



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE – UFRN
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE – CCS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – DEF
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA**

SAULO EMANUEL DIAS RODRIGUES

**JOGOS ELETRÔNICOS:
*INVESTIGAÇÃO SOBRE AS POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR***

NATAL/RN

2019

SAULO EMANUEL DIAS RODRIGUES

**JOGOS ELETRÔNICOS:
*INVESTIGAÇÃO SOBRE AS POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para conclusão da graduação de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Ms. Rafael de Gois Tinôco

NATAL/RN

2019

SAULO EMANUEL DIAS RODRIGUES

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Central Zila Mamede

Rodrigues, Saulo Emanuel Dias.

Jogos eletrônicos: investigação sobre as possibilidades na educação física escolar / Saulo Emanuel Dias Rodrigues. - 2019.
39 f.: il.

Monografia (graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências da Saúde, Curso de Educação Física, Natal, RN, 2019.

Orientador: Prof. Ms. Rafael de Gois Tinôco.

1. Jogos eletrônicos - Monografia. 2. Educação física escolar - Monografia. 3. Jogos educativos - Monografia. I. Tinôco, Rafael de Gois. II. Título.

RN/UF/BCZM

CDU 37.018.43:004

**JOGOS ELETRÔNICOS:
INVESTIGAÇÃO SOBRE AS POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC apresentado ao
Curso Superior de Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, campus
Natal.

ORIENTADOR: Professor Ms. Rafael de Gois Tinôco.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Ms .Rafael de Góis Tinôco
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof^o Dr. Márcio Romeu Ribas de Oliveira
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof^o Antônio Fernandes de Souza Júnior
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Aprovado em ____/____/____.

NATAL/RN

2019

Dedico este trabalho a todos que sabem o rico universo dos games.

AGRADECIMENTOS

À minha família, por ser a minha base e sustentação.

À Ingrid Lavor por ser minha incansável companheira.

Ao professor Rafael de Góis Tinôco pela orientação e ser referência desde 2013.

Aos professores que tive até hoje por fazerem parte da minha história e fazerem parte da minha formação como ser humano.

Aos colegas de trabalho Fernando Soares e Gildásio Teixeira por serem excelentes e compreensivos com minhas demandas acadêmicas.

Aos professores do Grupo de Formação continuada da Rede Municipal de Natal/RN cujo acolhimento foi imediato e sem os quais não teria sido possível este trabalho.

Ao professor Antônio de Pádua Santos pelos puxões de orelha no TCC 1.

Aos professores Márcio Romeu, Priscila Pinto, Moaldecir Domingos e Aparecida Dias, por contribuírem direta e indiretamente a este trabalho.

Aos meus amigos que considero irmãos, Aline, Victor (Bill), Joana e Láysa.

Aos servidores do DEF pela ajuda e presteza.

Aos amigos de longa data que jogam comigo desde 2009 e sabem que tive que abandonar o time para realização deste trabalho.

À turma de 64, por não se curvar jamais.

Aos governantes que entendem a educação como direito, forma de desenvolvimento social e não como mercadoria.

RESUMO

O presente trabalho nasce de uma inquietação do autor sobre a temática dos Jogos Eletrônicos dentro do ambiente escolar. Logo, o objetivo foi refletir sobre como a Educação Física escolar vem desenvolvendo esse tema em suas aulas. Para tanto, metodologicamente, foi realizada uma pesquisa descritiva de abordagem quantitativa-qualitativa, tendo a revisão bibliográfica sistemática nos periódicos da CAPES e a aplicação de questionário com os professores da Rede Municipal de Natal/RN como instrumentos de análise. O trabalho justifica-se pela realidade factual dos Jogos Eletrônicos na sociedade hoje em dia, fazendo-se presentes no cotidiano das crianças e jovens, além do enriquecimento do campo de trabalhos com relação ao tema. Como resultados, percebemos que essa temática ainda precisa ser mais explorada no ambiente acadêmico e escolar, visto que apenas 4 artigos, dos 150, foram selecionados à pesquisa, assim como precisam estar mais presentes nos planejamentos dos professores.

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

ABSTRACT

This work was born due to do the author inquietude about the subject of video games inside scholar environment. Therefore, the objective was to reflect on how Physical Education in school is developing this subject in its classes. Thereby, methodologically, it was used a descriptive research with a quantitative-qualitative approach, using a systematic bibliographic research in the CAPES's periodics research base and the application of a questionnaire with the teacher of Rede Municipal de Natal/RN as analysis tools. This works justify itself by the factual reality of video games in our modern society, making presence in the daily life of children and youngsters and further the knowledge around the topic. As results, we observed that this subject still needs more exploring in the scholar and academic environment, after only 4 articles of the 150 founds were selected to this research, and that video games needs more presence in the teachers planning.

Keywords: Videogame. School. Physical Education.

LISTA DE ABREVIACOES E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PS	<i>Playstation</i>
JE's	Jogos Eletrnicos
TTI	Tcnico em Tecnologia da Informao
UFRN	Universidade Federal do Rio Grande do Norte

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2 – JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	15
3 – RESULTADOS E DISCUSSÃO	19
3.1 – Revisão Bibliográfica.....	19
3.1.1 – Jogos Eletrônicos e o Lazer.....	20
3.1.2 – Jogos Eletrônicos na Saúde.....	22
3.1.3 – Jogos Eletrônicos e Compulsividade/Violência.....	23
3.1.4 – Jogos Eletrônicos e Propostas Pedagógicas.....	24
3.2 – Questionário	25
3.2.1 – Transposição do Virtual para o Real.....	31
3.2.2 – Jogos com Sensores de Movimento	32
3.2.3 – Unidades Pedagógicas	32
CONCLUSÃO.....	34
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICE	39
Questionário utilizado na pesquisa com os professores da Rede Municipal de Natal/RN	40

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos (JE's) ou *games* se fazem presentes em nosso meio desde os anos 70 com a popularização do *Magnavox Odyssey*, o primeiro videogame, ou seja, não é de agora que temos esse assunto permeando nossa sociedade. Na década de 80, ocorre a grande difusão dos *games*, um exemplo dessa expansão foi o lançamento do videogame portátil mais vendido da história, o *Game Boy* que vendeu mais de 500 milhões de unidades. Para Rodrigues, Lopes e Pereira (2007), esse fenômeno do sucesso e grande abrangência veio se expandindo até chegar nos dias atuais onde os *games* fazem parte da vida da maioria da população brasileira.

Segundo Marques (2018), a porcentagem de jogadores chega a 75% na população brasileira. Já Harada (2018) mostra que a indústria dos *games* fatura mais que a indústria do cinema e da música juntas. Esses dados demonstram a relevância dos *games* e faz-se necessário buscar um espaço na escola onde se possa discuti-los, junto as suas implicações nas práticas sociais atuais relacionadas a uma nova forma recente de cultura.

Com tamanho crescimento, não é de agora o começo das investigações sobre a relação dos JE's e os aspectos de aprendizagem. Segundo Alves (2008), os primeiros trabalhos relacionando esses temas são ainda da década de 80, o que mostra uma história de como os JE's estão presentes nas investigações acadêmicas associadas ao aprendizado e sua possibilidade na escola. Diante dessa pujança real que é o universo dos *games*, os JE's já estão presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ensino Fundamental como tema a ser abordado nas aulas de Educação Física (EF).

De acordo com o documento, publicado em 2017, os JE's são objetos de conhecimento da unidade temática Brincadeiras e Jogos, sugeridos à fase dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Ainda segundo a BNCC, objetos de conhecimento são entendidos como conteúdos, conceitos e processos que são organizados nas unidades temáticas. Ressalte-se que, a partir do 6º ano, prevê-se que os estudantes possam ter acesso a um conhecimento mais aprofundado de algumas das práticas corporais, como também sua realização em contextos de lazer e saúde, dentro e fora da escola (BRASIL, 2017, p. 229).

Nesse sentido, o uso dos JE's é uma prática que acontece, principalmente, em contexto de lazer dos jovens desse período de ensino. Para tanto, Costa (2006) discute que essa prática de lazer virtual possa ser transferida para experiências corporais educativas nos espaços escolares, mostrando uma preocupação com o desenvolvimento nesta etapa, onde as crianças e os jovens estão bastante permeados no universo dos *games*.

Diante de todo esse cenário, surge a curiosidade de investigar mais sobre o tema, suscitando a problemática que é: Como a Educação Física escolar vem desenvolvendo o tema dos jogos eletrônicos? Para responder esta pergunta, este trabalho tem como objetivo geral, refletir sobre este tema, a partir da produção acadêmica brasileira e da prática dos professores de Educação Física da rede municipal de Natal/RN. Já como objetivos específicos: compreender a relação dos JE's com a educação para o lazer e para a saúde; contribuir para o tema de pesquisa e para futuras análises sobre os *games* e suas possibilidades educacionais; fazer uma análise crítica aos materiais já presentes na literatura acadêmica; explorar a temática dos *games* na EF escolar junto com os professores da rede pública.

Nessa perspectiva, alguns jogos virtuais do contexto das crianças podem ser adaptados ao ambiente físico para promover o processo ensino-aprendizagem. Além disso, os professores devem trabalhar temáticas diferenciadas, procurando inserir em seu conteúdo programático atividades que trabalhem a iniciação esportiva, atitudes, valores, cooperação, entre inúmeros outros aspectos, apropriando-se do meio tecnológico como um aliado às suas aulas. (FIGUEIREDO, 2015, p. 463).

Com essa visão de Figueiredo (2015), pode-se começar a compreender que os JE's se configuram como um objeto de conhecimento da EF que possibilita vivências corporais novas e interessantes aos alunos como também discute valores e atitudes desses jovens com os JE's e, do mesmo modo, vão além abordando sobre os demais aspectos do meio tecnológico.

