



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL**

SHARLENE FERNANDES CAMBRAIA

**PRÁTICAS CORPORAIS VIRTUALIZADAS E
JOGOS ELETRÔNICOS: novas implicações para a
Educação Física escolar**

BRASÍLIA - DF

2023



SHARLENE FERNANDES CAMBRAIA

PRÁTICAS CORPORAIS VIRTUALIZADAS E JOGOS ELETRÔNICOS: novas implicações para a Educação Física escolar

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Pedro Osmar Flores de Noronha Figueiredo

BRASÍLIA - DF
2023



SHARLENE FERNANDES CAMBRAIA

**PRÁTICAS CORPORAIS VIRTUALIZADAS E JOGOS ELETRÔNICOS: novas
implicações para a Educação Física escolar**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Defendida e aprovada em _____ de _____ de 2023.

Membros da Banca Examinadora:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Pedro Osmar Flores de Noronha Figueiredo

FEF/UnB

Membro Titular: Prof^a Dra. Geusiane Miranda de Oliveira Tocantins

SEEDF

Membro Titular: Daniel Cantanhede Behmoiras

FEF/Unb

Membro Suplente: Jonatas Maia Costa

FEF/UnB

Este trabalho é dedicado aos professores que, no jogo de educar, são personagens habilidosos que vencem desafios e alcançam os mais difíceis objetivos. Cada aula é uma fase emocionante e cada lição é uma conquista desbloqueada.

AGRADECIMENTOS

À Deus, por ter me dado força, saúde e determinação para não desanimar e por ter me permitido ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo da realização deste trabalho.

À minha família e em especial aos meus pais, João e Heilene, que ao longo da minha vida escolar nunca permitiram que eu perdesse um dia de aula, sendo os maiores incentivadores da minha formação. Eternamente grata pelo amor e apoio incondicional.

Ao meu orientador Prof. Dr. Pedro Osmar Flores de Noronha Figueiredo, grande defensor da educação pública de qualidade e da Educação Física escolar, pelas inúmeras horas de ensinamentos e por sempre ter acreditado e depositado sua confiança em mim ao longo desses dois anos e meio de mestrado.

Aos meus companheiros da segunda turma do ProEF, Alexandra, Ediane, Beatriz, Bruno, Caroline, Elizuíta, Francisco, Isabelle (*in memoriam*), Marcella, Mônica, Osvaldo, Pablinne e Patrícia pelos momentos de estudo em conjunto e por todo apoio que me deram ao longo destes dois anos. Saibam que vocês foram fundamentais para a conclusão desta minha jornada acadêmica.

Aos docentes da segunda turma do ProEF/UnB, Alexandre Rezende, Alexandre Jackson Chan Vianna, Alfredo Feres Neto, Jonatas Maia, Rosana Amaro e Pedro Osmar Flores de Noronha Figueiredo, que conduziram suas disciplinas com maestria. Meu reconhecimento e gratidão.

Aos membros da banca examinadora, Prof^a Dra. Geusiane Miranda, Prof^o Dr. Daniel Cantanhede e Prof^o Dr. Jonatas Maia, por aceitarem meu convite e por compartilharem seus conhecimentos para o aperfeiçoamento deste estudo.

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

À Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal e à EAPE por terem me garantido o direito ao afastamento remunerado para estudos, o que me permitiu ter dedicação exclusiva no desenvolvimento desta pesquisa.

Por fim, mas não menos importantes, aos meus alunos, razão pela qual eu me dedico a aperfeiçoar minha prática pedagógica para oferecer um ensino de qualidade.

RESUMO

Trata-se de Dissertação apresentada junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade de Brasília. Os jogos eletrônicos da atualidade possibilitam novas formas de experimentação das práticas corporais e introduzem novos elementos à cultura corporal. Nesta perspectiva, nos propomos com este estudo analisar o processo de virtualização das práticas corporais por meio dos jogos eletrônicos e suas implicações para a educação física escolar. Para os objetivos específicos foram estabelecidos: 1) Contextualizar o processo de desenvolvimento e transformação das práticas corporais no percurso da humanidade; 2) elaborar possibilidades educativas, sistematizadas em uma unidade didática, para a vivência das práticas corporais virtualizadas nas aulas de Educação Física; 3) experimentar uma proposta pedagógica para a vivência das práticas corporais virtualizadas, por meio de jogos eletrônicos nas aulas de educação física, para os anos finais do Ensino Fundamental. Trata-se de pesquisa exploratória com delineamento de pesquisa-ação. O percurso metodológico foi desenvolvido em cinco fases, são elas: (a) Levantamento bibliográfico e documental; (b) Elaboração do plano de ação materializado em uma unidade didática, (c) Intervenção pedagógica com a aplicação da unidade didática; (d) Aplicação do questionário final; e) elaboração de relatório e análise dos dados construídos. A pesquisa teve como participantes estudantes de uma turma de 6º ano do Centro de Ensino Fundamental 113 do Recanto das Emas - Distrito Federal e a proposta pedagógica contou com nove encontros que trabalharam as temáticas: Tecnologia, videogames e Educação Física; Dança urbana Hip Hop; Capoeira; Tênis de campo; Esqui. Todos os conteúdos foram explorados em formato virtualizado utilizando o videogame XBOX 360. Como resultado, verificamos que os jogos eletrônicos podem representar uma possibilidade de ampliação do currículo da Educação Física escolar, uma vez que permitem trabalhar tanto os conteúdos tradicionais como o futebol quanto os que não são comuns no cotidiano da escola pública como o tênis de campo e o esqui, enriquecendo a experiência educacional dos estudantes.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Práticas corporais. Educação Física. Virtualização. Videogame.

ABSTRACT

This is a Dissertation presented to the Professional Master's Program in Physical Education on a National Network – ProEF, at the University of Brasília. Today's electronic games enable new ways of experimenting with body practices and introduce new elements to body culture. From this perspective, we propose with this study to analyze the process of virtualization of bodily practices through electronic games and its implications for school physical education. For the specific objectives, the following were established: 1) Contextualize the process of development and transformation of bodily practices in the course of humanity; 2) develop educational possibilities, systematized in a didactic unit, for the experience of virtualized bodily practices in Physical Education classes; 3) experiment with a pedagogical proposal for experiencing virtualized bodily practices, through electronic games in physical education classes, for the final years of Elementary School. The research methodology applied was exploratory with an action research design. The methodological path was developed in four phases, they are: (a) Bibliographic survey; (b) Preparation of the action plan materialized in a didactic unit, (c) Pedagogical intervention with the application of the didactic unit; (d) Application of the final questionnaire; e) preparation of reports and analysis of constructed data. The research had as participants students from a 6th year class at the Elementary Education Center 113 in Recanto das Emas - Federal District and the pedagogical proposal included nine meetings that worked on the following themes: Technology, video games and Physical Education; Hip Hop urban dance; Capoeira; Field tennis; Ski. All contents were explored in a virtualized format using the XBOX 360 video game. As a result, we verified that electronic games can represent a possibility of expanding the school Physical Education curriculum, since they allow us to work on both traditional content such as football and those that are not common in the daily life of public schools like tennis and skiing, enriching the students' educational experience.

Keywords: Electronic games. Body practices. Physical education. Virtualization. Videogame.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

DESENHO

Desenho 1 - Desenhos dos estudantes sobre o jogo eletrônico favorito ou atividade na internet favorita.....	85
---	----

FIGURAS

Figura 1 - Jogo Tennis For Two para osciloscópio.....	36
Figura 2 - <i>Table tennis</i> no Odyssey 100.....	37
Figura 3 - Console Odyssey 100.....	38
Figura 4 - Jogo Street Fighter II.....	39
Figura 5 - Nintendo Wii.....	40
Figura 6 - Jogo Just Dance e videogame Xbox 360 com Kinect.....	41
Figura 7 - Jogo FIFA 2023.....	42
Figura 8 - Arco de Maguerez.....	66
Figura 9 - Menu do Jogo Kinect Sports.....	82
Figura 10 - Tela do jogo Just Dance.....	87
Figura 11 - : Personagens capoeiristas, Eddie Gordo e Christie Monteiro do jogo Tekken.....	90
Figura 12 - Trajes dos personagens Eddie Gordo e Christie Monteiro ao longo da evolução do jogo Tekken.....	92
Figura 13 - Tela do jogo de Tênis do Kinect Sports Season Two.....	96
Figura 14 - Modalidades ofertadas no Centro Olímpico e Paralímpico do Recanto das Emas - DF.....	97
Figura 15 - Tela do Jogo de Esqui do Kinect Sports Season Two.....	99
Figura 16 - Quadras de tênis convencional e virtual.....	111

GRÁFICOS

Gráficos 1 e 2 - Respostas às perguntas 1 e 2 do questionário final.....	114
--	-----

Gráficos 3 e 4 - Respostas às perguntas 3 e 4 do questionário final.....	115
Gráficos 5 e 6 - Respostas às perguntas 5 e 6 do questionário final.....	115

IMAGENS

Imagem 1 - Fachada do CEF 113 do Recanto das Emas - DF.....	73
Imagem 2 - Quadras esportivas da escola CEF 113 do Recanto das Emas - DF.....	73
Imagem 3 - Alunos jogando Futebol do Kinect Sports.....	83
Imagem 4 - Estudantes dançando música de Hip Hop com o jogo Just Dance.....	88
Imagem 5: Estudantes jogando Tekken com os personagens capoeiristas...	94
Imagem 6 - Estudantes jogando Tênis do Kinect Sports Season Two.....	98
Imagem 7 - Estudantes jogando o jogo Esqui do Kinect Sports Season Two.....	101
Imagem 8 - Planner elaborado por uma estudante.....	110
Imagem 9 - Estudantes praticando o tênis convencional.....	112

QUADROS

Quadro 1 - Organização da proposta pedagógica.....	79
Quadro 2 - Modalidades ofertadas nos Centro Olímpicos do Distrito Federal.....	97
Quadro 3 - Problemáticas e seus pontos-chaves.....	104
Quadro 4 - Problemáticas, pontos-chaves, teorização, hipóteses de solução e aplicação à realidade.....	108

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APA	Associação Americana de Psiquiatria
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CEF	Centro de Ensino Fundamental
CID-11	Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a saúde 11ª edição
DF	Distrito Federal
DMS-5	Diagnóstico e Estatístico de Doenças Mentais 5ª edição
EF	Educação Física
ProEF	Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
SEEDF	Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
TJI	Transtorno de Jogo pela Internet

SUMÁRIO

MEMORIAL	14
INTRODUÇÃO	17
CAPÍTULO 1	23
AS PRÁTICAS CORPORAIS NO PERCURSO DA HUMANIDADE: DO UTILITÁRIO À VIRTUALIDADE	23
1.1 A virtualização das práticas corporais e os jogos eletrônicos.....	32
CAPÍTULO 2	44
OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	44
2.1 A Educação Física e os Jogos Eletrônicos no Currículo em Movimento do Distrito Federal.....	55
2.2 As implicações das práticas corporais virtualizadas para a Educação Física Escolar.....	58
2.3 Jogos eletrônicos e os limites da diversão: questões para discussão na escola.....	61
2.4 A Metodologia da Problematização no ensino dos jogos eletrônicos.....	63
CAPÍTULO 3	72
TRAJETÓRIA METODOLÓGICA	72
3.1 Universo da Pesquisa.....	73
3.2 Participantes.....	75
3.3 Aspectos éticos da pesquisa com crianças e adolescentes.....	75
3.4 Instrumentos de pesquisa para coleta e análise de dados.....	76
CAPÍTULO 4	79
PLANO DE AÇÃO: PRÁTICAS CORPORAIS VIRTUALIZADAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA	79
4.1 Observação da Realidade.....	81

4.1.1 Primeiro encontro - Tecnologia, videogames e Educação Física.....	82
4.1.2 Segundo encontro - Dança urbana Hip Hop.....	87
4.1.3 Terceiro encontro - Capoeira.....	90
4.1.4 Quarto Encontro - Tênis de campo.....	96
4.1.5 Quinto encontro - Esqui.....	99
4.2 Sexto encontro - Problemáticas e seus Pontos-chaves.....	103
4.3 Sétimo encontro - Teorização.....	104
4.4 Oitavo encontro - Hipóteses de solução e Aplicação à realidade.....	108
4.5 Nono encontro - Questionário final.....	113
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	121
REFERÊNCIAS.....	125
APÊNDICE A.....	137
Questionário final.....	137
APÊNDICE B.....	139
Plano de aula: Primeiro encontro - Tecnologia, videogames e Educação Física.....	139
APÊNDICE C.....	141
Plano de aula: Segundo encontro - Dança urbana Hip Hop.....	141
APÊNDICE D.....	143
Plano de aula: Terceiro Encontro - Capoeira.....	143
APÊNDICE E.....	145
Plano de aula : Quarto encontro: Tênis de campo.....	145
APÊNDICE F.....	147
Plano de aula: Quinto encontro - Esqui.....	147
APÊNDICE G.....	149
Plano de aula: Sexto encontro - Problemáticas e seus pontos-chaves.....	149
APÊNDICE H.....	151
Plano de aula: Sétimo encontro - Teorização.....	151
APÊNDICE I.....	152

Plano de aula: Oitavo encontro - Hipóteses de solução e Aplicação à realidade.....	152
APÊNDICE J	153
Termo de concordância de Instituição coparticipante.....	153
APÊNDICE K	155
Termo de assentimento do menor - TALE.....	155
APÊNDICE L	157
Termo de consentimento livre e esclarecido - TCLE.....	157
PRODUTO EDUCACIONAL – Jogos Eletrônicos na Educação Física....	160

MEMORIAL

Este estudo trata-se de Dissertação apresentada junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade de Brasília. Sua proposta desenrola-se em torno do objeto “Jogos Eletrônicos”, o qual tenho grande apreciação.

Em minha jornada docente, que iniciou-se após me licenciar em Educação Física pela Universidade Católica de Brasília no ano de 2010. Sempre busquei formas de incluir as tecnologias digitais em minha prática pedagógica e compreendo os videogames como um interessante recurso para enriquecer o ensino dos conteúdos da Educação Física na escola.

