 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 e discriminação no ambiente on-line.

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”



SUGESTÃO DE APOSTILAS DE ²⁹ EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS



6º ANO



7º ANO



FREE FIRE COMO PRÁTICA CORPORAL

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos

OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos

HABILIDADES: EF67EF01; EF67EF02

AULA 1 – FREE FIRE

OBJETIVO DO JOGO: O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico Free Fire, 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.

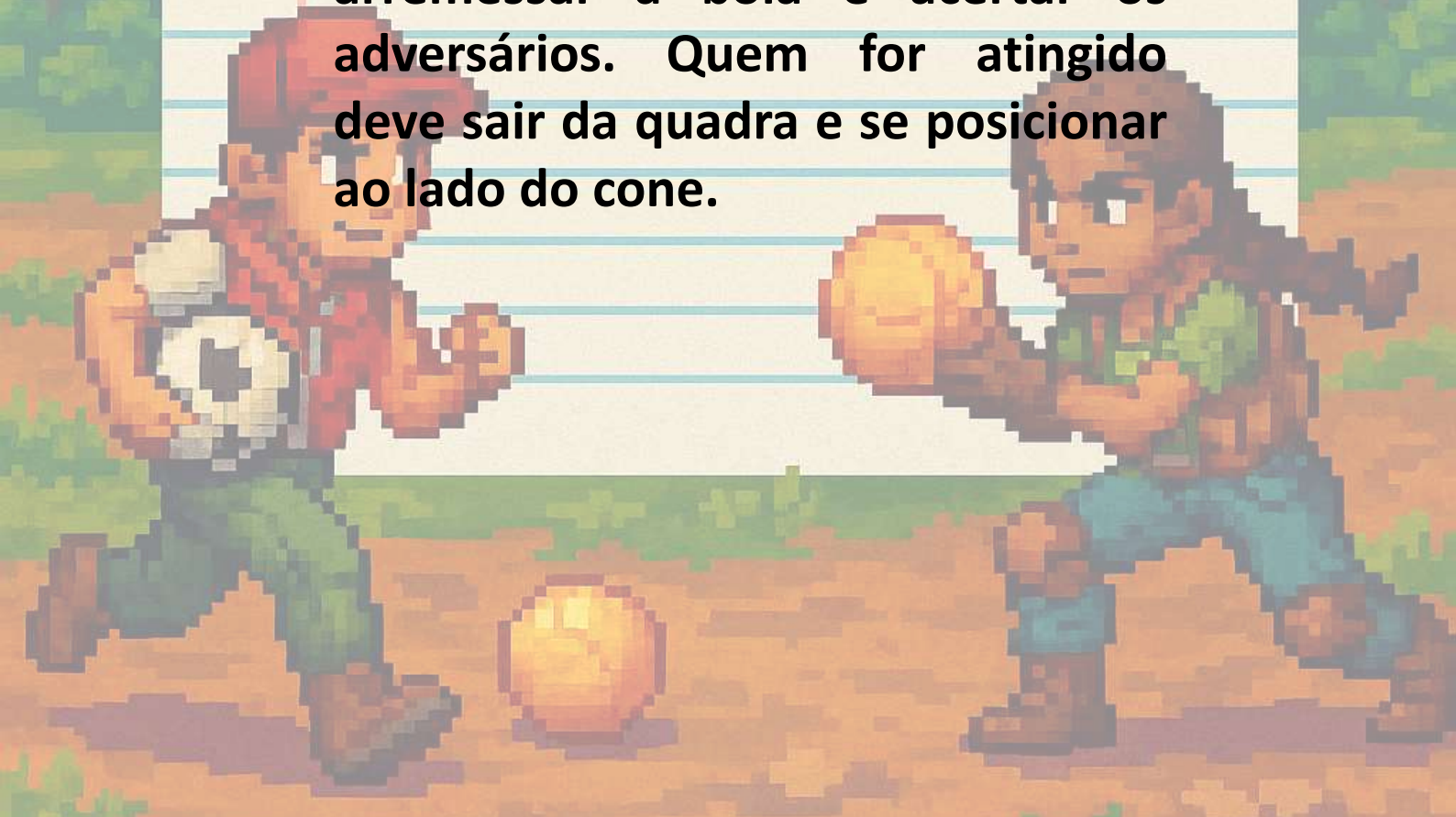
ESPAÇO: quadra ou campo



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

1. 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.



2. 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.