Metodologicamente, a pesquisa se classifica como descritiva de abordagem qualitativa, pois de acordo com Gil (2002) esse tipo de pesquisa visa descrever características de uma determinada população ou fenômeno e se utiliza de técnicas padronizadas entre elas o questionário que é o utilizado neste trabalho.

Logo, diante da necessidade de realizar uma investigação sobre como a EF pode desenvolver o tema dos JE's e tomando por base os objetivos expostos deste trabalho, foi pensada a realização de uma revisão bibliográfica e a aplicação de um questionário¹ com os professores da rede municipal de Natal/RN.

Tratando, primeiramente, da revisão bibliográfica, a mesma foi realizada no mês de maio de 2019, sendo feita através da base de pesquisa de periódicos da CAPES. A revisão também contou com um recorte temporal dos últimos 10 anos e utilizou como descritores as palavras-chave: (1) Jogos eletrônicos e (2) Educação Física, utilizando do parâmetro AND para encontrar trabalhos que associem somente os dois termos. Vale salientar que os argumentos de

¹ Questionário na íntegra no Apêndice.

inclusão usados foram: (1) artigos disponíveis de forma *online* e gratuita; (2) serem artigos em língua portuguesa; (3) ter o tema relativo à Educação Física escolar.

Uma revisão sistemática, assim como outros tipos de estudo de revisão, é uma forma e pesquisa que utiliza como fonte de dados a literatura sobre determinado tema. Esse tipo de investigação disponibiliza um resumo das evidências relacionadas a uma estratégia de intervenção específica, mediante a aplicação de métodos explícitos e sistematizados de busca, apreciação crítica e síntese da informação selecionada. (SAMPAIO e MANCINI, 2007, p. 84)

Os artigos foram analisados primeiramente pela leitura do resumo, após essa etapa os artigos foram lidos na íntegra, sendo excluídos, em ambas as etapas, de acordo com os critérios de inclusão.

Já o questionário foi aplicado no dia 27 de maio de 2019 com os professores participantes do grupo da Formação Continuada dos Professores de Educação Física da Rede Municipal de Natal.

Gil (2008) define o questionário como a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre valores, comportamentos, conhecimentos etc.

O anonimato habitual garantido aos interrogados mostra-se uma outra vantagem desse gênero de questionário, pois pode facilitar a tarefa deles: um empregado poderá melhor dar parte de suas queixas, sentindo-se ao abrigo de eventuais represálias. Mas esse anonimato não pode garantir a sinceridade das respostas obtidas (LAVILLE e DIONNE, 1999, p 185).

Desse modo, a participação no questionário foi de forma voluntária e anônima, foi deixado claro que não era uma atividade do programa da formação continuada e sim para a pesquisa presente neste documento, também vale ressaltar que na ocasião foi sorteado o livro “*Webgames com o corpo*”² entre os presentes.

O documento contou com 8 questões, que buscaram determinar, por exemplo, a etapa do ensino em que os professores atuavam, qual seu ano de formação, se trabalhou ou não com as JE's, entre outras. É bom lembrar que o questionário não buscou determinação de variáveis populacionais, como sexo ou idade.

² Esse livro é um dos que propõem a inserção do tema nas aulas de EF, através de propostas de vivências corporais e a intenção foi apresentar para eles uma referência no tema de pesquisa.

Dito isso, os JE's podem ser classificados de diversas formas entre elas estão a plataforma utilizada jogos para (*smartphones*, computadores, *consoles*³, *cross-platform*⁴), a complexidade do jogo (jogos eletrônicos ou digitais), gráficos (texto, bidimensionais, tridimensionais, tridimensionais com câmera interativa, estilo (tiro em primeira pessoa, estratégia, aventura, luta, interpretação, esporte etc.). Nesse trabalho, será utilizado o termo jogos eletrônicos por se tratar de um termo que tem maior abrangência na literatura encontrada e ser exatamente o termo trazido pela BNCC.

O trabalho justificou-se pessoalmente em razão de que os JE's sempre estiveram presentes em minha vida desde a infância, através dos meus amigos e familiares, e me acompanham até hoje, pois trabalho como Técnico em Tecnologia da Informação (TTI) da Universidade Federal do Rio grande do Norte (UFRN), lotado no Instituto MetrÓpole Digital (IMD), o que me faz permear as tecnologias e o mundo dos *games* diariamente. Então, esse trabalho é de um autor diretamente ligado ao universo dos JE's e cada vez mais acreditando que a EF pode ressignificá-los e utilizá-los para enriquecer conhecimentos e aprendizagens dos envolvidos no processo escolar.

Como os *games*, sejam eles a partir do aparelho celular, consoles etc., estão inseridos na vida das crianças e jovens de hoje, a escola, por ser uma instituição social, não pode se furtar de tratar dessa temática no âmbito de seus espaços, em especial aqui, nas aulas de EF. Os JE's são uma realidade e é de suma importância que sejam discutidos, não só os conteúdos dos jogos, mas como também o próprio aparato tecnológico, com os alunos.

Como justificativa acadêmica, esta pesquisa visou enriquecer o campo de trabalhos referentes a essa temática, pois, apesar dos avanços da área, ainda precisamos discutir mais sobre os *games* dentro da EF escolar.

Destarte, a pesquisa se organizou em 3 capítulos, sendo o primeiro discutindo a relação dos JE's na EF escolar e seu suporte teórico; o segundo capítulo buscou mostrar detalhadamente os passos metodológicos; e o terceiro foi apresentado os resultados encontrados na busca sistemática e análise desses resultados bem como o diálogo entre os textos relacionando uma proposta conjunta entre os diversos autores a fim de buscar uma fundamentação para como se desenvolver o tema dos JE's na EF escolar.

³ Equipamentos que são específicos para jogar, sinônimo de *videogame* o aparelho.

⁴ Modalidade de jogo que funciona em mais de uma plataforma.

2 – JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A BNCC apresenta a EF como componente que tematiza as práticas corporais e divide essas práticas em unidades temáticas. Assim, os JE's se encontram na unidade temática Brincadeiras e jogos que, segundo a própria BNCC (2017), explora aquelas atividades voluntárias, exercidas em um determinado tempo e espaço, caracterizadas com criação e alteração de regras, bem como pela apreciação do ato de brincar em si, não se caracterizando por brincadeiras que buscam aprender outra coisa, mas as brincadeiras e os jogos tem o valor em si.

Embora esteja no documento que a EF aborda práticas corporais, é importante estabelecer que há uma esfera da cultura corporal de movimento que foi suprimida quando se usa o termo “práticas corporais”, se reduz a questões conceituais e atitudinais, bem como a relação dessas com os aspectos sociais que permeiam essas práticas.

Na prática concreta de aula significa que o aluno deve aprender a jogar queimada, futebol de casais ou basquetebol, mas, juntamente com estes conhecimentos, deve aprender quais os benefícios de tais práticas, porque se pratica tais manifestações da cultura corporal hoje, quais as relações dessas atividades com a produção da mídia televisiva, imprensa, dentre outras. (DARIDO, 2005, p. 69)

Dessa forma, os JE's são trazidos no documento da base como unidade temática do 6º e 7º anos e as habilidades relacionadas para aprendizado são: (1) (EF67EF01)⁵ 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 (BRASIL, 2017, p. 231); (2) (EF67EF02)⁶ 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 (BRASIL, 2017, p. 231).

A presença do JE's na BNCC para o Ensino Fundamental mostra que a disciplina escolar não se restringe somente ao ensino de práticas esportivas, mas como trazido no próprio documento, uma educação na perspectiva de saúde. Nesse contexto, os *games* podem se encaixar de forma pertinente para o aprendizado, também sendo importante verificar se existe

⁵ Código utilizado na BNCC composto por EF (Ensino Fundamental) 67 (sexto e sétimo anos) EF (Educação Física) 01 (numeração sequencial) remete a competências que os alunos devem adquirir em uma unidade temática

⁶ Ensino Fundamental, sexto e sétimo anos, Educação Física, sequência 02

já conhecimento que dê aporte aos professores da rede e embasamento teórico para que eles tenham um conhecimento crítico sobre o tema.

Levando em conta a experiência na escola durante os estágios do curso de Licenciatura em Educação Física na UFRN, percebemos que os *games* já vêm sendo usados nas escolas, em sua grande maioria, como instrumentos, como os *exergames*⁷ e usados de uma forma instrumental para auxiliar o desenvolvimento de conteúdos como as lutas, a dança e alguns esportes. Surge então a necessidade de pensar os JE's como um objeto de conhecimento da EF como proposto pela BNCC onde o tema seja o jogo em si.

Tendo em vista os JE's como uma atividade de lazer, Marcellino (1996) fala em seu capítulo, sobre as atitudes patológicas que o lazer também tem, o que muitos chamam de “valores destrutivos do lazer”, onde após se distanciar um pouco dos preconceitos e ideologias, definindo a partir de que ponto se está analisando uma determinada atividade de lazer, foi possível perceber alguns valores destrutivos do lazer a ela associados, que embora sejam difíceis a distinção numa área, tem por base a livre escolha individual, sendo possível entender como atividades indesejáveis com valores destrutivos.

Logo, podemos identificar na sociedade, uma construção, em que ocorreu um dramático aumento do uso de dispositivos eletrônicos nos últimos anos que pode ser observado em todo o mundo. E isso tem aspectos positivos, por levar mais informações às pessoas das mais variadas extremidades do globo, mas também negativos associados ao aumento do uso excessivo que justificam consideração.