Antes de tratar da minha experiência com os jogos eletrônicos, gostaria de falar um pouco da minha formação e carreira docente. Em 2011, integrei o quadro de professores temporários da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, onde permaneci até setembro de 2014. Em outubro do mesmo ano, me tornei professora concursada da SEEDF. Ainda em 2014, diante da necessidade de atualizar meus conhecimentos na área, ingressei simultaneamente em duas especializações: Educação Física Escolar pela Universidade Federal de Goiás e Gestão Escolar pela Universidade Católica Dom Bosco. Mais tarde, em 2016, iniciei uma nova especialização em Educação Especial, também, pela Universidade Católica Dom Bosco, como meio de buscar informações e superar as dificuldades que vinha enfrentando no trabalho pedagógico com alunos com deficiência. Em 2021, passei a fazer parte do corpo de discentes da segunda turma do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

De 2011 até os dias atuais acumulei experiências como professora de Educação Física na Educação Infantil, Anos Finais do Ensino Fundamental, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos.

Meu contato com os jogos eletrônicos aconteceu bem antes de me interessar pela Educação Física. Na infância me encantei pelo game “Sonic the Hedgehog” do antigo console Sega Mega Drive, um clássico! Mais tarde, me aventurei por *Street*

Fighter, Mortal Kombat, Tomb Raider, Resident Evil, entre outros jogos. Já na fase adulta, com a chegada dos videogames com sensores de movimento, passei a praticar a dança por meio do jogo *Just Dance* e diversas outras práticas corporais com o *Kinect Sports*.

Trabalhar com jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física pode causar certa estranheza naqueles profissionais que mantêm sua prática enraizada em métodos tradicionais, mas, para aqueles docentes que buscam por uma prática renovadora e que reconhecem as exigências da educação na era digital, o uso das tecnologias de informação e comunicação em sala de aula é possível, necessário e divertido.

Minha primeira aproximação com os jogos eletrônicos em sala de aula se deu por meio do aplicativo de jogo de xadrez chamado *Chess* em 2017 com estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental. Com a intenção de que os alunos estudassem o xadrez em casa para melhor apropriação do conteúdo, verifiquei se estes possuíam seu próprio smartphone ou se tivessem algum familiar em casa que pudesse emprestar-lhes o aparelho, diante da resposta positiva, solicitei que fizessem o download do aplicativo *Chess* e praticassem o xadrez em casa no modo offline ou online com outros colegas. Posteriormente, utilizamos o aplicativo em sala de aula como alternativa ao uso do tabuleiro convencional.

Em 2020 com o ensino remoto, no auge da pandemia de covid-19, utilizei diversos jogos eletrônicos e aplicativos para smartphone para enriquecer as aulas, aumentar a participação dos alunos e promover momentos de socialização e lazer por meio virtual. A partir destas experiências, passei a explorar os jogos eletrônicos de forma mais ampla, como conteúdo e recurso pedagógico, sempre aproveitando as vivências eletrônicas que os alunos possuem e agregando-lhes novas experiências nas aulas de Educação Física.

Atualmente leciono em turmas de 6º ano do ensino fundamental na escola CEF 113 do Recanto das Emas, DF.

É pertinente esclarecer que os jogos eletrônicos não substituem a experiência concreta das práticas corporais, mas podem auxiliar na compreensão de suas

características, contextos culturais e sociais, fundamentos, regras, além de possibilitar a aproximação dos alunos com aquela parcela da cultura corporal que não é comumente oferecida na escola.

INTRODUÇÃO

As novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) têm influenciado o comportamento humano e provoca profundas mudanças nos hábitos de vida e de consumo da sociedade moderna. Crianças e adolescentes nascidos na era digital demonstram grande interesse e afinidade pelos dispositivos tecnológicos como smartphones, computadores, videogames, plataformas digitais, entre outros. Esta afeição tem apresentado às escolas um novo perfil de aluno com acesso ilimitado ao conhecimento e permanentemente conectado à rede de Internet (RODRIGUES; LÓDE NUNES, 2014).

Dentro do universo digital estão os jogos eletrônicos que cresceram lado a lado com a evolução da tecnologia e se tornaram parte da cultura mundial como afirmam Gonçalves e Azambuja (2021). Ainda segundo os autores: “os jogos eletrônicos são a atividade de lazer mais praticada pelos adolescentes” (GONÇALVES, AZAMBUJA, 2021, p.146). Este fascínio se deve pelo fato destas práticas serem altamente lúdicas e motivadoras. Há jogos que apresentam grandes semelhanças com a vida real e outros que evidenciam atmosferas surreais e personagens com poderes inimagináveis. Toda essa criatividade aliada a possibilidade de decidir o que fazer diante das situações apresentadas pelos jogos são algumas das características que os tornam tão atrativos para os jovens (GADÊLHA et al. 2020).

Os jogos eletrônicos da atualidade, também, possibilitam novas formas de experimentação das práticas corporais¹ e introduzem novos elementos à cultura corporal, modificando as percepções dos sujeitos sobre as atividades físicas e, também, sobre o corpo. As novas formas de experimentar os jogos, esportes, danças, lutas, práticas de aventuras, entre outros, são possíveis através da virtualização por meio dos jogos eletrônicos. Nas práticas corporais virtualizadas os praticantes vivenciam realidades semelhantes às práticas corporais não-virtuais no

¹ Práticas corporais, neste estudo, referem-se às diferentes manifestações corporais ou culturais, tais como danças, ginásticas, esportes, lutas, jogos e brincadeiras, práticas de aventura, entre outras práticas sociais. (BRASIL, 2017; DARIDO, et al. 2018).

ciberespaço mas, sem os limites impostos pela materialidade corpórea (SALLES DA SILVA; LAZZAROTTI FILHO; SILVA, 2010).

Temos como exemplo, os *exergames*, que são jogos para videogames que possuem sensores e câmeras que capturam os movimentos do corpo do jogador permitindo sua interação com a realidade virtual. Por permitir a experiência motora, os *exergames* se tornaram uma nova forma de exercício físico mediado pela tecnologia (ROSA, 2018).

Contudo, para além do entretenimento e lazer, os jogos eletrônicos, também, são explorados para finalidades educacionais como recursos facilitadores de aprendizagem e a partir da nova Base Nacional Comum Curricular, se estabeleceram como conteúdo das aulas de Educação Física (BRASIL, 2017).

Compreendemos que a Educação Física deve possibilitar a experiência pedagógica da vivência eletrônica e virtual que os estudantes já possuem e promover a reflexão, problematização e o diálogo sobre estes elementos da cultura infanto-juvenil para que crianças e adolescentes possam manter uma relação crítica com os jogos eletrônicos podendo, assim, se beneficiar dos seus aspectos positivos (FARIA, 2006). Ainda segundo a autora, “não podemos desprezar os processos de virtualização do jogo/esporte veiculados pela mídia e sim, considerá-los como conteúdos de ensino e tratá-los pedagogicamente” (FARIA, 2006, p. 199).

Costa e Betti (2006), também, defendem a apropriação crítica e criativa dos jogos eletrônicos e demais mídias pela Educação Física escolar “se essa disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo” (COSTA; BETTI, 2006, p. 176). Betti (2003, p.97) acrescenta que “o consumo de informações e imagens provenientes das mídias faz parte da cultura corporal de movimento contemporânea, e, portanto, não pode ser ignorada” . As diversas representações veiculadas pelas mídias devem ser objeto de estudo da Educação Física que precisa trabalhar a cultura corporal de forma ampla, integrando o estudante nesta cultura e instrumentalizando-o para usufruir-la criticamente (BETTI, 2003).

Segundo Faria (2006) os estudantes da atualidade, até mesmo os mais jovens, já chegam na escola inseridos na cultura digital. Logo, é papel do professor construir uma ponte de ligação entre a experiência concreta dos alunos e os conhecimentos universais, ajudando-os a transpor as fronteiras de sua experiência cotidiana (LIBÂNEO, 1984).

Sendo o jogo eletrônico uma produção humana tida como patrimônio cultural da era digital (WALLER, 2012) e, também, um elemento da cultura corporal (FARIA, 2006), ele deve ser tematizado na escola. Sua negação privaria os estudantes de acessar o conhecimento universal em sua totalidade e comprometeria a apreensão crítica da história da evolução da humanidade proporcionada pelas tecnologias digitais (VIANA, 2019).

Diante do exposto, nosso interesse pela temática concentra-se na seguinte problemática: Quais as implicações do processo de virtualização das práticas corporais presente nos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental?

Tendo em vista que os jogos eletrônicos “são artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social” (MENDES, 2017, p.15), para responder à esta pergunta, defendemos que é necessário compreender este fenômeno e verificar como esta tecnologia se manifesta na vida dos estudantes, nas práticas corporais, na Educação Física e quais suas possibilidades educativas.

Nesta perspectiva, foi definido como **objetivo geral** deste estudo, analisar o processo de virtualização das práticas corporais por meio dos jogos eletrônicos e suas implicações para a educação física escolar. Para os **objetivos específicos** foram estabelecidos: 1) contextualizar o processo de desenvolvimento e transformação das práticas corporais no percurso da humanidade; 2) elaborar possibilidades educativas, sistematizadas em uma unidade didática, para a vivência das práticas corporais virtualizadas nas aulas de Educação Física; 3) experimentar uma proposta pedagógica para a vivência das práticas corporais virtualizadas, por meio de jogos eletrônicos, nas aulas de educação física para os anos finais do Ensino Fundamental.

Para responder aos objetivos, realizamos a revisão de literatura e nos apoiamos nos estudos de Ramos (1982), Coletivo de Autores (1992), Soares (2004; 2005), Darido (2003; 2018), Betti (1997; 2003), Bracht (2005a; 2005b), Feres Neto (2001a; 2001b; 2005), Pretto (2011), Berbel (1998; 1999; 2016), Lévy (1999; 2011), entre outros autores que investigaram temáticas que nos interessavam.

A metodologia de pesquisa aplicada neste estudo foi exploratória, de abordagem qualitativa, com delineamento de pesquisa-ação. A trajetória metodológica foi desenvolvida em cinco fases, são elas: **(1) Levantamento bibliográfico e documental** buscando a aproximação com o objeto de estudo e verificando como este tem sido discutido/tratado na literatura científica; **(2) Elaboração de unidade didática** para o ensino das práticas corporais virtualizadas, por meio dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, para os anos finais do Ensino Fundamental apoiada na Metodologia da problematização (BERBEL, 1998; 1999; 2016); **(3) Intervenção pedagógica** com a aplicação da unidade didática elaborada; **(4) Aplicação do questionário final** a fim de compreender a percepção dos alunos sobre a experiência da prática de jogos eletrônicos nas aulas de educação física; **(5) elaboração de relatório** com a análise dos dados construídos.

O referencial teórico é discutido nos capítulos 1 e 2 e apresenta as seguintes subdivisões, a saber: **1.0 As práticas corporais no percurso da humanidade: do utilitário à virtualidade**, neste subcapítulo contextualizamos o desenvolvimento e evolução das práticas corporais, dando destaque aos principais fatos da era primitiva à era digital. Em **1.2 A virtualização das práticas corporais e os jogos eletrônicos**, foi discutido o fenômeno da virtualização que permite a vivência das diversas práticas corporais por meio dos jogos eletrônicos. No subcapítulo **2.0 Os jogos eletrônicos no contexto da Educação Física Escolar**, tratamos sobre o perfil dos estudantes da era digital, os desafios que as TICs trazem para a educação e as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos para o ensino das práticas corporais nas aulas de Educação Física na escola. Em **2.1 A Educação Física e os Jogos Eletrônicos no Currículo em Movimento do Distrito Federal**, falamos brevemente sobre a proposta curricular da Educação Física nesse documento. Em **2.2 As implicações das práticas corporais virtualizadas para a Educação Física**

Escolar, dissertamos sobre a necessidade de ampliação do conceito de esporte diante das diversas modalidades esportivas eletrônicas que surgiram por meio da virtualização. Apontamos a necessidade de apropriação do ciberespaço como um novo local de ensino e prática da Educação Física e da necessidade da formação de professores para o uso das tecnologias em sala de aula. Em **2.3 Jogos eletrônicos e os limites da diversão: questões para discussão na escola**, discutimos sobre o uso problemático dos jogos eletrônicos e suas consequências. Por fim, no último subcapítulo, **2.4 A Metodologia da Problematização no ensino dos jogos eletrônicos**, apresentamos a Metodologia da Problematização como possibilidade para criar espaços de discussão sobre as diversas questões que permeiam as práticas corporais e os jogos eletrônicos em sala de aula.

O **capítulo 3** apresenta a trajetória metodológica, no qual caracterizamos o lócus da pesquisa e seus participantes e descrevemos os aspectos éticos da pesquisa com crianças e adolescentes e os instrumentos de pesquisa para coleta e análise de dados.

O **capítulo 4** apresenta o Plano de ação, materializado em uma unidade didática, elaborada para o ensino das práticas corporais virtualizadas nas aulas de Educação Física e os resultados e discussões da sua aplicação junto aos estudantes do 6º ano do ensino fundamental de uma escola pública do Distrito Federal, que contou com nove encontros totalizando 20 horas/aula e trabalhou as seguintes temáticas: (1) Tecnologia e videogames; (2) Dança urbana; (3) Capoeira; (4) Tênis de campo; (5) Esqui. Todos os conteúdos foram explorados em seu formato virtualizado utilizando o videogame XBOX 360 e ressaltamos que os dados coletados foram tratados qualitativamente e confrontados na revisão de literatura.

Posteriormente, são apresentadas as considerações finais, na qual sintetizamos e discutimos os principais resultados, conclusões e reflexões decorrentes deste estudo.

Por fim, é apresentado o Produto Educacional para o cumprimento do Regimento interno do Programa de Pós-Graduação em Educação Física do Curso de Mestrado Profissional em Rede Nacional - ProEF, que estabelece como

obrigatoriedade a elaboração de um Produto Educacional a ser apresentado no ato da defesa do trabalho de conclusão de curso, tal produto pode seguir diversos formatos pedagógicos. (UNESP, 2022).

Optamos por apresentar a Unidade Didática articulada à proposta pedagógica desta pesquisa para o ensino das práticas corporais virtualizadas, por meio do jogos eletrônicos, destinada às aulas de Educação Física. O produto educacional também está disponível no formato eBook pelo link <https://simplebooklet.com/ebook_jogos_eletronicos_na_educacao_fisica>.

Espera-se com esta pesquisa promover a reflexão e o diálogo sobre as práticas corporais virtualizadas e as implicações desta manifestação da cultura para o campo da Educação Física.