REGRAS IMPORTANTES

3. Redução progressiva do espaço: A cada 1 minuto, a área da quadra utilizada para o jogo diminui:

- Inicialmente, toda a quadra está liberada.
- Em seguida, os alunos não podem mais ultrapassar a linha de três pontos do basquete.
- Depois, o jogo se restringe até as linhas de 3 metros da quadra de vôlei.
- 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.



PAC-MAN COMO PRÁTICA CORPORAL

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos

OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos

HABILIDADES: EF67EF01; EF67EF02

AULA 2 – PAC-MAN

OBJETIVO DO JOGO: O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico Pac-man, em que o objetivo é pegar todos os minis cones espalhados pela quadra sem ser capturado pelos fantasmas.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: 20 minis cones, 6 coletes

ESPAÇO: quadra



PROCEDIMENTO

Para a realização da proposta, serão necessários três coletes para identificar os alunos que representarão os Pac-Mans, três coletes de cor diferente para os Fantasma 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.

Inicialmente, escolhem-se seis alunos da turma: três para serem os Pac-Mans e três para atuarem como Fantasmas. Os Pac-Mans começam posicionados no centro da quadra, enquanto os Fantasmas ficam na linha de fundo. Ao sinal do professor, um Pac-Man 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 Pac-Man 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.

O jogo termina quando todos os Pac-Mans forem capturados ou quando conseguirem coletar todos os cones. Se os cones forem recolhidos antes das capturas, a vitória será dos Pac-Mans. Caso contrário, os Fantasmas vencem a rodada.



AVALIAÇÃO

Observação da participação dos alunos na experimentação do Jogo Eletrônico Pac-man como prática corporal e registro dos comentários dos estudantes durante os momentos de diálogo da aula.





AMONG US COMO PRÁTICA CORPORAL



COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos

OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos

HABILIDADES: EF67EF01; EF67EF02

AULA 3 – AMONG US

OBJETIVO DO JOGO: O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico Among Us, 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 cartolinas ou folhas com as missões que os tripulantes deverão cumprir. As tarefas podem ser de dois tipos: missões de ginástica e desafios interdisciplinares



Exemplos de desafios: realizar 15 polichinelos, ficar na posição de prancha por 30 segundos, fazer 10 abdominais, abraçar 4 pessoas, realizar uma volta na quadra correndo



PROCEDIMENTO



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.

PROCEDIMENTO

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.



A vibrant pixel art illustration featuring five characters from the game Subway Surfers. In the top left, a boy with a red cap and blue shirt is running. In the top right, a girl with brown hair in a ponytail is jumping. In the bottom left, a boy with a yellow cap is skateboarding. In the bottom right, a girl with glasses and a green shirt is running. In the center, a boy with glasses and a green shirt is running. The background shows a city skyline with blue buildings and a bright yellow sun. Several golden coins are scattered around the characters.

SUBWAY SURF COMO PRÁTICA CORPORAL

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

ÁREA TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos

OBJETO DE CONHECIMENTO: Jogos Eletrônicos

HABILIDADES: EF67EF01; EF67EF02

AULA 4 – SUBWAY SURF

OBJETIVO DO JOGO: O jogo é uma adaptação do jogo eletrônico Subway surf, 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 Subway surf como prática corporal e registro dos comentários dos estudantes durante os momentos de diálogo da aula.



**GAME
OVER!**

**OU
CONTINUE...
CONCLUSÃO**

Chegando ao fim desse recurso, percebemos que trazer os jogos eletrônicos para a Educação Física é muito mais do que só brincar: é abrir espaço para que os alunos se reconheçam, participem com mais vontade e enxerguem a disciplina de um jeito diferente. Ao transformar *Free Fire*, *Pac-Man*, *Among Us* e *Subway Surfers* em práticas corporais, mostramos que o corpo pode entrar em cena no mesmo ritmo da cultura digital, aproximando a escola daquilo que faz parte do dia a dia dos estudantes.

As propostas aplicadas com o 6º e 7º ano mostraram que é possível unir movimento, tecnologia e diversão sem perder de vista os objetivos de aprendizagem. Cada atividade ajudou os alunos a se desafiarem, a criarem estratégias, a trabalharem em grupo e, principalmente, a entenderem que jogar também pode ser aprender.

Mais do que um manual pronto, este material é um convite para que os professores reinventem suas aulas, adaptem as ideias e criem novas possibilidades. Afinal, o “game over” só acontece se a gente parar de tentar; na Educação Física, o desafio é sempre continuar jogando e aprendendo juntos.

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/humanidadeseinovacao/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. l.], 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>.

REFERÊNCIAS

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>. 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.

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

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.

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

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.

REFERÊNCIAS

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. l.], 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.