Há muitos trabalhos mostrando os benefícios dos *games*: entre eles: Rivero, Querino e Starling-Alves (2012) propõem uma melhora significativa da atenção, dos processamentos visuais e espaciais e das funções executivas, principalmente da memória operacional em jogadores de videogame, Cardoso, Argimon e Pereira (2017) concluem que houve melhora na atenção, memória, raciocínio, percepção e funções executivas em idosos, Fromme (2003) ressalta os efeitos pedagógicos positivos dos games para as crianças e Griffiths (2002) traz que os *games* geram benefícios para memória e capacidade de planejamento, ou seja, há prova científica dos benefícios dos *games* e o que de positivo eles podem trazer.

Porém, também há quem diga ao contrário, a Organização Mundial de Saúde (OMS) fez na cidade de Tóquio, em 2014, seu primeiro encontro sobre as implicações na saúde pública do uso excessivo de *internet*, computadores, *smartphones* e aparelhos eletrônicos similares. No relatório da OMS (2014) são consideradas desordens de comportamento ou comportamentos

⁷ Jogos eletrônicos que captam e virtualizam os movimentos reais dos usuários, a partir de sensores de movimento.

excessivos associados com jogos de azar, pornografia, vídeo game, jogos virtuais *single-player*⁸ e *multiplayer*⁹, uso excessivo de várias mídias sociais, aplicativos de *smartphones* e aparelhos eletrônicos similares.

Já é comum na literatura atual encontrar estudos relacionando uso excessivo de aparelhos eletrônicos ou tempo excessivo de tela ao comportamento sedentário e obesidade em jovens, o uso excessivo de JE's geralmente também está associado a outros fatores como dieta pobre em nutrientes, diminuição no tempo de sono e atividade física insuficiente OMS (2014), um desses trabalhos foi o de Silva et al. (2010), onde foi mostrado que jovens que passam mais de 120 minutos por dia com computador e/ou videogame tem 2,6 vezes mais chances de apresentar excesso de peso.

Porém, devemos ter cuidado em demonizar ou romantizar os JE's, pois segundo Eco (1970, *apud* BETTI, 1998), há duas visões opostas para as mídias, a dos “integrados” que a vê com um otimismo ingênuo e a dos “apocalípticos” que a vê de forma conservadora e alienante.

Nesse sentido, os JE's estão inseridos no que chamamos de cibercultura. Para Lévy (1999), o termo remete a um conjunto de práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que estão relacionadas com o ambiente virtual. Já Schwartz (2003) propõe o conteúdo virtual do lazer e ressalta que, mesmo ainda tendo algumas limitações financeiras para o acesso das vivências virtuais, vem crescendo e se ampliando as oportunidades de interagir com a cibercultura.

Pelo fato dos JE's seguirem uma lógica altamente comercial, embora venham crescendo em quantidade, ainda é difícil encontrar jogos com características pedagógicas que atraiam os jovens, o próprio mercado dos *games* não segue as demandas educacionais das grandes massas, resultando numa difícil aproximação com a escola por parte da indústria. Além disso, o lugar dos JE's na escola é dificultado devido também a necessidade de equipamentos que forneçam a condição para executar os jogos, assim como há uma seletividade em relação aos jogos que são aceitos mais facilmente num contexto social, por exemplo, os jogos com características violentas.

Então, a visão de uma proposta de se trabalhar o objeto de conhecimento dos JE's deve ir de encontro ao que foi proposto por Costa (2006) e Schwartz e Tavares (2015) que foi a transposição do jogo virtual para experiências corporais educativas na escola, pois essa proposta permite que os *games* sejam trabalhados de uma forma lúdica, dando um novo significado ao brincar dos estudantes, partindo de algo que eles conhecem e vivem para experiências

⁸ Jogador único.

⁹ Múltiplos jogadores.

educativas de dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais. Uma forma de educação que une educação para e pelo lazer e saúde.

3 – RESULTADOS E DISCUSSÃO

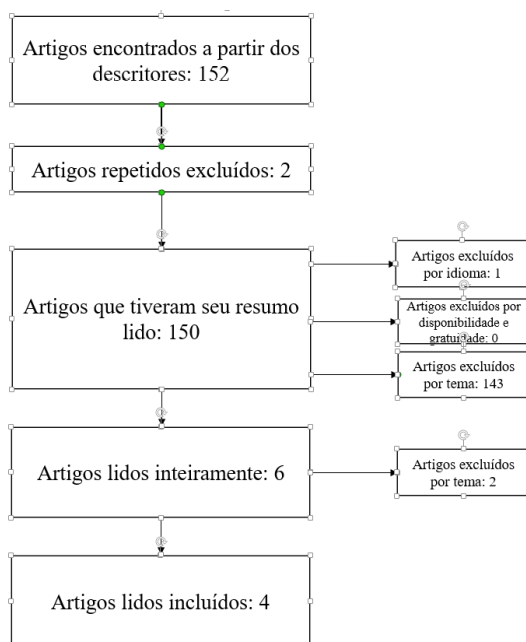
Na perspectiva de compreender como são as dimensões acadêmicas e práticas dos jogos eletrônicos os resultados foram divididos em duas partes, sendo a primeira referente a revisão bibliográfica sistemática e a segunda o questionário realizado.

3.1 – Revisão Bibliográfica

A presente pesquisa, ao fazer o levantamento dos artigos de forma sistemática e seguindo os passos metodológicos, encontrou 152 artigos a partir dos descritores Educação Física e Jogos Eletrônicos na plataforma de periódicos da CAPES, dos quais 2 deles se encontravam repetidos e, após essa etapa, todos tiveram seus resumos lidos e analisados de acordo com os argumentos de inclusão (estar disponível de forma *online* e gratuita, ser em língua portuguesa e ter o tema relativo à Educação Física Escolar). Ao final desse processo, foram selecionados 6 artigos para serem lidos inteiramente e houve a exclusão de mais um devido a não se enquadrar na temática, resultando no total de 4 artigos para contemplar a temática da investigação.

Para melhor ilustrar as buscas, o Fluxograma 1 exemplifica como se deu o processo dessa revisão sistemática.

Fluxograma 1 - Resultado do processo da Pesquisa Sistemática



Fonte: O autor.

A partir do fluxograma foi possível compreender que já existe uma quantidade razoável de publicações envolvendo os dois temas, porém, muito pouco ainda se propõe relacionando os JE's na temática da EF escolar, evidenciados pelo número de artigos excluídos pela temática que somam 145 artigos.

A relação dos artigos selecionados para serem discutidos está apresentada no quadro abaixo.

Quadro 1 – Artigos selecionados na Pesquisa

Título do artigo	Autores	Ano de publicação	Revista	ISSB
Os exergames e a Educação Física Escolar na cultura digital	BARACHO, GRIPP e LIMA	2012	Revista Brasileira de Ciências do Esporte	0101-3289
“Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na Educação Física escolar	MARTINI e VIANA	2016	Revista Brasileira de Ciências do Esporte	0101-3289
Jogos eletrônicos e violência	RETONDAR e HARRIS	2013	Motrivivência	0103-4111
Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano	ARAÚJO <i>et al.</i>	2011	Motriz	1980-6574

Fonte: O autor.

A quantidade de artigos encontrados corrobora com Lisboa (2015) em relação a prevalência de estudos na área biológica em detrimento da área pedagógica que se trata do escopo deste trabalho.

Todos os artigos encontrados são anteriores a publicação da BNCC no Ensino Fundamental. O que desvela a necessidade de trabalhos futuros que discutam as possibilidades educacionais em relação aos objetos de conhecimento presentes na BNCC, principalmente, no que tange as novas tecnologias e a cibercultura.

Os artigos foram separados em 4 unidades temáticas a fim de melhor discussão, são elas: (1) Jogos Eletrônicos e o Lazer; (2) Jogos Eletrônicos na Saúde; Jogos Eletrônicos e Compulsividade/Violência; (4) Jogos Eletrônicos e Propostas Pedagógicas.

3.1.1 – Jogos Eletrônicos e o Lazer

Na BNCC (2017), o lazer/entretenimento é um dos produtos culturais comuns às práticas corporais, portanto, é importante verificar como é a interação dos *games* com as

atividades de lazer e como se pode fazer uso desta passibilidade, no intuito de realizar o duplo processo educativo do lazer como ressaltado por Marcellino (1996).

Essa unidade temática foi a mais comum entre os textos, em três deles a associação entre os JE's como forma de lazer foi explicitamente dialogada. Como era de se esperar visto que a origem dos JE's se deu como uma opção de lazer (BARACHO, GRIPP e LIMA 2012), e com as evoluções tecnológicas, essa forma de mídia foi permeando outros ramos como a educação, a saúde, meios de socialização e terapêuticos (RETONDAR e HARRIS, 2013).

No tocante às práticas de lazer, foi perceptível que em nossa sociedade houve uma mudança. Retomando os números de Marques (2018), que aponta expressivos 75% da população são jogadores, houve uma mudança não só das práticas, mas também de comportamento da população. Isso corrobora com os estudos de Retondar e Harris (2013), que aborda a mudança de comportamento de crianças e adolescentes, e de Araújo *et al.* (2011), que fala sobre a mudança em práticas de lazer dos jovens como em vez de se reunirem em um campo de futebol para “jogar uma pelada”, se reúnem nas LAN *Houses* para jogarem “uma pelada virtual”.

Então, tendo os JE's como parte da vida da população brasileira, foi apontado por Martini e Viana (2016) as características de diversão, prazer e ludicidade do tema, diferindo-se dos esportes tradicionalmente abordados na EF escolar, que tem foco no resultado e não no processo. Para Baracho, Gripp e Lima (2012) e Retondar e Harris (2013), a ludicidade de se trabalhar esse tema foi uma forma divertida e motivadora para a prática das aulas de EF. Araújo *et al.* (2011, p.607) corrobora com os outros autores afirmando: “Espera-se que esta discussão possa tornar as aulas de Educação Física mais atraentes e de aprendizado potencializado tomando por base elementos da cultura lúdica infanto-juvenil a exemplo dos jogos eletrônicos”.