CAPÍTULO 1

AS PRÁTICAS CORPORAIS NO PERCURSO DA HUMANIDADE: DO UTILITÁRIO À VIRTUALIDADE

“O homem não nasceu pulando, saltando, arremessando, balançando, jogando etc” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.27). Estas atividades foram elaboradas pouco a pouco para superar desafios que a vida cotidiana impunha aos homens. Um grande exemplo é a passagem da postura quadrúpede para bípede no homem primitivo como resultado da sua relação com a natureza. O homem foi erguendo seu corpo gradualmente até assumir a posição ereta, quem sabe para tentar alcançar frutos de árvores para saciar a fome, assim, construiu uma nova atividade corporal, ficar de pé (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

A conquista de ficar de pé se transformou em patrimônio cultural da humanidade que foi transferido de homem para homem, tornando-se parte do comportamento natural humano (COLETIVO DE AUTORES, 1992). Para Antunes (2012, p. 1) “a postura bípede, é defendida por vários autores, como a principal característica que permitiu o ser humano continuar seu processo de evolução”. O bipedismo tornou os pés a base do corpo deixando as mãos livres para realizar outras tarefas como manipular objetos, constituindo, assim, a coordenação motora fina (ANTUNES, 2012).

O estudo da Pré-História é de grande importância para a Educação Física, o andar ereto sobre duas pernas e o uso mais preciso das mãos permitiu ao homem desenvolver diversas habilidades motoras que, hoje, estão presentes nas inúmeras atividades físicas e esportivas (ANTUNES, 2012). Para Ramos (1982, p. 17) o homem pré-histórico “realizava toda sorte de exercícios naturais, praticando uma verdadeira educação física espontânea e ocasional”.

Ramos (1982) afirma que os exercícios físicos se originaram em quatro grandes causas do ser humano: luta pela existência, ritos e cultos, preparação guerreira e jogos e práticas atléticas.

A luta pela existência é caracterizada pelas práticas utilitárias abrangendo habilidades como correr, arremessar e saltar. O homem primitivo deslocava-se frequentemente de um lugar para outro, caminhava longas distâncias na busca por alimentos, precisava se defender e atacar animais, subia em árvores, pescava, atravessava rios, escalava rochedos, agachava, arremessava pedras e assim, executando movimentos básicos, foi aperfeiçoando suas habilidades motoras gradativamente marcando sua evolução (RAMOS, 1982).

Organizado em tribos, e aterrorizado pelo ambiente hostil que o cercava, “o homem primitivo considerava sua sobrevivência como favor dos deuses, dando à sua vida, por conseguinte, sentido ritual” (RAMOS, 1982, p. 16). Manifestava seu misticismo de diversas formas, entre elas, a dança. Organizavam festividades, cultos às forças da natureza, divindades e, também, aos mortos. Expressava-se corporalmente com gestos respeitosos, fazia agradecimentos e seguia regras em seus cerimoniais (RAMOS, 1982).

As práticas guerreiras, também, estavam presentes na sociedade primitiva que precisava lutar contra animais ferozes e tribos inimigas. Mas a preparação guerreira foi mais bem sistematizada no Período Clássico da civilização ocidental compreendido entre os séculos V e IV a.C., tendo como destaque as civilizações grega e romana. Neste período, os exercícios físicos visavam a preparação militar, o fortalecimento do corpo e do espírito, a disciplina cívica e a formação do cidadão integral. Realizavam exercícios de condicionamento, lutas e várias outras práticas desportivas a fim de preparar os exércitos para a guerra (RAMOS, 1982). Na Roma Antiga, ainda, se popularizou os sangrentos combates de gladiadores que lutavam até a morte. Ramos (1982, p. 22) acrescenta que “os combates de gladiadores, guardadas as proporções, eram presenciados delirantemente pelo público, como hoje, em quase todo o mundo, as partidas de futebol”.

Na Antiguidade grega as diversas atividades corporais, também, eram utilizadas para a preparação de atletas para competir em seus Jogos Olímpicos. As disputas eram acompanhadas de grandes festividades desportivas e celebrações aos deuses da mitologia grega. Entre as práticas atléticas, as mais praticadas eram as corridas de diferentes distâncias, as lutas, arremesso de dardos, corrida de

cavalos, arco e flecha, natação, pentatlo, remo entre outros. Os atletas precisavam ter habilidades para todas as modalidades e para isso, em sua preparação, se dedicavam a todos os tipos de exercícios físicos, levantamento de peso, corridas, saltos, danças e atividades variadas que exigiam o uso da força (RAMOS, 1982)

Na Roma Antiga, ainda existiam os jogos circenses realizados nos magníficos circos, construções destinadas à realização de eventos. Nestes jogos aconteciam solenidades religiosas, corridas de carros, exibicionismos e provas com cavalos. As disputas eram violentas e regadas a muito sangue, a mais famosa das provas, a corrida de carros puxados por cavalos era bastante perigosa e, na maioria das vezes, sacrificava seus participantes. Posteriormente, com o desenvolvimento do cristianismo, as festividades pagãs, as disputas sangrentas e os espetáculos públicos foram sendo abandonados. (MARINHO, 1980).

Pelo exposto, é possível compreender que a grande maioria dos exercícios físicos tiveram suas origens nas mais antigas civilizações. Muitas foram perpetuadas através dos tempos e levadas para outros espaços, permanecendo intactas ou sendo modificadas de acordo com as características das sociedades e de seu momento histórico (RAMOS, 1982).

O desenvolvimento e a evolução das práticas corporais acontecem gradativamente “à evolução cultural dos povos, estando interligada aos sistemas políticos, sociais, econômicos e científicos das sociedades” (BAGNARA, et al., 2010, p.1). Ainda, segundo o autor, o processo evolutivo das práticas corporais conta a história do homem no mundo e é um processo contínuo que continuará sofrendo modificações com o avançar dos tempos.

Saltando para a Idade Contemporânea que iniciou-se no século XVIII e se estende até os dias de hoje, esta foi marcada pelo surgimento dos métodos ginásticos e práticas esportivas onde tiveram destaque quatro grandes movimentos, as escolas alemã, sueca, francesa e a inglesa. Por volta de 1800 surgem em diferentes pontos da Europa novas concepções para os exercícios físicos que passam a receber o nome de ginástica. A ginástica sistematizada em métodos ganha caráter científico referenciado pelas ciências biológicas e passa a ser promovida como uma prática fundamental para alcançar um corpo saudável

(SOARES, 2004). Ainda, segundo a autora, com viés médico-higienista e, também, disciplinador e cívico, as quatro grandes escolas da ginástica:

Apresentando algumas particularidades a partir do país de origem, essas escolas, de um modo geral, possuem finalidades semelhantes: regenerar a raça (não nos esqueçamos do grande número de mortes e de doenças); promover a saúde (sem alterar as condições de vida); desenvolver a vontade, a coragem, a força, a energia de viver (para servir a pátria nas guerras e na indústria) e, finalmente, desenvolver a moral (que nada mais é do que uma intervenção nas tradições e nos costumes dos povos) (SOARES, 2004, p.52).

De acordo com Darido (2003), diante da evidente necessidade de sistematização da ginástica nas instituições educacionais, os principais fundadores dos métodos ginásticos na Europa, o alemão Spiess, o sueco Ling e o francês Amoros “apresentaram propostas que procuravam valorizar a imagem da ginástica na escola e, assim, acabaram por fornecer elementos para o aprimoramento físico dos indivíduos” (DARIDO, 2003, p. 1). Ainda, segundo a autora, estes métodos ginásticos visavam a capacitação dos indivíduos para contribuírem com o crescimento das indústrias e para o triunfo da nação.

A Escola Alemã, no início do século XIX, propõe a ginástica, interessada principalmente na preparação da população para a defesa da pátria. Era preciso fortalecer o espírito nacionalista e criar homens e mulheres fortes e saudáveis, prontos para o combate. Entre os idealizadores da ginástica alemã, se destaca o educador Guths Muths (1759 – 1839), que defendia a ideia que os exercícios ginásticos deveriam ser embasados na biologia e fisiologia e que a prática precisava ser calculada a partir da constituição física de cada praticante. A ginástica deveria ser oferecida pelo Estado e ministrada para os indivíduos de todas as faixas etárias, inclusive crianças. Em sua proposta, as sessões de ginástica eram diárias e preconizavam, além do desenvolvimento físico, os cuidados higiênicos com o corpo e com o ambiente onde se vivia (SOARES, 2004).

O pedagogo Friederich Ludwig Jahn (1778 – 1852), também influencia o método ginástico alemão reforçando seu caráter militar e disseminando a importância do desenvolvimento físico, moral e patriótico para a formação do homem

completo. Assim, cria o método Turnen, primeira forma de instrução militar destinada às massas (SOARES, 2004). Sobre Jahn, Soares (2004, p. 54) explica:

Ele acreditava que, para formar o "homem total", a ginástica deveria estimular a aplicação dos jogos, pois eles constituem verdadeira fonte de emulação social, e dava, especial atenção às lutas uma vez que lhe era sempre presente a possibilidade de uma guerra nacional. Em suas formulações práticas para a execução dos exercícios físicos, Jahn cria "obstáculos artificiais", que mais tarde serão denominados "aparelhos de ginástica". Com forte orientação de teor cívico e patriótico, a ginástica de Jahn encontra grande respaldo na classe dirigente, que acaba por reforçar o caráter militar e patriótico de seu movimento de ginástica denominado "Turnen" (SOARES, 2004, p. 54).

Enquanto Guths Muths e Jahn focaram seus interesses na ginástica para as massas, outro educador alemão Adolph Spiess (1810-1858) se preocupava com a implementação da ginástica nas escolas, propondo que um período das aulas fosse destinado aos exercícios ginásticos. A ginástica escolar de Spiess incluía exercícios livres sem aparelhos para membros superiores e inferiores, exercícios de suspensão em cordas, barras e paralelas, exercícios de apoio e sessões de ginástica coletiva com exercícios de marcha (SOARES, 2004). Spiess escreveu o Manual de Ginástica para as Escolas e procurou tornar a ginástica uma disciplina escolar tão importante quanto qualquer outra (RAMOS, 1982).

Na Escola Sueca se destacou o poeta e educador Per Henrik Ling (1776-1839) que visava regenerar o povo sueco arrasado pelas guerras e pelas doenças como a tuberculose. Havia a necessidade de uma educação higiênica para o povo que enxergasse o indivíduo de forma integral, além do desenvolvimento do físico, uma educação racional deveria ensinar os indivíduos sobre como se alimentar adequadamente, higienizar o corpo e se exercitar ao ar livre para que a saúde não fosse debilitada pela inércia. Assim, Ling constitui a ginástica escolar sueca que deveria ser oferecida em todos os centros educacionais e em condições favoráveis para a prática de exercícios, aplicada por um monitor nas horas livres e sendo obrigatória para todos os jovens, exceto para aqueles que provassem que a prática da ginástica lhes era prejudicial (RAMOS, 1982).

O método de Ling era baseado nos conhecimentos anatômicos e fisiológicos da época, sua prática exigia ordem e disciplina, mas, também, deveria ser alegre e

prazerosa. Seu sistema ginástico possuía quatro classificações de acordo com a finalidade: pedagógica, médica, militar e estética. A ginástica pedagógica era destinada a qualquer indivíduo sadio e visava a manutenção da saúde e a prevenção de enfermidades. A ginástica médica era exclusiva para tratar indivíduos com problemas posturais e ortopédicos. A ginástica militar com exercícios específicos para preparar os combatentes e a ginástica estética que pretendia harmonizar o corpo e era acompanhada da dança e de movimentos graciosos que ressaltavam a beleza. A proposta de Ling teve grande aceitação na Suécia e logo se espalhou para outros países (RAMOS, 1982).

Já a Escola de Ginástica Francesa foi fortemente influenciada pelos preceitos pedagógicos de Rousseau, Pestalozzi e outros. Segundo Soares (2004, p. 61) “na França, a ginástica integra a ideia de uma educação voltada para o desenvolvimento social, para o qual são necessários homens completos: todo cidadão tem direito à educação”.

O idealizador do método ginástico francês foi o espanhol, naturalizado francês, Francisco Amorós (1770-1848), que em seu país de origem coordenou o Instituto Pestalozzi que desenvolvia exercícios militares. Exilado na França, tornou-se coronel do exército francês e, também, passou a gerenciar os ginásios desportivos. Em seguida, publicou o Manual de Educação Física, Ginástica e Moral, sendo o primeiro regulamento militar de ginástica do país (RAMOS, 1982). A ginástica de Amorós deixou de ser exclusividade dos militares e passou a ser oferecida para toda a população com o intuito de tornar os indivíduos mais fortes, ágeis, flexíveis, corajosos e inteligentes, capazes de suportar todas as dificuldades da vida e prestar serviços para o Estado. Além disso, a ginástica lhes garantiria saúde e vida longa (SOARES, 2004).

Em 1850, dois anos após a morte de Amorós, seus preceitos ginásticos passam a fazer parte dos currículos escolares e se tornam obrigatórios, sendo ministrados por suboficiais do exército por falta de profissionais qualificados, o que despertou críticas da comunidade científica (SOARES, 2004).

Contrariando as escolas anteriores, a Escola Inglesa não possuía orientação ginástica e as atividades físicas se iniciaram no ensino universitário sendo

posteriormente estendido para os ensinos médio e primário. Sua educação tinha como base os jogos e atividades recreativas e, não exigia o desenvolvimento de métodos exclusivos e a prática sistematizada da ginástica (RAMOS, 1982). A partir de meados do século XVIII, diversos jogos populares e atividades de lazer da elite inglesa passam a ser institucionalizados e ganham regras bem definidas, fazendo surgir o esporte moderno (BRACHT, 2005a). A partir daí, os esportes passam a ocupar um importante espaço nas instituições escolares da Inglaterra e com grande viés competitivo. Passam a ser organizados diversos campeonatos entre colégios com competições de futebol, críquete, hóquei, natação, esgrima, boxe e muitos outros esportes (RAMOS, 1982).

As Escolas alemã, sueca, francesa e inglesa marcaram as práticas corporais do século XIX na Europa e atravessaram fronteiras se disseminando em grande parte do mundo, inclusive no Brasil (RAMOS, 1982).

Em meados do século XIX e início do século XX é evidenciada a expansão do esporte no continente europeu (BRACHT, 2005a). “A novidade do esporte é que ele, diferentemente da ginástica, vai propor o prazer, a excitação, a vertigem” (SOARES, 2005 p. 55). O esporte passa a ser uma opção para preencher o tempo livre e, também, uma forma de recuperação do desgaste físico causado pelas atividades laborais. O interesse comum pelas práticas esportivas faz surgir diversos clubes e federações e com isso a profissionalização no esporte e o fortalecimento do movimento olímpico (BRACHT, 2005a). Ainda, segundo o autor, “o olimpismo moderno pode ser considerado o principal propulsor da internacionalização do esporte” (BRACHT, 2005a, p.108).

Para Soares e Brandão (2012, p. 13,) “o processo de transformação de diferentes práticas corporais em esporte é, certamente, uma das mais esmagadoras formas de massificação de gestos e de comportamentos”.Rapidamente o esporte se expande por todo o mundo e estabelece sua hegemonia sobre as demais práticas corporais tornando-se unânime em quase todas as sociedades (BRACHT, 2005a). De acordo com Soares e Brandão (2012, p. 13), "o modelo esportivo invade a vida cotidiana, as escolas, as empresas, os lares e toda uma expectativa de educação do corpo, de saúde [...] se constitui a partir deste modelo."

A evolução tecnológica e a modernização dos meios de comunicação de massa do século XX contribuíram para a transformação do esporte em um fenômeno mundial. Segundo Betti (1997, p. 35):

A televisão foi criada em 1936, e produzida em larga escala depois da II Guerra. Os Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936, foram televisionados, embora apenas para os presentes no próprio local. Em 1937 a BBC inglesa televisionou o torneio de tênis de Wimbledon, e em 1940 uma partida de beisebol foi transmitida nos EUA. Os Jogos Olímpicos de Londres, em 1948, foram os primeiros a serem transmitidos ao vivo pela BBC, para alguns poucos e privilegiados ingleses. Na década de 50, os eventos esportivos tornaram-se parte da programação regular das redes de TV. Em julho de 1962, na inauguração do sistema de satélites norte-americano foram transmitidos ao vivo, para a Europa, trechos de uma partida de beisebol em Chicago (BETTI, 1997, p. 35).

Com a popularização dos aparelhos televisores por todo o mundo, os esportes passam a ser transmitidos como verdadeiros espetáculos, criando ídolos esportivos, vendendo produtos e serviços e ditando um novo estilo de vida aos seus espectadores (TUBINO, 1993). “Assim, o espírito esportivo invade a vida civil e a lógica do esporte é universalizada: gestos, regras, consumo de produtos, de lugares e, mesmo de uma arquitetura” (SOARES; BRANDÃO, 2012, p. 15) pensada estrategicamente para a sua prática, quadras poli esportivas, estádios, ginásios, academias, piscinas com medidas padronizadas e outros espaços (SOARES; BRANDÃO, 2012, p.15).

Desta forma, “o esporte e todo seu aparato revelam, assim, não apenas saberes, mas um estilo de vida destinado a um tipo de consumo universal” (SOARES; BRANDÃO, 2012, p. 15). Nesta via, o esporte se tornou um dos mais importantes fenômenos socioculturais do final do século XX com crescente número de praticantes e ocupando cada vez mais espaço na mídia televisiva e na imprensa em geral (TUBINO, 1993; BRACHT, 2005a).

Além da massificação da televisão, o final do século XX vislumbrava a ascensão das tecnologias da informação e comunicação (TICs) com o advento dos microcomputadores, telefone móvel, rede de internet e videogames (LINS, 2013). Os novos avanços tecnológicos influenciaram o comportamento humano e causaram

uma grande ruptura nos hábitos de vida da sociedade moderna que fez do ambiente digital, também chamado de ciberespaço, um gigantesco meio de comunicação e de consumo (RODRIGUES; LÓDE NUNES, 2014).

Na chegada do século XXI, a Internet e as tecnologias de informação e comunicação se tornam o mais potente motor da economia mundial e se estabelecem como o maior meio de comunicação em massa trazendo profundas transformações nos fundamentos deste setor e em todas as demais áreas da atividade humana. (LINS, 2013).

Nesta jornada tecnológica caminhavam, também, os jogos eletrônicos², jogos praticados através de dispositivos tecnológicos como videogames, computadores, smartphones e outros artefatos que enviam imagens interativas para telas ou monitores. Nestes jogos, o jogador pode interagir com as imagens de realidade virtual controlando toda a ação (BARBOZA; SILVA, 2014). Os jogos eletrônicos, digitais ou, simplesmente games (SALEN; ZIMMERMAN, 2012), foram criados para divertir as pessoas e rapidamente se popularizaram no mundo inteiro tornando-se uma das principais atividades de entretenimento e lazer para crianças, adolescentes e adultos. Em constante evolução, muitos games apresentam imagens realistas e a possibilidade do jogo online permite a interação entre jogadores em tempo real (BARBOZA; SILVA, 2014).

Para Zimmerman e Chaplin (2013, apud GOULART; NARDI, 2017, p. 251):

Os jogos são talvez os primeiros sistemas interativos projetados que nossa espécie inventou [...]. A ascensão dos computadores tem paralelo o ressurgimento dos jogos em nossa cultura [...]. O século XXI seria o século dos jogos – principalmente dos jogos digitais. Embora os jogos em geral tenham uma importância organizatória para as relações sociais dentro da história da humanidade, nunca a necessidade de compor o lúdico como linguagem teve tanto valor quanto no século XXI (ZIMMERMAN; CHAPLIN, 2013, apud GOULART; NARDI, 2017, p. 251).

² Jogos eletrônicos, neste estudo, “se refere aos jogos digitais, virtuais, videogames ou simplesmente games jogados em consoles (plataformas de jogo), computadores e similares. Os termos são utilizados como sinônimos” (ARAÚJO, et al., 2011, p. 601).

As tecnologias de informação e comunicação da atualidade apresentam novas possibilidades de experimentação das práticas corporais e introduzem novos elementos à cultura corporal, modificando a percepção subjetiva dos sujeitos sobre as atividades físicas e, também, o corpo. As novas formas de experimentar os jogos, esportes, danças, lutas, práticas de aventuras, entre outras, são possíveis através da virtualização por meio dos jogos eletrônicos. Nas práticas corporais virtualizadas os praticantes vivenciam realidades semelhantes às práticas corporais não-virtuais no ciberespaço mas, sem os limites impostos pela corporeidade (SALLES DA SILVA; LAZZAROTTI FILHO; SILVA, 2010).

Os exergames, por exemplo, são jogos de videogame que utilizam sensores e câmeras que capturam e virtualizam os movimentos corporais permitindo a interação do jogador com a realidade virtual através do esforço físico. Por permitir a experiência motora, os exergames se tornaram uma nova forma de exercício físico mediado pela tecnologia (ROSA, 2018).

Pelo exposto, podemos compreender que ao longo da evolução humana, os movimentos também evoluíram, foram sendo criados, ressignificados, aprimorados, sistematizados e, também, virtualizados, dando origem a uma diversidade de jogos, danças, ginásticas, lutas, esportes e muitas outras práticas. Estas manifestações culturais ajudaram o homem na construção de sua identidade e na constituição da sua cultura corporal.

1.1 A virtualização das práticas corporais e os jogos eletrônicos

Na era digital, “as práticas corporais vêm sendo apresentadas por outra rede de possíveis, aquela constituída pelas novas tecnologias aplicadas ao lazer e à educação” (SALLES DA SILVA; LAZZAROTTI FILHO; SILVA, 2010, p.171). Ainda, segundo os autores, “são novos artefatos tecnológicos que intencionam virtualizar a experiência lúdica permitida pelas práticas corporais” (*Ibid.*, p.171).

A virtualização das experiências corporais proporcionadas por tecnologias como os videogames, possibilitam novas formas de vivenciar os esportes e demais práticas corporais no ciberespaço. Segundo Araújo et al. (2011, p. 600), “tal

processo mostra que as interações entre o que é atual e virtual extrapolam as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações em novas formas de vivências esportivas”. Estas novas vivências agregam novos elementos à cultura corporal e trazem novos paradigmas para o movimento humano (ARAÚJO et al., 2011).

As experiências virtuais das práticas corporais se configuram no que é chamado virtualização esportiva, um fenômeno que faz parte de um processo grandioso, o movimento geral de virtualização, provocado pelo avanço das tecnologias de informação e comunicação e que tem causado revoluções em diversos setores da atividade humana (FERES NETO, 2001A; ARAÚJO et al., 2011). Nesta perspectiva, Lévy (2011, p. 11), explica:

Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição de nós: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual [...] (LÉVY, 2011, p. 11).

Lévy (2011, p. 12), compreende a virtualização como o cerne da “transição cultural acelerada que vivemos hoje”. A virtualização, em termos filosóficos, é “um processo de transformação de um modo de ser num outro [...]. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, [...] uma mutação de identidade” (LÉVY, 2011, p. 17-18).

A virtualização cria novas realidades, novos espaços, tempos e velocidades, se desprende do aqui e agora, é desterritorializada, reinventa culturas e faz surgir novos modos de interações sociais que saltam de um lugar para outro sem que limites sejam dados (LÉVY, 2011). Para o autor, como reação “à virtualização dos corpos, nossa época viu desenvolver-se uma prática esportiva que certamente jamais atingiu uma proporção tão grande da população” (LÉVY, 2011, p. 31).

Trata-se do “esforço de ultrapassar limites, de conquistar novos meios, de intensificar as sensações, de explorar outras velocidades que se manifestam numa explosão esportiva específica de nossa época” (LÉVY, 2011, p. 31). Com a

sociedade vivendo simultaneamente dentro e fora do ciberespaço, a necessidade de práticas desterritorializadas se intensificou e a virtualização esportiva invadiu os videogames permitindo simular diversas práticas corporais nos jogos eletrônicos (OLIVEIRA; RODRIGUES, 2008).

Os jogos eletrônicos para Miranda e Stadzisz (2017), são jogos executados em artefatos tecnológicos como computadores, consoles, smartphones, fliperamas, entre outros dispositivos eletrônicos que possuem “hardware e software como componentes essenciais” (MIRANDA; STADZISZ, 2017, p. 298). Ainda, de acordo com os autores:

Estes jogos apresentam as seguintes características: (1) fornecem informações visuais digitais aos (as) jogadores (as), (2) recebem alguma entrada dos (as) jogadores (as), (3) processam as entradas de acordo com um conjunto de regras programadas e (4) alteram suas informações digitais (MIRANDA; STADZISZ, 2017, p. 298).

Os jogos eletrônicos fazem parte de uma categoria maior, o jogo. O jogo está presente na vida do homem desde os tempos primitivos até os dias atuais, acompanhando toda a sua evolução e sendo considerado como a primeira forma de ocupação do tempo livre com finalidades recreativas (BATISTA, 2007).

Huizinga (2000), em sua obra clássica *Homo Ludens*, analisa a relação do jogo com a cultura e afirma que a gênese do jogo não está associada a uma determinada civilização, sabe-se que o jogo esteve presente em todas elas. O jogo existiu antes mesmo da própria cultura humana, pois, os animais também possuem a capacidade de brincar e não aprenderam esta ação com o homem. O jogo acompanhou a evolução da humanidade como elemento de sua cultura, influenciando-a e sendo ressignificado por ela.

Ainda, segundo Huizinga (2000), o jogo pode ser considerado como sendo distinto da vida comum, sendo uma imaginação da realidade e uma ação voluntária e livre que se realiza na satisfação em praticá-la, seria uma pausa da vida cotidiana. É jogado dentro de espaços e tempos específicos e possuem regras que devem ser respeitadas. Qualquer jogo pode ser jogado novamente em qualquer momento, essa característica de repetição permite que o jogo seja transmitido,

permanecendo como uma tradição. Além disso, o jogo permite a formação de grupos sociais com aspectos próprios, sendo essa uma das funções culturais do jogo.

O jogo eletrônico não foge às regras do jogo e possui “os mesmos elementos de ludicidade e livre adesão” (OLIVEIRA; RODRIGUES, 2008, p. 1). MIRANDA e STADZISZ (2017, p. 299), definem o jogo eletrônico da seguinte forma:

Atividade voluntária, com ou sem interesse material, com propósitos sérios ou não, composta por regras bem definidas e objetivos claros, capazes de envolver os (as) jogadores (as) na resolução de conflitos e que possui resultados variáveis e qualificáveis. Esta atividade deve ser gerenciada por software e executada em hardware (MIRANDA; STADZISZ, 2017, p. 299).

Nos jogos eletrônicos a formação de grupos sociais pode ser observada a partir de suas comunidades virtuais. Comunidades virtuais são grupos de pessoas com interesses em comuns que se reúnem em um espaço não físico, virtual, interagindo entre si em tempo real ou não, compartilhando informações, ideias e opiniões sobre assuntos muito específicos para a comunidade (CARVALHAL, 2020). Para Lévy (2011, p. 20):

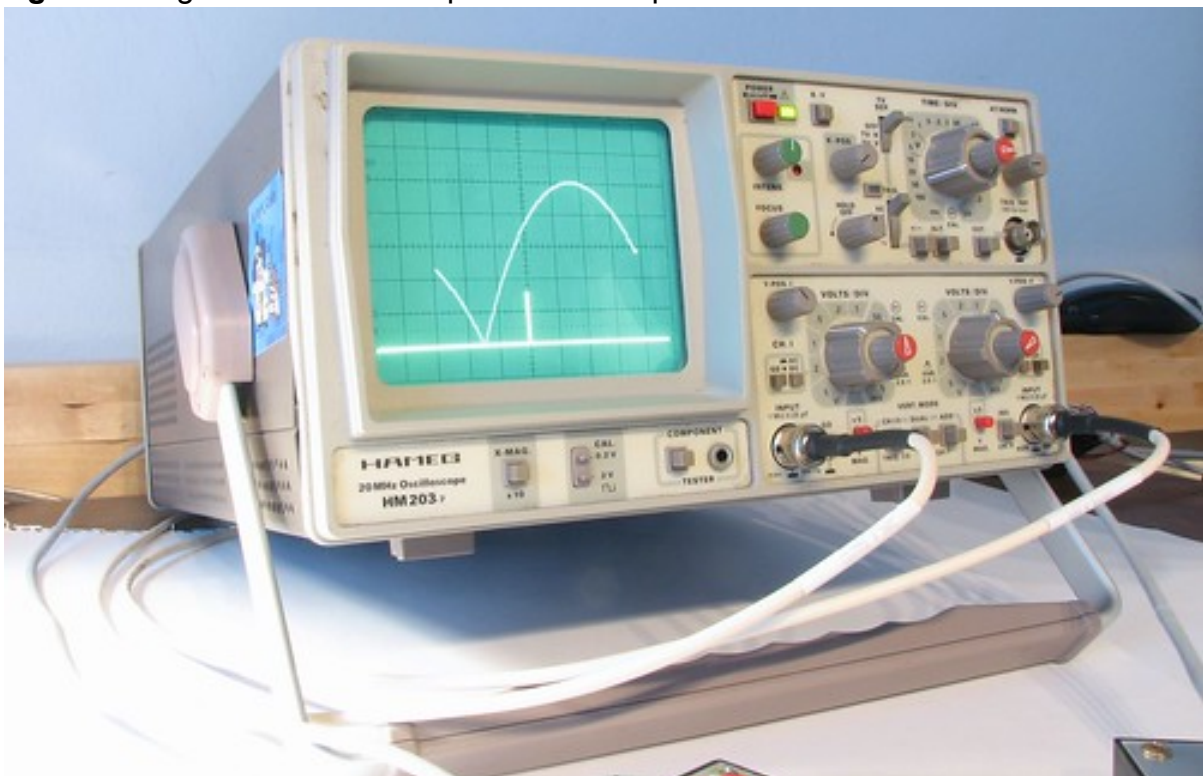
Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção. Apesar de “não-presente”, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem lugar de referência estável: em toda parte onde se encontrem seus membros móveis... ou em parte alguma. A virtualização reinventa uma cultura nômade [...] fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia (LÉVY, 2011, p. 20-21).