Nessa lida, ao levar em conta a ludicidade e o aumento da motivação dos alunos para as aulas de EF, foi observado por Martini e Viana (2016) que, ao trabalhar sobre esse tema, também foram usados outros espaços e houve uma mudança na sociabilização dos grupos das salas observadas em seu trabalho de transposição dos *games*. Segundo os autores, grupos que não se relacionavam passaram a interagir no momento da aula e também houve uma participação maior da turma do que em outras aulas de conteúdos ditos tradicionais. Esse resultado foi também ressaltado por Araújo *et al.*(data)

No quesito socialização, podemos ressaltar os resultados de Baracho, Gripp e Lima (2012), que trazem os *exergames* como possível estratégia no auxílio aos professores de EF ao promoverem a inclusão de alunos com deficiência. Isso ocorreu através da virtualização do corpo por estímulos, sensações e emoções típicas do jogo ou de uma prática corporal.

No diálogo dos textos com a BNCC, foi possível ver que o produto cultural do lazer foi realmente atingido, o tema JE's possibilita diversos conhecimentos, como a compreensão da cultura cibernética e as práticas de lazer, conhecimentos de práticas corporais não acessíveis fora do ambiente virtual e aprendizagem de tecnologias diferentes que permeiam os JE's, além de promover visão crítica sobre essa prática.

Os videogames, ícones da cultura digital, quando jogados de forma reflexiva e estratégica, incorporam bons princípios, capazes de dinamizar a reconfiguração do ensino-aprendizagem às exigências da cibercultura. Além disso, para a educação física, os EXG assumem um significado diferente ao incorporar o “mover-se para jogar”, rompendo o paradigma da inatividade dos jogos eletrônicos e criando novas possibilidades de vivências corporais. (BARACHO, GRIPP e LIMA, 2012, p.122)

No destaque dessa relação de mover-se para jogar é uma forma de desvincular o paradigma da imobilidade relacionada aos games e proporcionar não só atividades prazerosas, mas também atividades que possibilitem desenvolvimento pessoal e cultural.

3.1.2 – Jogos Eletrônicos na Saúde

O tema saúde foi recorrente quando se abordou os JE's, pois a maioria dos artigos encontrados era, prevalentemente, dessa área. Porém, poucos faziam relação deste com os cuidados do corpo e na EF escolar. Os poucos textos encontrados, quando comparados ao total de 150 artigos, discutem como ocorre essa relação de forma crítica e ponderando a substituição de práticas corporais reais por virtuais.

Dessa forma, Araújo et al. (2011) relata que a princípio os JE's eram relacionados com a descorporização das práticas esportivas, trazendo consigo dependência psíquica e a inatividade física. A constatação dos estudos desse autor com os de Baracho, Gripp e Lima (2012) se dá a partir da quebra do paradigma da imobilidade corporal ou inatividade dos JE's com o advento dos sensores de movimento, pois foi possível observar que jogos que se baseiam no movimento corporal quebravam antigos paradigmas e descorporização.

Dessarte, os JE's quando utilizados a partir de sensores de movimento tem diversas potencialidades. Para Baracho, Gripp e Lima (2012), esse tipo de jogo tem comprovada aplicabilidade de reabilitação e promoção da saúde. Já Retondar e Harris (2013) afirmam que os JE's têm aplicabilidade de aliviar a dor em crianças internadas em hospitais e também promovem um escoamento de comportamentos agressivos, promovendo catarse ao jogarem.

Uma das respostas dadas no artigo de Baracho, Gripp e Lima (2012, p. 120), que entrevistam jovens entre 13 e 14 anos de uma escola estadual, mostra como é possível o aprendizado sobre o corpo e a saúde: “esses movimentos na escola ajudam bastante no aprendizado e ajudam o corpo em vários movimentos”. No que tange os conhecimentos sobre o corpo trazidos na BNCC, Araújo et al. (2011) relatam que os JE’s, por serem uma mídia, é um dos meios dos quais os jovens experimentam as diversas práticas corporais, gerando conhecimento que antes era inacessível.

É importante lembrar que é na saúde que se encontram os prejuízos advindos do abuso dos JE’s, seja na vida profissional, escolar, social e/ou familiar. Por isso, se faz importante abordar o que a OMS denominou, em 2018, de *Gaming Disorder*, isto é, desordem de comportamento que tem diversas implicações sociais e psicobiológicas, que já era apontado pelos quatro estudos desta revisão.

3.1.3 – Jogos Eletrônicos e Compulsividade/Violência

A compulsividade e violência são logo atreladas aos JE’s, geralmente associados pelo senso comum de improdutividade nas atividades de lazer. Dessa maneira, eles podem ser colocados como razão de julgamento da não operacionalização nas escolas.

A compulsividade com JE’s é tratada, hoje em dia, como problema de saúde, conhecida como *Gaming Disorder*. Nesta pesquisa, foi encontrada uma grande quantidade de estudos fazendo associação entre o uso excessivo de JE’s, o tempo de frente para telas e os problemas como obesidade. Nos artigos encontrados, foi trazido como um grande problema, o uso inadequado dos *games*. Para Abreu et al. (2008 *apud* por Baracho, Gripp e Lima (2012)), os prejuízos vem a partir do uso abusivo e pela falta de controle que causa no usuário. Já Retondar e Harris (2013) apontam que por ser uma atividade prazerosa, é fácil se instalar uma situação de grandes períodos de jogo e causar prejuízos para a vida social e lesões por esforço repetitivo (LER).

Referindo a violência nos JE’s, este é um assunto geralmente polemizado pela mídia. A grande mídia, mais especificamente, cria o que autores como Khaled Júnior (2018) chamam de pânico moral, que é um fenômeno complexo dado em diversos estágios acometendo pessoas que afirmam relações diretas entre os *games* e a violência. Foi nessa temática que Retondar e Harris (2013) se inserem e se debruçam a fim de analisar essa relação.

Foi analisado pelos autores do artigo “*Jogos eletrônicos e violência*”, as apropriações dos JE’s com a violência, em que buscam responder questões como: Será que a presença da violência nos jogos eletrônicos tem obrigatoriamente uma influência negativa nos jogadores?

Será que todos os que jogam esses games tornar-se-ão necessariamente pessoas violentas e sem medida? (RETONDAR e HARRIS, 2013, p.187)

No estudo realizado pelos autores, foi constatado que os JE's são relatados como válvulas de escapes por jogadores, que servem como decompressão e como uma forma de catarse, onde permite o escoamento de diversos sentimentos de agressividade. Com isso, os autores afirmam que os seres humanos não agem binariamente como uma máquina e reafirmam a importância de se observar o tema de uma forma ponderada e que não seja somente vendo os lados positivos ou negativos dos *games*. Eles também defendem a inserção dos JE's nas aulas de EF por apresentar de motivação aprendizado em diversos aspectos.

Portanto, foi sugerido a compreensão crítica do tema, promovendo aprendizado sobre o lado patológico dos JE's e também a promoção de experiências a partir das mais diferentes linguagens (MARTINI e VIANA 2016), construindo conhecimentos e promovendo desenvolvimento social e cultural.

3.1.4 – Jogos Eletrônicos e Propostas Pedagógicas

Os artigos analisados trazem diferentes propostas pedagógicas para o tema. Assim, Baracho, Gripp e Lima (2012), embora não se trate especificamente de uma proposta pedagógica, mas sim de uma vivência para sua pesquisa e coleta de dados, apresentaram, em seu segundo momento, o que eles chamaram de “Vivências e percepções do jogo virtual e real”, em que as atividades se deram em três momentos, o primeiro se dava a vivência virtual do *baseball*¹⁰ através do jogo Wii Sports¹¹, após, foram para a vivência corporal no gramado da escola e, por fim, entrevistaram os participantes quanto a percepção deles mediante às experiências vividas, e concluíram que os *exergames* podem trazer conteúdos diversificados, esportes inabituais e formas divertidas e motivadoras de abordá-los nos ambientes educacionais. Também ofereceram oportunidade de experimentar uma maior diversidade de atividades e promoveram a inclusão de pessoas com deficiência.

Já para Martini e Viana (2016), a proposta de abordagem foi a partir de quatro momentos: (1) aula expositiva sobre o conteúdo de jogos eletrônicos; (2) experimentação de alguns jogos, (3) elaboração das propostas de jogos corporais pelos alunos; (4) execução das

¹⁰ Esporte de campo e taco, onde o objetivo é acertar uma bola lançada pelo adversário com um taco e percorrer a área

¹¹ Jogo de video game para o *console* Nintendo Wii, consiste de um jogo onde se pode experimentar diversos esportes, entre eles tênis, boliche, golfe, baseball, boxe etc.

aulas propostas pelos alunos. Nesse sentido, mesmo que não tenha sido aplicada com os alunos do Ensino Básico, mas sim na formação de professores, essa proposta é interessante de se aplicar, pois possibilita uma compreensão mais abrangente do tema, oportunizando não só a criticidade, como também a participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, foi notado que são necessários mais estudos acadêmicos que tratem desse tema, a partir da experiência dos *games* na EF escolar.