Lévy (1999, p. 128), explica que nas comunidades virtuais “as relações on-line não excluem as emoções fortes. Além disso, nem a responsabilidade individual nem a opinião pública e seu julgamento desaparecem no ciberespaço”. O autor acrescenta que “as manipulações e enganações sempre são possíveis nas comunidades virtuais, assim como o são em qualquer outro lugar” (LÉVY, 1999, p. 129).

As comunidades virtuais dos jogos eletrônicos fazem emergir novas linguagens, identidades e comportamentos com base nos games que apreciam. O estilo de vida *gamer* transcende o jogo eletrônico e se manifesta na vida não virtual fazendo surgir novas culturas. Expressões usadas nos jogos passam a ser ditas em situações do cotidiano, reproduzir movimentos e até mesmo os vestuários dos personagens podem ser observados em seus praticantes (LYMAN, 1997).

Os primeiros jogos eletrônicos inventados para entretenimento representavam esportes. O pioneiro *Tennis For Two* (tênis para dois) simulava o tênis de campo. Foi criado em 1958 por William Higinbotham, físico que atuou no Projeto Manhattan liderado pelos Estados Unidos que resultou na criação da bomba atômica. *Tennis For Two* era um jogo extremamente simples, processado por computador analógico e jogado através de um osciloscópio. O campo de jogo e a rede eram representados por traços e a bola por um ponto que se movia de um lado para o outro a partir do comando dos jogadores (BATISTA et al., 2007).

Figura 1: Jogo *Tennis For Two* para osciloscópio.



Fonte: Oskay (2008).

Anos mais tarde, em 1972, é lançado o primeiro console de videogame doméstico, o Odyssey 100 da empresa Magnavox com o jogo *Table tennis* (Tênis de mesa), armazenado em cartucho externo para ser acoplado ao videogame (CABRERA, 2011).

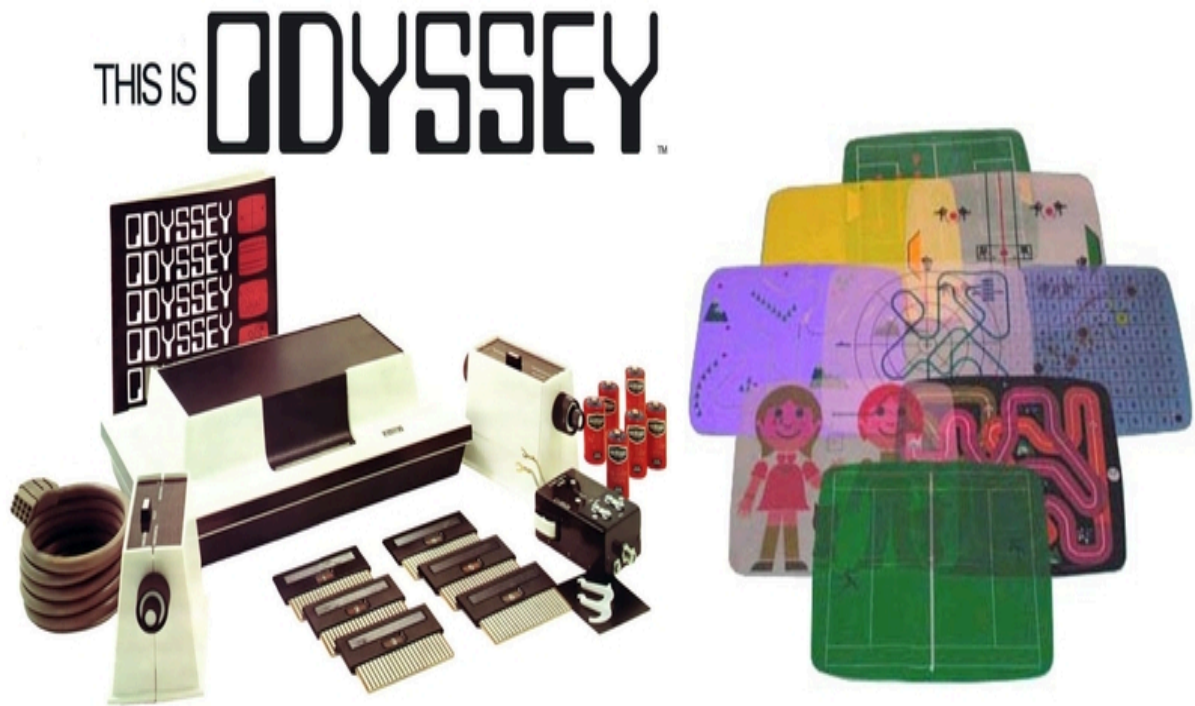
Figura 2: *Table tennis* no Odyssey 100.



Fonte: Ancelmo (2013).

Além do *Table tennis*, o console disponibilizava outros jogos que necessitavam de telas diferentes para serem colocadas em frente ao monitor da televisão, pois o console não era capaz de reproduzir graficamente cenários (PORTAL DOS BITS, 2022).

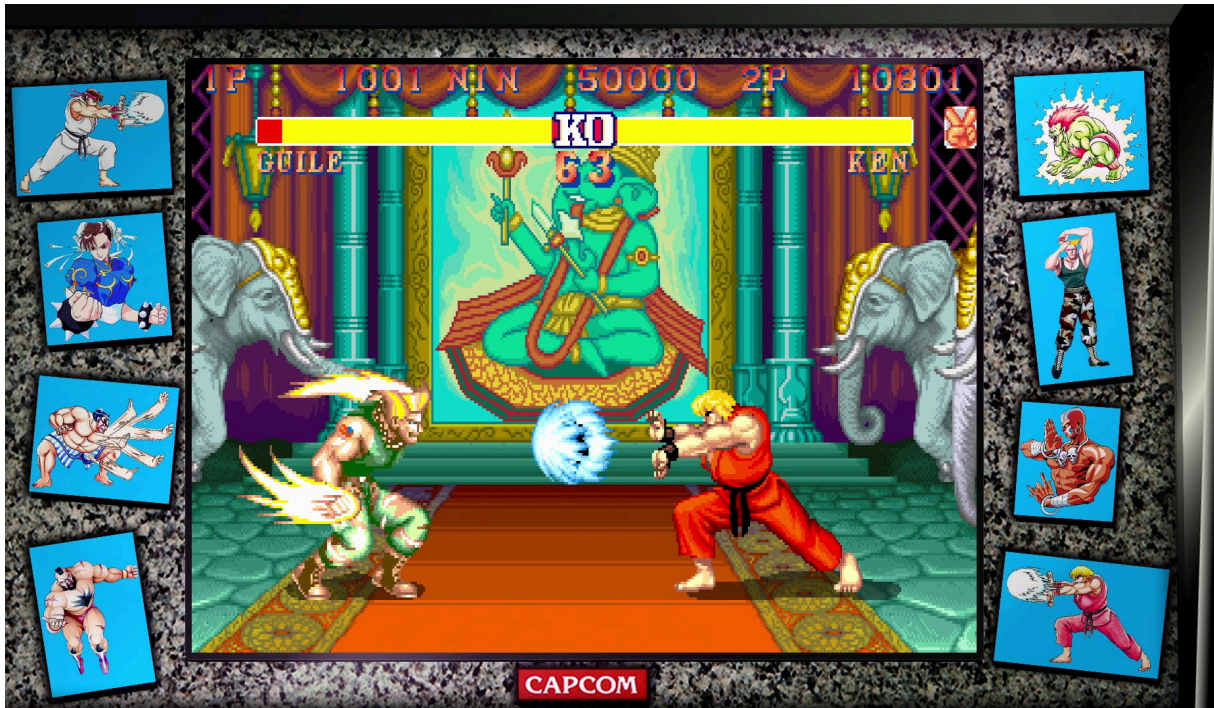
Figura 3: Console Odyssey 100.



Fonte: Portal dos Bits (2022).

Os anos foram se passando e diversas plataformas de games foram sendo lançadas até a chegada do jogo *Street Fighter* para arcade ou fliperama em 1987 trazendo o gênero de lutas para os games. Em 1991 é lançado o *Street Fighter II* para console Super NES (Super Nintendo Entertainment System), trazendo animações por sprites (BATISTA et al., 2007). Para os autores, “um sprite é um conjunto de fotos que dão a impressão de movimento do personagem. *Street Fighter II* revolucionou e popularizou o gênero de luta, tornando-se o jogo mais popular dessa década” (BATISTA et al., 2007, p. 4).

Figura 4: Jogo *Street Fighter II*.



Fonte: Street Fighter (2021).

Os anos 2000 é marcado pelos videogames com tecnologias modernas, animações em alta definição, inteligência artificial, jogos para computador, jogos online e jogos para smartphone. As conexões em rede possibilitaram os jogos com multijogadores e a possibilidade de *chat* em tempo real. As diversas plataformas digitais permitiram aos gamers passarem de meros consumidores de jogos a produtores de conteúdos sobre jogos nas chamadas comunidades virtuais gamers (TOYAMA, et. al., 2020). Para os autores, neste momento, a “experiência dos jogos deixa de ser uma experiência individual ou de pequenos grupos e torna-se uma experiência amplamente coletiva” (TOYAMA, et. al., p. 532, 2020).

Em 2006, a Nintendo revolucionou a forma de jogar os jogos eletrônicos com o lançamento do console Wii. Na explicação de Batista et al. (2007, p. 21-22):

Esse console possui uma manete que capta os movimentos que o jogador faz ao movê-lo, funcionando como uma espécie de “mouse” aéreo. Essa captação é possível porque o controle remoto do Wii possui um sensor de sinais que utiliza a tecnologia Bluetooth. Essa tecnologia permite a comunicação sem fio do controle com o console. O controle remoto conta com sistema de vibração e um pequeno alto-falante que emite sons pela TV, dando a impressão do movimento no ambiente como o bater da espada ou o som de um tiro. O console permite a

conexão de até quatro controles remotos Wii, tornando possível uma grande diversão multiplayer (BATISTA, et al., p. 21-22).

O Nintendo Wii trazia, entre as opções de jogo, cinco esportes: Beisebol, Boxe, Boliche, Golfe e Tênis. Para jogar, o jogador precisava mover o controle simulando os movimentos característicos do esporte escolhido (BATISTA et al., 2007). Um pouco mais tarde, em 2008, é lançado o jogo *Wii Fit* com diversas práticas corporais, entre elas, ginástica aeróbica, yoga e exercícios de equilíbrio (NINTENDO, 2008). Eram jogos que movimentavam o corpo, promoviam o gasto calórico e fazia suar, por isso ficaram popularmente conhecidos como exergames, mistura de exercício físico com jogo de videogame (ROSA, 2018).

Figura 5: Nintendo Wii.



Fonte: Gamestop (2023).

Na febre dos exergames, em 2010, a Microsoft lança o Kinect para o console Xbox 360. O Kinect é um sensor de movimento com câmera que capta os movimentos do jogador permitindo que seu corpo seja o próprio controle, ao mesmo tempo, que virtualiza sua silhueta na tela em tempo real (MADEIRO, 2018). O Kinect disponibiliza diversos jogos esportivos e teve grande popularidade com o jogo de dança *Just Dance*, que traz diversos estilos musicais e coreografias para serem reproduzidas pelo jogador que ganha uma pontuação quando seus movimentos

corporais se aproximam dos movimentos dos dançarinos do jogo (LOPES; BALIERO, 2021).

Figura 6: Jogo Just Dance e videogame Xbox 360 com Kinect.



Fonte: XBOX (2023).

Atualmente, os jogos eletrônicos dispõem da tecnologia mais moderna que há no mercado, oferecendo realidades virtuais, “onde é possível navegar tridimensionalmente com personagens mais bem definidos que agora se assemelham a seres humanos” (MENEZES, p. 9, 2022). Um grande exemplo é o jogo FIFA 2023 que simula o Futebol, um dos esportes mais populares do mundo, sendo no Brasil, o esporte mais venerado pelos brasileiros (RODRIGUES, 2011). FIFA 2023 apresenta tecnologia jamais vista em um jogo eletrônico e jogabilidade realista, conforme afirma o vice-presidente sênior e gerente geral da EA SPORTS FC, Nick Wlodyk (ONEFOOTBALL, 2022):

“Nós ultrapassamos os limites do realismo no EA SPORTS FIFA 23 por meio do HyperMotion 2, ao utilizar tecnologia de ponta para capturar equipes profissionais masculinas e femininas em partidas de intensidade total que traduzem milhões de pontos de dados em novas animações em tempo real [...]. O resultado é o movimento mais natural e realista em jogos de futebol, que, quando combinado com a inclusão das Copas do Mundo masculina e feminina, futebol de clubes feminino e recursos de crossplay, envolverá jogadores, jogadoras e fãs de futebol de todo o mundo por anos por vir” (ONEFOOTBALL, 2022, p. 1).

Sobre o lançamento do jogo FIFA 2023 em setembro de 2022, segundo reportagem da plataforma Globo.com (2022, p. 1) “em sua primeira semana o game atingiu 10.3 milhões de jogadores ativos ao mesmo tempo, se tornando o jogo com o melhor lançamento da história da franquia”. O Futebol virtualizado tem grande expressividade no mundo inteiro assim como o futebol não virtual e movimenta bilhões de dólares no mercado financeiro (RODRIGUES, 2011).

Figura 7: Jogo FIFA 2023.



Fonte: Onefootball (2022).

Como visto, os esportes e outras práticas corporais são amplamente explorados pelos videogames e situam a cultura corporal na cibercultura possibilitando vivências eletrônicas das experiências motoras convencionais. Para Oliveira e Rodrigues (2008, p. 1) “O crescimento da adesão às práticas eletrônicas de entretenimento fez crescer um mercado de jogos eletrônicos que hoje é maior do que a indústria do cinema”.

Essa reflexão aponta para a transformação do cenário dos videogames, não apenas como entretenimento, mas como uma ferramenta que possibilita vivências e interações corporais, integrando-se à cultura contemporânea de uma maneira muito significativa. A integração entre a cultura do corpo e o ambiente virtual abre espaço para novas possibilidades de experimentação e aprendizado. Os videogames oferecem uma forma diferente de envolvimento com as práticas corporais, permitindo que pessoas de diferentes contextos e habilidades tenham acesso a experiências motoras diversas.

CAPÍTULO 2

OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

No âmbito escolar, a Educação Física (EF) pode ser entendida como uma prática pedagógica que “tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.33).

A cultura corporal na EF abarca as práticas corporais sistematizadas historicamente pela humanidade e que ocorrem no universo do não trabalho (BRACHT, 2005b). A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que define as aprendizagens essenciais que todos os estudantes precisam desenvolver ao longo de toda a Educação Básica, acrescenta: “entende-se que essas práticas corporais são aquelas realizadas fora das obrigações laborais, domésticas, higiênicas e religiosas, nas quais os sujeitos se envolvem em função de propósitos específicos, sem caráter instrumental” (BRASIL, 2017, p. 213).

Na Educação Física as práticas corporais referem-se às diferentes manifestações corporais ou culturais, tais como danças, ginásticas, esportes, lutas, jogos e brincadeiras, práticas de aventura, entre outras práticas sociais. (BRASIL, 2017; DARIDO, et al. 2018).

Para Darido e Souza Júnior (2007 p. 14) a Educação Física:

Introduz e integra o aluno na cultura corporal, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transforma-la, instrumentalizando-o para usufruir jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2007, p.14).

O ensino das diversas manifestações da cultura corporal não se limita ao simples aprendizado dos gestos motores. As práticas corporais são repletas de sentidos e significados que devem ser interpretados e problematizados pelos professores com seus alunos, para que estes sejam capazes de se apropriar e

ressignificar as manifestações corporais, usufruindo-as de forma crítica em suas práticas escolares e sociais (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2007).

A Educação Física é um espaço de referência para tratar das práticas corporais na escola, embora elas, também, possam ser exploradas em outras disciplinas do currículo escolar (BASEI, 2008). Ainda, segundo a autora, “o espaço escolar, com seus rituais, normas e estruturas privilegia ou desenvolve algumas representações em torno do corpo em movimento de seus alunos que muito tem a ver com o que historicamente constitui-se sobre sua expressão” (BASEI, 2008, p.1).

As práticas pedagógicas, entre elas, a Educação Física, costumam acompanhar o momento histórico em que estão inseridas. Hoje, as tecnologias de informação e comunicação estão modificando o fazer pedagógico nas escolas que vem recebendo estudantes que dialogam em diferentes espaços de aprendizagem como televisão, computador, internet, videogame e plataformas digitais (ROCHA, 2005). Ainda, segundo a autora, “o acesso às informações, à internet, aos jogos eletrônicos, à interatividade, tudo isso tem mudado, significativamente, o comportamento das crianças” (ROCHA, 2005, p. 141).

Na era digital, novas formas de linguagem, interação e aprendizagem tem sido possibilitadas pelas tecnologias eletrônicas que influenciam o modo de pensar e agir da sociedade moderna e, também, exercem influência na formação de valores éticos e estéticos principalmente nos mais jovens (ROCHA, 2005). No pensamento de Rocha (2005, p. 141), “temos, constantemente, convivido com o novo, o inusitado, o inesperado, trazidos pela chamada geração Alt+Tab³ para o ambiente escolar”.

A geração Alt+Tab, denominada assim por Pretto (2011), se caracteriza por crianças pertencentes à era digital que possuem a capacidade de processar múltiplas janelas no computador de forma simultânea. Segundo Alves (2004, p. 367) os indivíduos desta geração:

³ Alt+Tab é a combinação de teclas (atalho) em um computador que possibilita ao usuário abrir diversas janelas em diversos sítios ou programas e passar de uma para outra de forma muito rápida (PRETTO; PINTO, 2006, p. 24).

Buscam interagir com os jogos eletrônicos mais recentes, que exigem rapidez de movimentos e demandam uma inteligência sensório-motora, o que ratifica a ideia de que essas gerações apresentam formas distintas de pensar e compreender o mundo. Abrem muitas janelas simultaneamente, interagem com as tecnologias de forma diferenciada, isto é, escutam música, veem televisão, estudam, usam o computador, batem papo nos chats, fazem tudo ao mesmo tempo, exigem, portanto, interatividade (ALVES, 2004, p. 367).

Para Alves (2007, p. 2), “um marco no conceito de interatividade digital foi o surgimento dos jogos eletrônicos”. Neste tipo de jogo “o jogador recebe a informação e a modifica, mediante as escolhas e sua participação, intervindo nas narrativas, mesmo as consideradas limitadas” (ALVES, 2007, p.2). Nos jogos eletrônicos a interatividade transcende a simples recepção de conteúdos, com esta tecnologia é possível interagir com as informações, com os textos, com as imagens e com os sons transmitidos nos gráficos da tela. Neste contexto, o jogador pode configurar, personalizar e jogar o jogo de acordo com suas preferências fazendo com que cada experiência seja única e pessoal (ALVES, 2007).

Diante desta realidade, compreende-se que as tecnologias que farão parte dos processos de ensino e aprendizagem nas escolas devem considerar o perfil de aluno da era digital e sua necessidade pela interatividade (ALVES, 2007). Para Prensky (2009), os indivíduos da era digital são sedentos pela interatividade, são fluentes em mídia digital e pensam, se comunicam e aprendem de forma diferente das gerações anteriores.

Para Lévy (1999, p. 79), “o termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação” e acrescenta que aquele que recebe uma informação nunca será passivo: “Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho (LÉVY, 1999, p. 79)”.

Os videogames, desde as versões mais clássicas às mais modernas que permitem a comunicação em tempo real, reagem às ações do jogador e o jogador age sobre as imagens presentes no jogo, há portanto, a interação. Ainda segundo o

autor “a possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto” (LÉVY, 1999, p.79).

Segundo Gonçalves e Azambuja (2021, p. 146) “os jogos eletrônicos são a atividade de lazer mais praticada pelos adolescentes” . Este fascínio se deve pelo fato destas práticas serem altamente lúdicas e motivadoras. Há jogos que apresentam grandes semelhanças com a vida real e outros que evidenciam atmosferas surreais e personagens com poderes inimagináveis. Toda essa criatividade aliada a possibilidade de decidir o que fazer diante das situações apresentadas pelos jogos são algumas das características que os tornam tão atrativos para os jovens (GADÊLHA et al. 2020).

O jogo eletrônico, também, possibilita novas formas de vivenciar as práticas corporais. Este artefato digital e cultural se constitui como um terreno fecundo para as práticas de lazer e experimentação dos elementos da cultura corporal estabelecendo novos modos de interação do sujeito com seu corpo, com seus pares, com o ambiente e com as práticas corporais (JUNIOR; SILVA, 2010).

Para Vagheti et al. (2011, p. 6) “o jogo é o grande conteúdo da Educação Física; nele, toda a cultura do movimento humano pode ser absorvida; é a forma lúdica de ensinar os esportes, as danças, as lutas, as ginásticas e o próprio jogo”. Pinto (1996, p. 103) acrescenta que o jogo “desafia o jogador a aprender mais sobre si mesmo, sobre o outro, as regras e todos os componentes da experiência” (PINTO, 1996, p. 103). O jogo na ação pedagógica favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, conduz a reflexão sobre os comportamentos sociais, possibilita novas descobertas e permite vivências de situações reais da vida (PINTO, 1996).

Desta forma, os jogos, também na versão eletrônica, se mostram como conteúdos repletos de sentidos e possibilidades e podem enriquecer o ensino das práticas corporais nas aulas de Educação Física. Porém, “para que estes jogos atinjam os sujeitos envolvidos no processo, quando utilizados na escola, devem

promover a reflexão, a problematização, o diálogo e o prazer” (FARIA, 2006, p.197). Ainda, segundo a autora:

Isso significa trazer para a realidade das aulas de Educação Física, novos elementos que constituem a cultura infantil, experimentando pedagogicamente, o que tem sido até então, apenas vivência eletrônica e virtual. Questões ligadas à história dos jogos eletrônicos, os sentidos e os significados das diferentes modalidades de jogos e a indústria eletrônica seriam conteúdos de ensino a serem incorporados nas aulas de Educação Física. No nosso entendimento, este é o papel da Educação Física Escolar, instrumentalizar o aluno para que o mesmo mantenha uma relação crítica, com todas as manifestações da cultura corporal, e não podemos desprezar os processos de virtualização do jogo/esporte veiculados pela mídia e sim, considerá-los como conteúdos de ensino e tratá-los pedagogicamente (FARIA, 2006, p. 199).

Costa e Betti (2006), também, defendem a apropriação crítica e criativa dos jogos eletrônicos e demais mídias pela EF escolar “se essa disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo” (COSTA; BETTI, 2006, p. 176). Ainda, segundo os autores:

Assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar e fantasiar com eles e sobre eles, todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil (COSTA; BETTI, 2006, p. 176).

Betti (2003, p.97) acrescenta que “o consumo de informações e imagens provenientes das mídias faz parte da cultura corporal de movimento contemporânea, e, portanto, não pode ser ignorada”. As diversas representações veiculadas pelas mídias devem ser objeto de estudo da Educação Física que precisa trabalhar a cultura corporal de forma ampla, integrando o estudante nesta cultura e instrumentalizando-o para usufruir-la criticamente (BETTI, 2003).

Certos de que os estudantes da contemporaneidade, até mesmo os mais pequenos, já chegam na escola inseridos na cultura digital (FARIA, 2006), é papel do professor construir uma ponte de ligação entre a experiência concreta dos alunos

e os conhecimentos universais ajudando-os a transpor as fronteiras de sua experiência cotidiana (LIBÂNEO, 1984).

Sendo o jogo eletrônico uma produção humana considerada patrimônio cultural da era digital (WALLER, 2012) e, também, um elemento da cultura corporal (FARIA, 2006) ele deve ser tematizado na escola. Sua negação privaria os estudantes de acessar o conhecimento universal em sua totalidade e comprometeria a apreensão crítica da história da evolução da humanidade proporcionada pelas tecnologias digitais (COLETIVO DE AUTORES, 1992; VIANA, 2019).

A Educação Física deve se preocupar com a transmissão dos diversos conhecimentos da cultura corporal e sua historicidade, aprofundando os objetos de estudo em todas as suas dimensões: conceitual (o que se deve saber), procedimental (o que se deve saber fazer) e atitudinal (como se deve ser) (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2007).

Numa perspectiva crítica, é papel fundamental do professor “problematizar, interpretar, relacionar, analisar com seus alunos as amplas manifestações da cultura corporal, de tal forma que estes compreendam os sentidos e significados impregnados nas práticas corporais” (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2007, p. 14). Ainda segundo os autores, deve-se promover meios para o aluno:

Demonstrar autonomia na elaboração de atividades corporais, bem como capacidade para discutir e modificar regras, reunindo elementos de várias manifestações de movimento e estabelecendo uma melhor utilização dos conhecimentos adquiridos sobre a cultura corporal (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2007, p. 14).

É possível compreender que um ensino crítico na EF possibilita maiores níveis de interação entre o aluno com o conteúdo, com o docente e com os demais estudantes. O ensino tradicional, onde as possibilidades de ação do sujeito sobre o conteúdo são limitadas, não é capaz de alcançar os indivíduos da era digital (PRENSKY, 2009).

Para Pretto (2011) a geração ALT+TAB, se relaciona de forma diferenciada e transparente com os videogames e demais aparatos tecnológicos. Para o autor,

"metaforicamente, podemos dizer que essa juventude já nasce "geneticamente modificada" para viver essa cultura" (PRETTO, 2011, p. 108). Mas, esta realidade vem trazendo sérios conflitos para a escola devido às diferentes concepções sobre o uso de tecnologia digitais em sala de aula e devido a dificuldade da escola em trabalhar com a diversidade de culturas que são trazidas por seus alunos. Como tentativa de superação a estas questões, o autor salienta a importância das políticas de acesso aos recursos tecnológicos digitais para que toda a população possa ser, de fato, incluída e instruída para a cultura digital (PRETTO, 2011).

A BNCC traz a cultura digital como uma competência a ser desenvolvida pelos alunos que precisam compreender as tecnologias digitais para utilizá-las de forma crítica e expressiva, incluindo-as em suas práticas sociais e escolares como meios de comunicação, produção de conhecimentos, disseminação de informações, solução de problemas, entre outros, visando a autonomia e o protagonismo individual e coletivo (BRASIL, 2017). A quinta competência elencada na BNCC diz:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2017, p.9).

Percebe-se na BNCC, o reconhecimento da importância da apropriação da cultura digital e do papel fundamental da tecnologia que tem influenciado o comportamento humano provocando profundas mudanças nos hábitos de vida e de consumo da sociedade moderna. Crianças e adolescentes nascidos na era digital demonstram grande interesse e afinidade pelos recursos tecnológicos como smartphones, computadores, videogames, plataformas digitais, entre outros. Esta afeição tem apresentado às escolas um novo perfil de aluno com acesso ilimitado ao conhecimento e permanentemente conectado à rede de Internet (RODRIGUES; LÓDE NUNES, 2014).