3.2 – Questionário

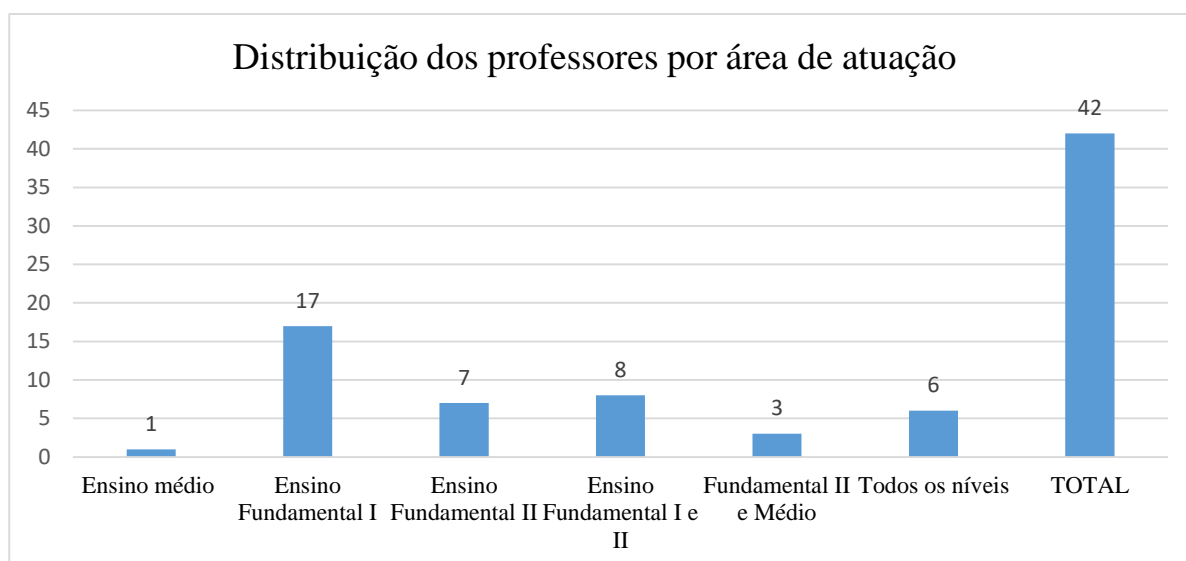
O questionário foi aplicado no dia 27 de maio de 2019 com o grupo de professores presentes na Formação Continuada dos Professores de Educação Física da Rede Municipal de Natal. Dos presentes, 42 professores aderiram voluntariamente ao instrumento aplicado.

Segundo Souza Júnior (2018) foi desenvolvido um trabalho junto ao Departamento de Educação Física da UFRN chamado “*Formação de professores (as) de Educação Física: dialogando os saberes disciplinares, escola e cultura midiática em tempos de megaeventos esportivos.*”. No qual foram discutidos junto ao grupo de estudo desse trabalho temas como os jogos digitais, gamificação. Além de discutidos também foram feitas oficinas sobre diferentes formas de se trabalhar os jogos eletrônicos na Educação Física.

Então como Souza Júnior (2018, p. 155) conclui que “É possível apontar que os professores e as professoras de EF da SME do município do Natal-RN, se apropriaram da cultura digital através das relações de saberes, viabilizadas pelas experiências vividas durante os encontros do FOCO-EF” é possível perceber que os resultados apresentados têm o contexto dessa formação realizada pelo autor e pode servir como uma constatação de como se deu essa apropriação.

No tocante a área de atuação desses profissionais, foi possível observar que estão inseridos principalmente no Ensino Fundamental I e II, o que reforçou a validade dessa investigação, uma vez que o objeto de conhecimento é trazido na BNCC para o mesmo nível de ensino.

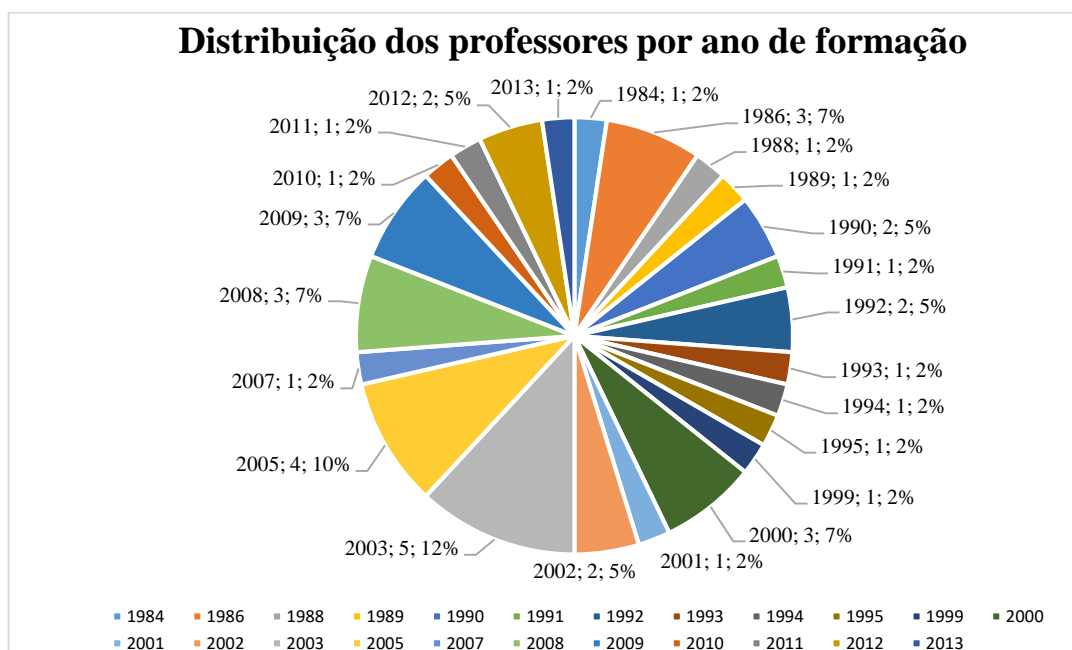
Gráfico 1 – Distribuição dos Professores por Nível de Ensino



Fonte: O autor.

Também foi avaliado o perfil dos professores em relação a seu ano de formação. Para tanto, foi verificado como bastante diverso, contendo professores formados de 1986 até 2013.

Gráfico 2 – Distribuição dos Professores por ano de Formação



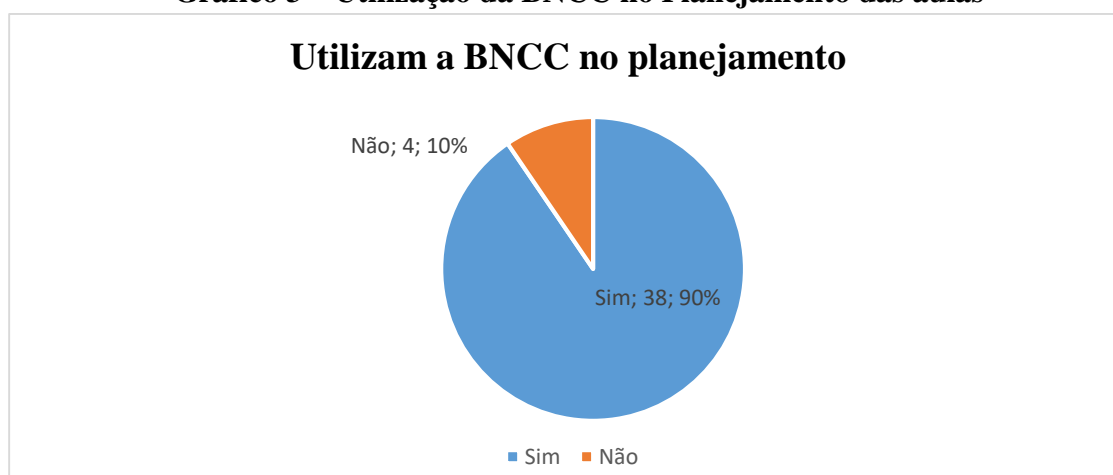
Fonte: O autor.

Vale salientar que todos foram formados antes da publicação da BNCC e que trabalhos sobre o tema dos JE's tomaram mais notoriedade na EF no ano de 2007, a partir do lançamento de sensores de movimento, que passaram a incluir o corpo como forma de interagir

virtualmente. Esse dado serve para mostrar que nem todos os professores desse estudo podem ter tido contato com o tema durante sua formação e que pode ocorrer uma diferença nas respostas dos professores quando for perguntado se já utilizaram o tema em suas aulas.

Na avaliação do uso da BNCC no planejamento das aulas obteve-se o resultado mostrado no Gráfico abaixo, onde a pergunta realizada foi: “Você utiliza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para seu planejamento?”

Gráfico 3 – Utilização da BNCC no Planejamento das aulas

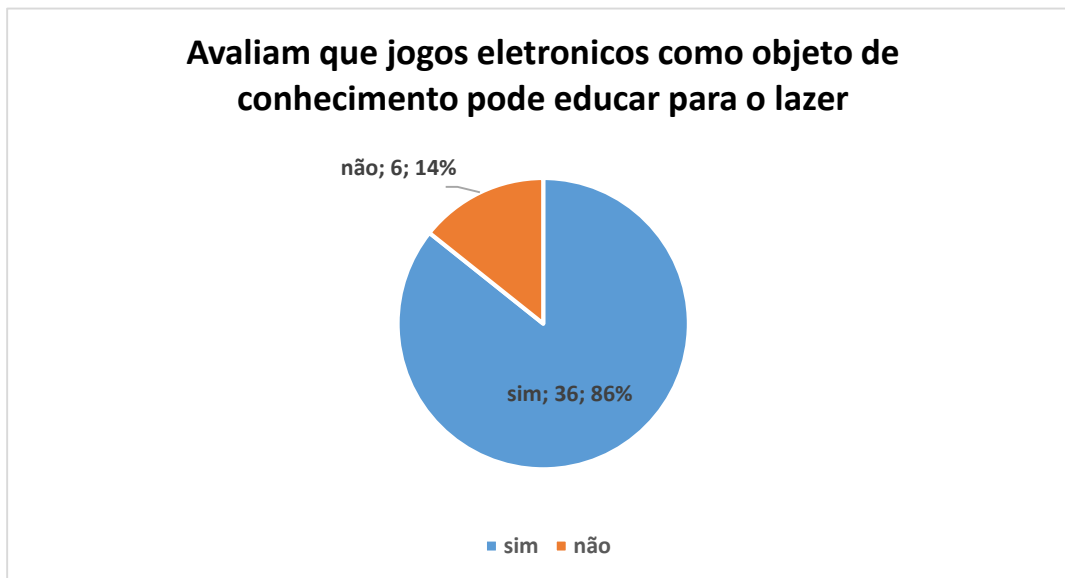


Fonte: O autor.