No que tange à Educação Física, a BNCC inclui os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento a serem explorados nos 6º e 7º anos do Ensino

Fundamental. Ao tratar deste conteúdo uma das habilidades a ser desenvolvida é “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. 233).

Outra habilidade apontada é “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. 233).

Na perspectiva da BNCC, o trato com os jogos eletrônicos deve possibilitar a experimentação desta prática a partir do envolvimento corporal, deve valorizar os significados atribuídos aos games nos diferentes grupos sociais, possibilitar a apropriação de conhecimentos para que os estudantes possam praticá-los de forma autônoma e crítica dentro e fora da escola e, também, deve levar a compreensão dos impactos dos avanços tecnológicos nos jogos eletrônicos, nas práticas corporais, e na sociedade (BNCC, 2017).

Os jogos eletrônicos vem ganhando espaço cada vez mais na educação e a BNCC preocupa-se com o desenvolvimento de competências para que os estudantes possam utilizar esta tecnologia de forma responsável e atuar de forma consciente nos diversos contextos da cultura digital (NETO, 2020).

Neste contexto, a Educação Física deve possibilitar a experiência pedagógica da vivência eletrônica e virtual que os estudantes já possuem e promover a reflexão, problematização e o diálogo sobre estes elementos da cultura infanto-juvenil para que crianças e adolescentes possam manter uma relação crítica com os jogos eletrônicos podendo, assim, se beneficiar dos seus aspectos positivos e minimizar seus possíveis riscos (FARIA, 2006).

Sobre trabalhar com os jogos eletrônicos na escola, Feres Neto (2005) sugere:

Poderíamos vislumbrar a incorporação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, em vários níveis, entre eles, questões ligadas a sua história, desenvolvimento de jogos (que

contaria com interessantes aportes da biomecânica aplicadas em simulações que posteriormente são digitalizadas nos games), os sentidos e significados das diferentes modalidades de jogos (jogos de ação em primeira pessoa, jogos de estratégia, que podem ser offline ou on-line, com ou dois jogadores ou multiusuário no ciberespaço etc) e, claro, jogar os jogos. Em um segundo momento, sugerir aos alunos a produção de games, que evidentemente demandariam conhecimentos de informática, realidade virtual, bem como das demais modalidades esportivas [...] (FERES NETO, 2005, p. 2).

Segundo Vaghetti et al. (2011), grande parte dos conteúdos da Educação Física podem ser encontrados nos jogos eletrônicos, assim, é possível vivenciar a prática de inúmeros jogos, esportes, danças, ginásticas e lutas no formato virtual, possibilitando, também, trabalhar os elementos teóricos e conceituais destas modalidades. Com as práticas corporais virtualizadas nos games é possível transportar a Educação Física para o ciberespaço, ampliando os locais para sua prática.

Para Araújo e Moura (2020, p. 285) “os conteúdos da Educação Física podem ser adaptados para a utilização dos Exergames, inclusive aqueles conteúdos que tradicionalmente são considerados menos presentes nas aulas como a dança e as lutas”.

Nesta perspectiva, Araújo e Moura (2020) aplicaram uma proposta pedagógica para o ensino da dança por meio dos exergames para 127 estudantes do ensino médio de um Instituto Federal. Com os resultados, os autores observaram que os exergames de dança contribuíram no processo de ensino e aprendizagem do conteúdo, além disso, verificou-se que os estudantes se sentiram mais seguros e menos envergonhados praticando a dança por meio do videogame por já terem afinidades com o aparelho.

Os autores enxergam nos jogos eletrônicos uma alternativa atraente para modificar e ampliar a abordagem procedimental da dança nas aulas de Educação Física. Além disso, os autores salientam que “o videogame não é capaz de substituir a intervenção pedagógica do professor e deve ser utilizado como auxiliar no processo de ensino aprendizagem” (ARAÚJO; MOURA, 2020, p. 294) .

Camuci, Matthiesen e Ginciene (2017), analisaram o jogo *Kinect Sports* do videogame *Xbox 360* e verificaram suas possibilidades pedagógicas para o ensino do atletismo. Os pesquisadores verificaram as diversas provas do atletismo que o jogo oferece, vamos dar destaque à corrida de velocidade com a prova de 100 metros rasos.

Na corrida de 100 metros rasos, as categorias analisadas foram: descrição, comparações e possibilidades pedagógicas. Sobre a descrição, os autores relatam:

Neste jogo de videogame, essa prova tem início com uma saída alta, apesar de haver bloco de partida. Após a largada, os personagens, da mesma forma que em uma prova oficial, correm em raias individuais até a linha de chegada. Para jogar, basta “correr no lugar”, elevando-se os joelhos, assim que se ouvir o comando de largada, sem que haja a necessidade de realização da saída baixa. Quanto mais rápido for esse movimento, mais rápido o personagem do jogo correrá (CAMUCI; MATTHIESEN; GINCIENE, 2017, p. 65).

Na comparação entre o jogo e a prova de 100m rasos oficial, os autores identificaram que existem diferenças em algumas regras como a forma de saída na largada. Enquanto no esporte oficial a saída é baixa, na posição agachada e com uso de blocos de partida, o jogo permite a saída em pé sem uso do bloco. Sobre as possibilidades pedagógicas no trabalho do atletismo com o videogame os autores destacam que é possível trabalhar com os aspectos conceituais, história, regras, técnicas, recordes oficiais femininos e masculinos, arquitetura das pistas de atletismo, discutir as diferenças entre saídas baixa e alta e suas aplicações dentro do esporte, além de possibilitar a prática do próprio esporte virtual (CAMUCI; MATTHIESEN; GINCIENE, 2017).

Vasques e Cardoso (2020) trabalharam o jogo eletrônico como conteúdo das aulas de educação física para 56 alunos do 8º ano do ensino fundamental. A proposta pedagógica contou com aplicação de questionário e o desenvolvimento de 10 aulas com a utilização de jogos eletrônicos “sem” e “com” movimento corporal. Na categoria de jogo “sem” movimento corporal foi utilizado o game de estratégia mais praticado no mundo, o *League of Legends* (LOL), para computador e na categoria jogo “com” movimento foi utilizado o videogame *XBOX 360* com os games *Kinect*

Sports e *Just Dance* para a prática da dança, tênis de mesa, boliche, voleibol e atletismo. Segundo os autores os conteúdos foram organizados nas dimensões conceitual (discussões sobre tecnologia e jogos, reflexões sobre violência, vício e esporte), procedimental (vivência dos jogos eletrônicos) e atitudinal (relacionamento entre os pares durante os jogos e comportamentos tóxicos no ambiente virtual). Vasques e Cardoso (2020, p. 8) relataram as seguintes percepções:

Primeiramente, pode-se afirmar que as questões de gênero foram marcantes neste trabalho pedagógico, tanto pela análise de algumas respostas quanto pelas falas nas aulas. No início do semestre, quando os alunos souberam do conteúdo a ser tratado, alguns ficaram incomodados, disseram que o jogo (LOL) a ser praticado era para “meninhas”, estabelecendo, assim, preconceito e distinções de gênero. Porém, algumas respostas nos questionários mostraram pouca diferença entre os jogos praticados pelas meninas e pelos meninos. O que parece ter marcado diferença é que as meninas parecem passar menos tempo jogando, ou seja, em uma prática de lazer, possivelmente realizando naquele tempo outra tarefa designada para elas. Uma situação que corrobora com essa distinção foi a de uma aluna que relatou já ter se passado por menino em um jogo online para não sofrer com o assédio dos outros jogadores. Isso sugere que o ambiente de socialização de alguns jogos é formado por uma cultura machista, o que ajuda a afastar meninas daquele espaço (VASQUES; CARDOSO, 2020, p.8).

Esse relato traz à tona uma questão fundamental: a influência das percepções de gênero em ambientes educacionais e de entretenimento, como os jogos. Ele revela como certos estereótipos podem criar barreiras, limitando o acesso e a participação de determinados grupos. A ideia de que certos jogos são destinados apenas a um gênero reforça preconceitos e pode restringir o interesse e a inclusão.

Os autores supracitados ao analisar a situação mais a fundo, perceberam que, na prática, as diferenças entre os jogos praticados por meninas e meninos não são tão significativas. No entanto, o tempo dedicado a essas atividades pareceu variar, o que levanta questões sobre como as expectativas sociais moldam os interesses e as oportunidades de participação.

O caso da aluna que se passou por menino para evitar o assédio destaca uma realidade preocupante: a presença de uma cultura machista em alguns ambientes virtuais. Isso não só evidencia o desconforto das meninas em certos

espaços, mas também mostra como a hostilidade e a discriminação podem afetar diretamente a experiência delas nesses contextos.

É crucial refletir sobre como a cultura, os estereótipos de gênero e as normas sociais presentes nos jogos e na interação online podem afetar a participação e a sensação de pertencimento. Essas reflexões são fundamentais para promover ambientes mais inclusivos, que valorizem a diversidade de identidades de gênero e ofereçam oportunidades para todos se envolverem plenamente no mundo dos jogos e da interação virtual.

Além disso, Vasques e Cardoso (2020) constataram que, no entendimento da maioria dos alunos, os jogos eletrônicos não influenciam os jogadores a se tornarem violentos. Também, observaram que aqueles alunos que normalmente são pouco participativos nas aulas de EF e que afirmam não gostar de esportes se envolveram bem com as atividades, em contrapartida, os alunos que possuem afinidades com os esportes reclamaram do jogo eletrônico nas aulas de EF. Segundo os autores, "essa reclamação se assemelha àquelas quando o professor propõe qualquer outro conteúdo que não seja o futebol/vôlei/basquete"(VASQUES; CARDOSO, 2020, p. 8).

Darido e Souza Júnior (2007) chamam a atenção para a importância de diversificar os conteúdos nas aulas de EF e proporcionar novas vivências, o que aumentaria as chances de identificação dos estudantes com os diversos elementos da cultura corporal. Gadêlha et. al (2020, p. 11), destaca, ainda, "a necessidade de práticas inovadoras para o ensino da Educação Física, utilizando as tecnologias como meio para despertar o senso crítico dos alunos".

É urgente a necessidade de problematizar os conteúdos dos jogos eletrônicos na escola e trazer para as aulas de EF aquilo que os alunos já vivenciam em seu cotidiano, "e um dos caminhos para isso é "atualizar" em experiência corporal o que é apenas vivência eletrônica" (COSTA; BETTI, 2006, p.175).

2.1 A Educação Física e os Jogos Eletrônicos no Currículo em Movimento do Distrito Federal

O Currículo em Movimento do Distrito Federal é um documento que orienta e direciona o trabalho pedagógico desenvolvido nas escolas públicas desta unidade federativa do Brasil, considerando as normativas pedagógicas da Secretaria de Educação do Distrito Federal - SEEDF e as Diretrizes Nacionais de Educação Básica - DCNs, sendo, ainda, um referencial curricular para a rede privada de ensino (DISTRITO FEDERAL, 2018).

O documento foi formulado seguindo as seguintes concepções teóricas e os princípios pedagógicos: Formação para Educação Integral; Avaliação Formativa; Pedagogia Histórico-Crítica e Psicologia Histórico-Cultural; Currículo Integrado; Eixos Integradores (para os Anos Iniciais: Alfabetização, Letramentos e Ludicidade; e, para os Anos Finais: Ludicidade e Letramentos) e Eixos Transversais (Educação para a Diversidade, Cidadania e Educação em e para os Direitos Humanos e Educação para a Sustentabilidade) (DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 8).

O Currículo em Movimento segue as teorias críticas e pós-críticas de currículo, esta perspectiva na organização curricular busca criar um currículo que seja crítico, reflexivo e capaz de promover a emancipação e a justiça social, reconhecendo as dinâmicas de poder e as relações de classe presentes na educação e na sociedade. Ela visa desafiar as desigualdades e criar um ambiente educacional mais inclusivo e igualitário (DISTRITO FEDERAL, 2014).

Assim, o currículo na educação deve ter uma compreensão mais ampla, reconhecendo que o currículo não se limita apenas a conhecimentos e habilidades, mas também inclui uma variedade de outros elementos que desempenham um papel fundamental na formação dos alunos. Além dos conhecimentos acadêmicos, o currículo escolar deve envolver valores, representações, papéis sociais, práticas culturais e muito mais (DISTRITO FEDERAL, 2014).

Deve-se reconhecer a importância de levar em consideração o contexto específico de que cada grupo de estudantes tem sua própria realidade, cultura e contexto. Isso significa que o currículo deve ser adaptado para atender às necessidades, interesses e realidades dos alunos em cada ambiente educacional. O

currículo deve ser sensível à diversidade e incluir diferentes perspectivas, experiências e modos de participação (DISTRITO FEDERAL, 2014).

Entende-se que o currículo não deve ser uma entidade estática e prescritiva, mas sim um processo dinâmico que considera as demandas da comunidade escolar a fim de proporcionar uma educação mais significativa e relevante. O currículo deve estar em movimento, sendo revisitado, avaliado, reorganizado e atualizado (DISTRITO FEDERAL, 2014).

Dentro deste contexto, para o componente curricular Educação Física, o Currículo em Movimento propõe a valorização dos aspectos sócio-históricos dos conhecimentos sobre o corpo e o movimento produzidos e reproduzidos pela humanidade. Isso significa reconhecer que as práticas esportivas, danças, ginásticas, jogos e lutas têm raízes culturais e históricas que influenciam sua significância e importância para os diversos grupos sociais. A Educação Física deve formar os estudantes para usufruir de forma autônoma das manifestações da cultura corporal (DISTRITO FEDERAL, 2018).

Nesta perspectiva, o Currículo em Movimento apresenta em sua proposta curricular para a Educação Física nos anos finais do ensino fundamental, os conteúdos organizados em dois blocos, o 1º bloco é destinado ao 6º e 7º anos e o 2º bloco para o 8º e 9º anos. Esta organização em blocos considera a progressão curricular e a diversidade de conteúdos presente na cultura corporal, adequando-os a cada etapa da educação básica (DISTRITO FEDERAL, 2018).

Fazem parte dos conteúdos do primeiro bloco, os conhecimentos sobre o corpo, os esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, as ginásticas e atividades circenses, as danças urbanas como o hip hop, atividades rítmico-expressivas, as lutas do Brasil com destaque para a capoeira, as práticas corporais de aventura urbana e os jogos em geral incluído o jogo eletrônico que propõe a reflexão sobre as transformações histórico-sociais dos jogos e brincadeiras em relação ao surgimento de novas tecnologias e isto envolve compreender tanto os benefícios quanto os desafios que surgiram com essas mudanças (DISTRITO FEDERAL, 2018).