Logo, o resultado obtido nessa questão refletiu que é característica do grupo de professores a utilização do documento em seus planejamentos, visto que 38 dos 42 deles, isto é, 90%, afirmaram isso, pois este é um grupo que busca o conhecimento e se atualiza constantemente, participando ativamente na construção de conhecimento colaborativa e democrática. É importante perceber que os professores estão utilizando de alguma forma o documento da Base para a prática nas escolas da Rede Municipal de Natal, porém, esse dado pode ter um resultado diferente quando se fala de outros grupos de professores, por exemplo, com os grupos que não participam da formação continuada. Desse modo, esse dado também mostrou que eles possuíam certa familiaridade com a BNCC e que as perguntas utilizadas não causavam estranheza ao grupo em questão.

Outra pergunta importante realizada no questionário foi se eles avaliam que trabalhar com os JE's como objeto de conhecimento pode ser usado para educar para o lazer.

Gráfico 4 – Avaliação dos Jogos Eletrônicos como Objeto de Conhecimento para Educar para o Lazer



Fonte: O autor.

A maioria dos professores, ou seja, 36 professores que correspondem a 86%, afirmou que avaliam positivamente a relação da possibilidade de educar para o lazer. Nesse caso, foi possível compreender a visão de que os JE's são caracterizados em seu processo histórico como uma prática de lazer, porém, atualmente, eles abarcam diversas outras funcionalidades, sejam elas educacionais, terapêuticas (RETONDAR e HARRIS, 2013) ou práticas de exercícios físicos (ARAÚJO et al., 2011), não obstante, devemos ressaltar que 6 professores avaliaram não ser válido uma educação para o lazer a partir do tema dos JE's, o que mostra que a pergunta formulada não foi formulada de forma estereotipada ou clichê como aponta Chagas (2000) visto que nem todos responderam de forma igual, porém, é preciso uma análise mais aprofundada sobre o porquê de eles não acharem possível que ocorra esse processo de ensino aprendizagem que não foi possível neste trabalho devido as circunstâncias práticas.

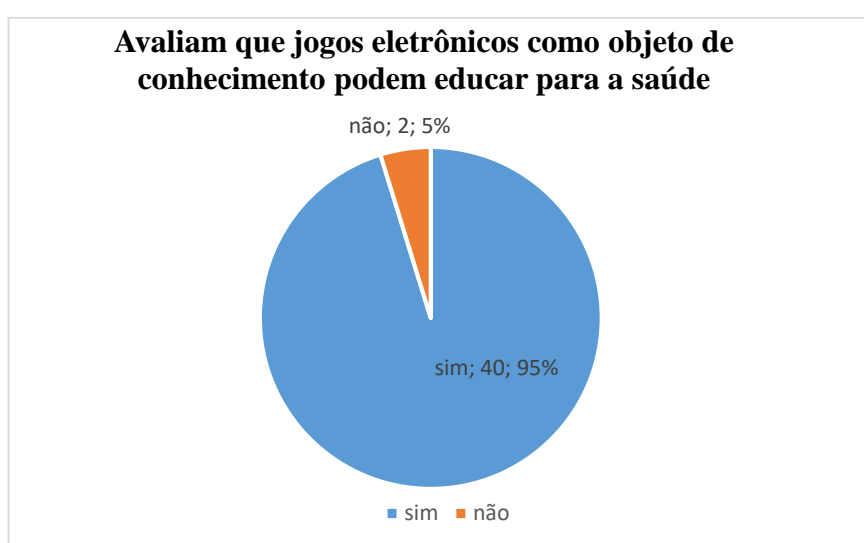
A pergunta realizada foi: “Você avalia que trabalhar os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento pode educar para o lazer? ”. Embora não se tenha deixado claro na pergunta qual a dimensão do lazer se referia, podemos considerar o duplo processo educativo do lazer que envolve não só descanso e divertimento, mas também o desenvolvimento pessoal e social, dimensões essas trazidas por Marcellino (1996) que favorecem a compreensão da realidade e também é apontada como necessário o aprendizado.

Vale lembrar que seria interessante em outro momento buscar entender como esses professores compreendem e avaliam as possibilidades de educar para o lazer, uma vez que,

como ressalta Marcellino (1996), esse campo é uma área polêmica e marcada por interrogações no que tange a liberdade de se escolher uma atividade de lazer e a transmissão de valores, funções, conteúdos etc., presentes no processo de ensino-aprendizagem.

Indo por este caminho de possibilidades dos JE's educar para alguma temática, também foi feita a mesma indagação na questão de educar para a saúde, como mostra o Gráfico a seguir.

Gráfico 5 – Avaliação dos Jogos Eletrônicos como Objeto de Conhecimento para Educar para a Saúde



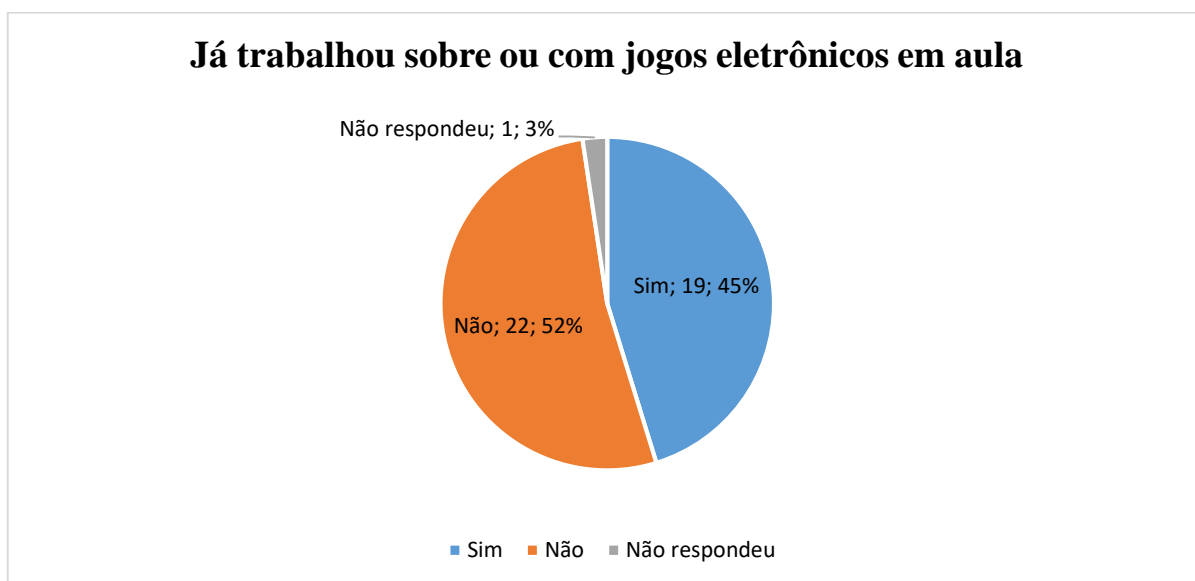
Fonte: O autor.

Como resultado, percebemos que 95% dos professores, isto é, 40 deles, avaliaram que os JE's podem educar para a saúde, mostrando, assim, que eles concordaram com a possibilidade de se produzir conhecimentos relativos a essa temática. Também foi importante compreender de que forma eles avaliaram essa relação.

Dito isso, ressaltamos que na BNCC do Ensino Fundamental, a saúde, juntamente ao lazer, é trazida como produto cultural, sendo um elemento fundamental das práticas corporais. Portanto, os JE's trazidos no documento como objeto de conhecimento são avaliados pelos professores da Rede Pública Municipal do Natal como formas de educar para a saúde, assim como, já dito acima, para o lazer.

Após essas constatações sobre a possibilidade de educar para o lazer e/ou para a saúde, a partir dos JE's, surgiu o sexto questionamento que foi “Já trabalhou sobre ou com jogos eletrônicos em suas aulas?” O resultado está no Gráfico 6.

Gráfico 6 – Avaliação da utilização dos JE's em aula



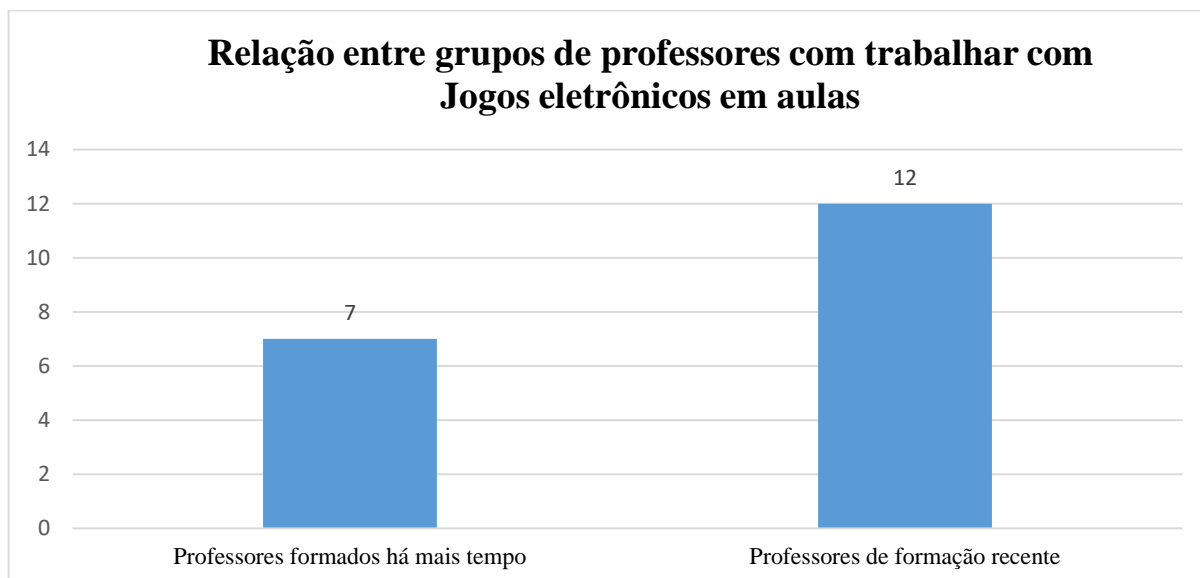
Fonte: O autor.

Essa pergunta teve como uma das principais constatações para a investigação proposta nessa pesquisa, isto é, que 45% do grupo de professores (19) já haviam utilizado de alguma forma os JE's, seja como método ou como conhecimentos em si.

Dito isso, a quantidade que afirmou já ter utilizado os JE's surpreendeu, tendo em vista que o tema foi trazido pela BNCC muito recentemente e que durante as vivências do autor deste escrito nos estágios curriculares, houve apenas uma única experiência com os JE's na EF Escolar. Sendo assim, esse dado também ganha notoriedade porque a realidade das escolas públicas pode dificultar a vivência prévia dos jogos num ambiente virtual, bem como podem influenciar nos valores morais que circundam o tema dos JE's, que quando não vistos a partir de formas equilibradas, podem trazer visões demonizantes do tema.

Logo, buscamos relacionar o ano de formação dos professores e ter trabalhado o tema dos JE's. Assim, os professores foram divididos em dois grupos, separados pela mediana da quantidade total de professores participantes e não divididos pelo dado levantado de 2007 como ano referência, visto que embora seja o ano que o tema ganhou notoriedade, já existiam trabalhos anteriores como o de Feres Neto (2001) e por se tratar de grupos de mesma quantidade de sujeitos. Então no caso foi feita a divisão em 21 professores que se formaram há mais tempo (entre 1984 e 2002) e 21 que se formaram mais recentemente (entre 2003 e 2013). A partir desses grupos, foi quantificado os professores que afirmaram já ter utilizado ou abordado os JE's. O resultado está exposto no Gráfico abaixo.

Gráfico 7 – Relação entre Grupos de Professores separados por ano de formação e Trabalhar sobre ou com os Jogos Eletrônicos em aulas



Fonte: O autor.

Embora o número de professores participantes seja baixo, é possível constatar que os professores de formação mais antiga trabalhavam menos com o tema; e esse dado, servirá para ser apresentado aos integrantes do grupo da formação continuada que solicitaram devolutivas da pesquisa realizada com eles.

A fim de qualificar como ocorreu a utilização dos *games* por parte dos professores, foi realizada uma análise das respostas escritas na Questão 7 do questionário, “Caso sim, em qual contexto? Descreva de forma simplificada como se deu o desenvolvimento do tema”. Assim, as respostas foram separadas em três categorias: (1) Transposição do Virtual para o Real; (2) Jogos com Sensores de Movimento; (3) Unidades Pedagógicas, as quais serão discutidas a seguir.

3.2.1 – Transposição do Virtual para o Real

Nessa categoria, temos as respostas dos professores que descreveram que os JE’s foram transpostos às vivências corporais. Foi à categoria que obteve mais respostas e esteve associada com a apropriação de algum conhecimento prévio de alunos, isto é, com algo que parte do universo cultural deles.

Os professores também relataram a utilização do jogo *Pokemon Go*¹² de forma transposta para práticas de corrida de orientação, o que corrobora com a experimentação e fruição dos JE's propostos na BNCC não diretamente utilizando o aparelho tecnológico, mas o fazendo acessível a todos através de uma prática corporal incluída a outra temática que também pertence a EF, que são as práticas corporais de aventura. Nesse sentido, o uso de estratégias como essas possibilitam o conhecimento para os JE's, embora esteja essa categoria tratando somente do tema transposição. Foram encontrados também outros relatos associados ao tema como: construção coletiva e diversão, assim como não se limitou ao *Pokemon GO*, sendo citados jogos de celulares e jogos de computador.

3.2.2 – Jogos com Sensores de Movimento

Os jogos com sensores de movimento também foram relatados pelos professores de forma a possibilitar algumas práticas corporais, entre elas, a dança, os esportes de precisão e os esportes de rede; bem como o uso para avaliação física. Essa categoria foi a segunda com mais respostas e podemos compreendê-la como forma de experienciar um processo de virtualização dos movimentos corporais através de sensores de movimento como o *Kinect* da *XBOX* ou o *Move* do *Playstation* as práticas corporais.

Nessa categoria ainda foi ressaltado, pelos professores, os jogos relativos a práticas corporais diferentes das acessíveis na escola, como boliche, dardo e tênis de mesa. Também foi comum entre as respostas o jogo *Just Dance* que é um jogo eletrônico de dança e ritmo.

3.2.3 – Unidades Pedagógicas

Essa categoria corresponde aos professores que relataram ter trabalhado o tema JE's de uma forma ampla, pois os outros professores trabalharam apenas unidades temáticas. Nessa lida, os que responderam relataram ter feito dois ou mais desses momentos, como, por exemplo, apanhado histórico do tema, vivência dos JE's virtualmente, transposição dos jogos para o real e discussão dos assuntos que são associados como vício e violência.

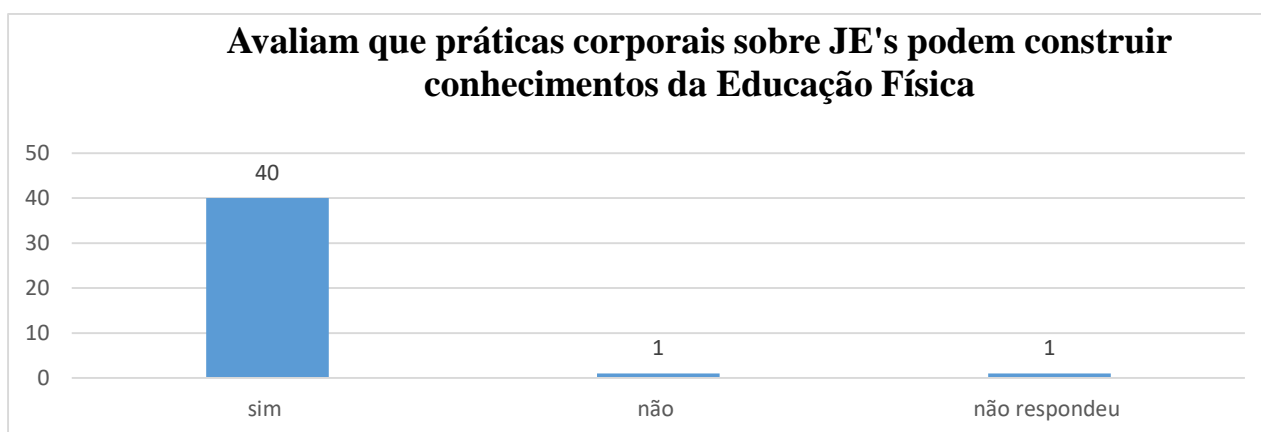
Aqui, podemos observar como está sendo o planejamento dos professores para o tema de uma forma mais próxima ao que se propõe em textos como o de Martini e Viana (2016). Nas

¹² Jogo que fez sucesso em seu lançamento principalmente entre jovens, o jogo se baseia numa caçada virtual de personagens da série *Pokémon* em locais reais se utilizando da tecnologia da realidade aumentada, a principal forma de se jogar esse jogo é através de *smartphones*.

respostas, conseguimos estabelecer a noção de um planejamento de unidade temática como presente na BNCC. Uma das respostas dos professores pode ilustrar bem essa assunção: “Fizemos um resgate histórico acerca dos videogames, tipo Atari, Odyssei, CCE VG 2800, Master System, até os atuais como X-box e P.S.. Elaboramos brincadeiras e jogos na quadra como forma de oportunizar uma vivência diferente aos estudantes (Professor Tryndamere)¹³.”

No questionário, a última pergunta foi: “Você avalia que práticas corporais sobre os jogos eletrônicos são possibilidades de construção de conhecimento na Educação Física ?” O resultado obtido está apresentado no Gráfico a seguir.

Gráfico 8 – Avaliação dos JE’s como Possibilidade de Construção de Conhecimento na EF



Fonte: O autor.

Diante do apurado, é possível compreender que o grupo de professores participante nessa pesquisa acredita, em sua maioria, na possibilidade de que os JE’s se configuram como tema válido para construir conhecimento na EF escolar, sendo possível através de diferentes estratégias e métodos como constatado nas respostas da questão 7.

Os resultados apresentados mostram que foi possível ter uma noção de como está ocorrendo o tema na prática nas escolas da rede municipal de Natal-RN, de forma que ainda se foi constatada ainda muitas lacunas a serem preenchidas visto que o processo do questionário poderia ser aprofundado através de outras metodologias que acompanhem os professores e não somente tirem um retrato naquele dado momento, há ainda dificuldades encontradas que se deram pelo tempo do grupo de pesquisa e do pesquisador.

¹³ Nome fictício em homenagem ao personagem Tryndamere do League of Legends.

CONCLUSÃO

Na conclusão da pesquisa, foram poucos os achados sobre a temática dos JE's na EF escolar, através da pesquisa sistemática realizada, portanto, ainda há muito a se explorar dessa temática dentro do ambiente escolar. Também foi perceptível uma maior quantidade de publicações da área biológica em relação às da pedagógica.

Na constatação com os professores em como está se dando a prática, foi visto que, de uma forma qualitativa, o tema já está se inserindo no ensino público das escolas de Natal, mesmo que abordado de forma, ainda, incipiente. Nesse sentido, compreendemos que elas trazem aprendizados diferentes e possibilitam novas experiências, tanto envolvendo outras práticas corporais como o próprio jogo em si; e que o tema ainda não é trabalhado por mais da metade dos professores, mesmo a grande maioria relatar seguir a BNCC em seu planejamento.

O objetivo de refletir sobre o desenvolvimento do tema dos JE's foi atingido. Logo, podemos ter noção da amplitude e abrangência que os JE's podem tomar quanto às propostas

pedagógicas, presentes na literatura e nos relatos dos professores da Rede Municipal de Natal. Além disso, os dados apresentados com os professores poderão ser úteis, por meio de devolutiva, para que eles possam construir estratégias a fim de abordar a temática dos *games* nos ciclos da formação continuada e também enriquecer o conhecimento para a prática.

Notamos ainda uma abrangência do tema e a relevância do mesmo na vida social dos alunos e até da população brasileira, como a prática dos JE's se configura no ambiente do lazer e as diversas discussões que o tema traz consigo como a violência, a compulsividade e implicações no sedentarismo.

Por fim, buscamos contribuir para a área de estudo, a partir da aprendizagem na área de práticas pedagógicas que se diferenciam do tradicionalmente posto no campo da EF escolar e, de mesmo modo, oportunizar aporte teórico para trabalhos que se aprofundem nas possibilidades de diálogo com os JE's e a cibercultura.

REFERÊNCIAS

ABREU, C. N. et al. **Dependência de Internet e de jogos eletrônicos**: uma revisão. Revista Brasileira de Psiquiatria, São Paulo, v. 30, n. 2, p. 156-167, jun. 2008.

ALVES, Lynn (2008). **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem**: delineando percurso. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008, disponível no URL: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

ARAÚJO, B. M. R. *et al.* **Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano**. Motriz, Rio Claro, v.17, n.4, p. 600-609, out./dez. 2011.

BARACHO, A. F. de O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

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

BETTI, M. (1998). **Mídia e educação**: análise da relação dos meios de comunicação de massa com a Educação Física e os esportes. *Seminário Brasileiro em Pedagogia do Esporte*.

BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. J. C. A.; MACEDO, M. **O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais**. Revista eletrônica gestão e sociedade, Belo Horizonte, v. 5, n. 11, p. 121-136, maio/ago. 2011. Disponível em: . Acesso em: 5 out. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>. Acesso em: 28 ago. 2018.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Física, 1º e 2º ciclos, v.7, Brasília: MEC, 1997.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Física, 3º e 4º ciclos, v.7, Brasília: MEC, 1998.

_____. Secretaria de Educação Média. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Física, Ensino Médio, v.7, Brasília: MEC, 1999.

CARDOSO, N. de O.; ARGIMON, I. I. de L.; PEREIRA, V. T. **Jogos Eletrônicos e a Cognição em Idosos-Uma Revisão Sistemática**. Psicologia desde el Caribe, v. 34, n. 2, p. 139-160, 2017.

CHAGAS, A. T. R.. **O questionário na pesquisa científica**. Administração OnLine: Prática, Pesquisa, Ensino, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 23-48, 2000.

COSTA, A. Q. da. **Mídias e Jogos: do virtual para uma experiencia corporal educativa**. 2006. 208 f. Tese (Mestrado) - Curso de Ciências da Motricidade, Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/96035/costa_aq_me_rcla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 maio 2019.

CRUZ JUNIOR, Gilson. **Vivendo o jogo ou jogando a vida?** Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 226-232, Setembro. 2017. Disponível em: <www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892017000300226>. Acesso em: 05 out. de 2018.

DARIDO, S. C. **Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades**. Perspectivas em Educação Física Escolar, 2001, 2 (supl. 1), p. 5-25.

DARIDO, S. C. **Os conteúdos da Educação Física na escola**. Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 64-78, 2005.

FERES NETO, Alfredo *et al.* **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. 2001.

FIGUEIREDO, J.P. Webames aplicados ao ensino fundamental (6 a 14 anos) In. SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Org.). **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. São Paulo: Phorte, 2015. [Recurso eletrônico].

FROMME, Johannes. **Computer games as a part of children's culture**. *Game studies*, v. 3, n. 1, p. 49-62, 2003.

GIL, A. C. **Método e técnicas de pesquisa social**. 6ª. ed. São Paulo: Atlas S.A, 2008.

_____. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, v. 5, n. 61, p. 16-17, 2002.

GRAMSCI, A. **Concepção dialética da história**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.

GRIFFITHS, Mark D. The educational benefits of videogames. **Education and health**, v. 20, n. 3, p. 47-51, 2002.

HARADA, Janína. **Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?: Descubra quanto faturou cada um dos principais setores da cultura pop. Se você ainda acha que Hollywood manda em tudo, vai mudar de opinião....** 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

KHALED JR, S. H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. In: *A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas*. 1999.

LÉVY, P. **Cibercultura**. tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora, v. 34, n. 3, 1999.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do Lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 1996. 100 p. (coleção Educação física e esportes).

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARQUES, Pablo. **Mulheres representam 58,9% dos jogadores de games no Brasil**: Edição 2018 da Pesquisa Game Brasil mostrou que jogos eletrônicos não são mais coisa de criança e que as mulheres são a maioria entre os fãs de games. Brasil, 2018. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/mulheres-representam-589-dos-jogadores-de-games-no-brasil-15052018>>. Acesso em: 05 out. 2018.

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. de A. **“Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar**. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 38, n. 3, p. 243-250, 2016.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 p. Monografia (Faculdade de Comunicação) - Universidade de Brasília, Brasília, 201. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/9385>>. Acesso em: 09 nov. 2018.

RETONDAR, M. J.; HARRIS, E. R. A. **Jogos eletrônicos e violência**. *Motrivivência*, n. 40, p. 183-191, 2013.

RIVERO, T. S.; QUERINO, E. H. G.; STARLING-ALVES, I. **Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas**. *Neuropsicologia Latinoamericana*, v. 4, n. 3, 2012.

RODRIGUES, L., LOPES, R., and MUSTARO, P., 2007. **Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores**. In *Proceedings of SBGames 2007*, 7-9 nov. 2007 São Leopoldo. Disponível em: <[www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/ful l/gc2.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/ful%20l%20gc2.pdf)>. Acesso 09 de maio de 2019.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M. C. Systematic review studies: a guide for careful synthesis of the scientific evidence. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, São Carlos, v.11, n.1, p. 77-82, jan. /fev. 2007. Disponível em: Acesso em: 09 maio. 2019.

SCHWARTZ, G.M. **O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier**. *Licere*, Belo Horizonte, v. 2, n.6, p.23-31, 2003

SENA, D.C.S. et al. **A BNCC em discussão na formação continuada de professores de Educação Física: um relato de experiência – Natal/RN**. *Revista Motrivivência*, Florianópolis, v.28, n.49, p.227-241, dez. 2016.

SILVA, Michael Pereira da *et al.* **Comportamento sedentário relacionado ao sobrepeso e à obesidade em crianças e adolescentes**. *Pensar A Prática*, Goiânia, v. 13, n. 2, p.1-15, ago. 2010. Trimestral. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fev/issue/view/751>>. Acesso em: 16 maio 2019.

SOUZA JÚNIOR, A. F. de. **Os docentes de Educação Física na apropriação da cultura digital: encontros com a formação continuada**. 2018. Dissertação de Mestrado. Brasil.

World Health Organization [WHO]. (2015). Public health implications of excessive use of the Internet, computers, smartphones and similar electronic devices. Meeting Report. Main Meeting Hall, Foundation for Promotion of Cancer Research, National Cancer Research Center, Tokyo, Japan. Geneva, Switzerland: Disponível em <http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/184264/9789241509367_eng.pdf>. Acesso em: 22 out. 2018.

WORLD HEALTH ORGANIZATION et al. International statistical classification of diseases and related health problems: 11th revision (ICD-11). Disponível em: <<http://www.who.int/classifications/apps/icd/icd>> Acesso em: 02 de out. 2018.

APÉNDICE

Questionário utilizado na pesquisa com os professores da Rede Municipal de Natal/RN



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE – CCS
DAPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
QUESTIONÁRIO EXPLORATÓRIO SOBRE JOGOS
ELETRÔNICOS E BNCC

1- EM QUE ETAPA DO ENSINO BÁSICO VOCÊ ATUA?

FUNDAMENTAL I FUNDAMENTAL II ENSINO MÉDIO

2- QUAL FOI O ANO DE SUA CONCLUSÃO DE CURSO EM EDUCAÇÃO FÍSICA? _____

3- VOCÊ UTILIZA A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) PARA SEU PLANEJAMENTO?

SIM NÃO

4- VOCÊ AVALIA QUE TRABALHAR OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO OBJETO DE CONHECIMENTO PODE SER USADO PARA EDUCAR PARA O LAZER?

SIM NÃO

5- VOCÊ AVALIA QUE TRABALHAR OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO OBJETO DE CONHECIMENTO PODE SER USADO PARA EDUCAR PARA A SAÚDE?

SIM NÃO

6- JÁ TRABALHOU SOBRE OU COM JOGOS ELETRÔNICOS EM SUAS AULAS?

SIM NÃO

7- CASO SIM, EM QUAL CONTEXTO? DESCREVA DE FORMA SIMPLIFICADA COMO SE DEU O DESENVOLVIMENTO DO TEMA:

8- VOCÊ AVALIA QUE PRÁTICAS CORPORAIS SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS É UMA POSSIBILIDADE DE CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA?

SIM NÃO