Neste contexto, compreende-se que os professores de Educação Física precisam definir objetivos educacionais claros que abordem não apenas o desenvolvimento de habilidades físicas, mas também a compreensão conceitual e crítica das práticas corporais. Oferecer uma variedade de atividades físicas, esportivas e recreativas para atender às diferentes preferências e habilidades dos estudantes. Relacionar as práticas corporais ao contexto cultural, histórico e social dos estudantes, destacando sua relevância no mundo real. Criar um ambiente inclusivo que permita a participação de todos e quando possível integrar as tecnologias digitais para tornar as aulas mais interativas e enriquecer o ensino de seus conteúdos (DISTRITO FEDERAL, 2018).

2.2 As implicações das práticas corporais virtualizadas para a Educação Física escolar

É importante analisarmos as implicações do processo de virtualização da cultura contemporânea para a Educação Física e da necessidade de sua atualização frente a esse novo cenário. O movimento geral de virtualização criou novas modalidades esportivas e novas formas de vivenciar as manifestações da cultura corporal por meio da tecnologia, influenciando a produção de subjetividades e contribuindo para o processo de humanização (FERES NETO, 2001a). Salles da Silva, Lazzarotti Filho e Silva (2010, p. 170-171) corroboram com este pensamento ao afirmarem:

As práticas corporais virtualizadas introduzem novos elementos na discussão acerca do conceito de experiência, além de promover uma modificação da percepção subjetiva sobre as práticas corporais não-virtualizadas e, mais amplamente, sobre toda formação humana (SALLES DA SILVA; LAZZAROTTI FILHO; SILVA, 2010, p.170-171).

Para Araújo et al. (2011, p. 600), “o esporte virtual proveniente das novas vivências eletrônicas se revela como um importante fenômeno do processo de virtualização das experiências corporais”. Ainda, segundo os autores, “tal processo

mostra que as interações entre o que é atual e virtual extrapolam as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações em novas formas de vivências esportivas” (ARAÚJO et al., 2011, p. 600).

Isto implica para a Educação Física a “necessidade de ampliação dos limites conceituais do esporte” (FERES NETO, 2001a, p. 82). As novas modalidades esportivas eletrônicas, assim como os denominados esportes radicais, desafiam “os tradicionais critérios utilizados para conceituar esta manifestação da cultura” (FERES NETO, 2001b, p. 5). Desta forma, pode-se compreender o esporte como um fenômeno heterogêneo que se transfigura a partir de suas formas de manifestação e que necessita de uma conceituação que abarque “o esporte de uma perspectiva dual, ou seja, capaz de abranger as suas novas modalidades e suas novas vivências” (FERES NETO, 2001a, p. 83).

Outra importante implicação advinda do movimento geral de virtualização está na apropriação do ciberespaço como um local de ensino e prática da Educação Física. É necessário reconfigurar a Educação Física por meio da cibercultura e “integrar a sala de aula com o ciberespaço, atingindo de forma efetiva o que tem sido o principal canal de comunicação com os alunos nativos digitais” (PEREIRA, 2014, p.1).

É claro que não se trata de substituir o espaço físico pelo virtual, nem mesmo substituir os conteúdos da Educação Física por “temáticas da internet” e, sim, de reconhecer o ciberespaço como um ambiente propício para ensinar e aprender, um recurso a mais para a construção do saber e para vivência dos novos formatos das práticas corporais (PEREIRA, 2014).

Além disso, no ciberespaço e por meio dos jogos eletrônicos, é possível oferecer aos estudantes a vivência de esportes e manifestações da cultura corporal que são incomuns na realidade da escola pública ou que são minimamente trabalhados pelos professores (ARAÚJO; MOURA, 2020).

Celuppi e Flores (2016), em seu estudo, constataram que os motivos que levam professores a não trabalharem com os esportes não tradicionais na escola

são a falta de materiais específicos, falta de estrutura física e pouco conhecimento sobre os conteúdos. Diante desta realidade, aplicaram uma proposta de formação para 13 professores utilizando o videogame para a vivência de diversos esportes no formato virtualizado, entre eles Beisebol, Tênis de campo, Golfe, Boliche, Futebol americano, Vôlei de praia e Esqui. Dando destaque ao Esqui, os autores comentam:

Mesmo sendo uma modalidade de inverno e não sendo possível sua realização em nosso território, ela chamou muito a atenção dos professores, mesmo que a maioria disse nunca trabalhar as modalidades de inverno, nem mesmo abordaram na teoria (CELUPPI; FLORES, 2016, p. 9).

No ciberespaço é possível visualizar toda a arquitetura e estrutura física para a prática das modalidades virtualizadas, pistas de gelo, quadras esportivas, ginásios, pistas de corrida, fórmula 1, pistas de skate, arenas e ringues de lutas, piscinas, lagos, entre outros espaços destinados à prática esportiva. Vagheti et al. (2012, p. 12) acrescenta que os jogos eletrônicos “também possibilitam o encontro com esportes considerados de elite ou até mesmo perigosos no ambiente escolar, entre eles, golf, baseball, boliche, tênis, arco e flecha, frisbee, canoagem, hockey, snowboard, boxe e outras artes marciais”.

Pelo exposto, podemos compreender que o ciberespaço se apresenta como um ambiente rico e de infinitas possibilidades de utilização. As vivências eletrônicas não substituem as experiências concretas, mas podem ser uma forma de apresentar aos alunos aquela parcela da cultura corporal que por fatores ambientais, sociais e econômicos, talvez nunca tivessem contato durante a vida (PEREIRA, 2014).

Embora os ambientes virtuais de aprendizagem já sejam uma realidade possível para a educação, eles ainda se manifestam de forma conflituosa na escola. Vagheti et al. (2011, p. 10) salienta que o uso dos jogos eletrônicos no ciberespaço “passa pela formação continuada de professores, pois não são os instrumentos que mudam as práticas docentes profundamente enraizadas, mas, ao contrário, tais práticas transformam as tecnologias em ferramentas pedagógicas”.

A integração de jogos eletrônicos no ciberespaço como ferramentas pedagógicas demanda não apenas a presença da tecnologia, mas também a transformação das práticas docentes. A capacitação contínua dos professores é essencial para que essas ferramentas sejam efetivamente incorporadas ao processo educacional. A mudança não reside apenas nos instrumentos, mas na adaptação das práticas enraizadas, garantindo que as novas tecnologias se tornem aliadas eficazes no desenvolvimento e na aprendizagem dos estudantes.

2.3 Jogos eletrônicos e os limites da diversão: questões para discussão na escola

Os jogos eletrônicos podem ser uma forma divertida e envolvente de entretenimento, mas é importante estar ciente dos possíveis problemas relacionados ao uso excessivo de videogames que pode levar a transtornos comportamentais e mentais impactando negativamente a vida do indivíduo e interferindo em suas atividades diárias e relações sociais (BRANDÃO, 2022).

O uso problemático de jogos eletrônicos chamou a atenção dos órgãos mundiais de saúde mental para o viés nocivo dessa prática, que a partir de 2013 incluíram esse transtorno em seus manuais médicos (BRANDÃO, 2022). O Manual Diagnóstico e Estatístico de Doenças Mentais 5ª edição (DMS-5), da Associação Americana de Psiquiatria (APA), descreve o Transtorno de Jogo pela Internet (TJI) como “uso persistente e recorrente da internet para envolver-se em jogos, frequentemente com outros jogadores, levando a prejuízo clinicamente significativo ou sofrimento” (APA, 2014, p. 795).

Além do DMS-5, o CID-11, Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a saúde 11ª edição, traz o Distúrbio do Jogo Eletrônico (*Desordem Gaming*):

é caracterizada por um padrão de comportamento de jogo persistente ou recorrente ('jogos digitais' ou 'video-jogos'), que pode ser on-line (ou seja, através da internet) ou offline, manifestada por: 1) controle danificado sobre jogos (por exemplo, o início, frequência, intensidade, duração,

terminação, contexto); 2) prioridade crescente dada ao jogo, na medida em que o jogo tem precedência sobre outros interesses de vida e atividades diárias; e 3) a continuação ou a escalada de jogo, apesar da ocorrência de consequências negativas. O padrão de comportamento é de gravidade suficiente para resultar em prejuízo significativo no pessoal, familiar, educacional, ocupacional ou em outras áreas sociais importantes de funcionamento (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE, 2021, p.167).

Segundo Ferreira e Sartes (2019), os dependentes em jogos eletrônicos se dedicam, em média, de 8 a 10 horas por dia e não menos de 30 horas por semana aos jogos, podendo negligenciar necessidades básicas como se alimentar e dormir. Entre os sintomas que apresentam estão irritabilidade, inquietação, ansiedade, dificuldade de concentração, descontrole comportamental, transtornos do sono e falta de interesse por outras atividades. Gonçalves e Azambuja (2021) acrescentam abandono das tarefas escolares, das atividades esportivas e dificuldade de socialização fora do ambiente online.

A relação entre jogos eletrônicos e baixo rendimento escolar é um tópico que vem sendo discutido e estudado pela comunidade científica. Embora estes jogos possam ter benefícios educacionais e sociais, seu uso excessivo ou inadequado pode afetar negativamente o desempenho acadêmico dos estudantes que passam a ocupar o tempo de estudos com esta mídia. Diversos jogos eletrônicos tem um conteúdo educativo e podem ajudar no aprendizado de certas habilidades. No entanto, a maioria é projetada para o entretenimento e pode não contribuir diretamente para o progresso acadêmico. É importante que os estudantes e seus responsáveis façam uma distinção entre jogos que são puramente recreativos e aqueles que têm um componente educacional (RAMOS, 2008).

Além disso, o entendimento que a intencionalidade na abordagem pedagógica nas questões derivadas dos jogos eletrônicos é que constituem a chave em si, no que se refere à simples e consequente prática do jogar pelo jogar.

Os pais, também, desempenham um papel fundamental no monitoramento do tempo que seus filhos dedicam aos jogos eletrônicos. Estabelecer limites apropriados, definir horários de estudo e garantir que os estudantes cumpram suas

obrigações acadêmicas é essencial para evitar que os jogos eletrônicos afetem negativamente o desempenho escolar (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2016).

Outro aspecto negativo relacionado ao uso problemático dos jogos eletrônicos em ambiente online e suas comunidades, é a prática de atitudes de intolerância. O anonimato proporcionado pela internet pode levar alguns usuários a se comportarem de maneira preconceituosa, discriminatória ou ofensiva em ambientes virtuais. O preconceito nestes espaços pode assumir várias formas, incluindo discriminação racial, sexismo, homofobia, xenofobia, entre outros. Jogadores podem ser alvos de insultos, assédio verbal, exclusão de grupos ou tratamento injusto simplesmente por causa de sua identidade pessoal, como raça, gênero, orientação sexual, religião ou nacionalidade (FRITSCH et al., 2018).

Orientar para o uso saudável dos jogos eletrônicos e a prevenção de riscos é um trabalho que envolve a família, escola e profissionais de saúde. Quanto à escola, cabe o papel de educar e conscientizar para o uso crítico das tecnologias digitais, promover ações educativas e criar momentos de debates sobre temas emergentes do universo online como o uso problemático dos jogos, violência, *cyberbullying*, entre outros. (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2016).

É preciso trabalhar coletivamente para construir ambientes mais seguros, inclusivos e respeitosos na internet. A diversidade é uma parte valiosa e enriquecedora da comunidade de jogadores e todos devem ter a oportunidade de desfrutar dos jogos sem medo de discriminação.

2.4 A Metodologia da Problematização no ensino dos jogos eletrônicos

Devido às grandes transformações do momento histórico que vivemos, grande parte delas relacionadas às tecnologias de informação e comunicação, as teorias educacionais vem sendo questionadas e novos paradigmas são buscados para responder às demandas da educação atual (PRETTO; PINTO, 2006). Na sociedade informatizada, “os sistemas midiáticos de comunicação [...] constituem-se em

elementos estruturantes de uma nova forma de ser, pensar e viver" (PRETTO; PINTO, 2006, p. 22)

Na hodiernidade da Internet, a tecnologia integra pessoas, tempos e espaços. Para Morán (2015, p. 16), "o ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital". Ainda segundo o autor, "não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente" (MORÁN, 2015, p. 16). A educação escolar não se limita mais ao espaço físico da sala de aula, ela transpõe os muros da escola e acontece em vários outros espaços da vida social dos alunos, incluindo o ciberespaço.

Neste contexto, intensifica-se "o trabalho do professor, já que a escola e todo o sistema educacional passam a funcionar com outros tempos e em múltiplos espaços, diferenciados" (PRETTO; PINTO, 2006, p. 24). Para os autores:

Não deixa de ser, no entanto, esse um rico momento para [...] experimentar novas possibilidades com a presença de todos os novos elementos tecnológicos da informação e comunicação. A despeito disso, ainda estamos inseridos numa perspectiva monoculturista de educação. As tecnologias, a relação homem-máquina também impregnada de dimensões políticas e sociais, fazem com que o elemento característico mais importante do momento contemporâneo seja a sua não completude. Ser incompleto é, pois, uma das características peculiares do momento contemporâneo. A instabilidade como elemento fundante, no lugar da busca pela estabilidade, pelo equilíbrio. Isso gera, sem dúvida, uma demanda por novas educações, no plural (PRETTO; PINTO, 2006, p. 24-25).

É preciso pensar numa educação que compreenda e se aproprie das TICs "enquanto elementos de cultura, e não apenas como aparatos tecnológicos [...] que ilustram ou facilitam os processos escolares. Ou seja, temos que afastar definitivamente a perspectiva instrumental da introdução das TICs na escola" (PRETTO, 2011, p. 110). Além disso, é preciso lançar mão de metodologias de ensino que ampliem o potencial crítico dos estudantes sobre as TICs e, também, sobre os conteúdos escolares e, que estejam compromissadas com a transformação social e com a busca de práticas pedagógicas que mantenham o aluno como centro do processo de ensino e aprendizagem (CANDAU, 2012).

Para Manfredi (1993, p. 4), metodologia de ensino, numa concepção crítica de educação, “ é entendida, em síntese, como uma estratégia que visa garantir o processo de reflexão crítica sobre a realidade vivida, percebida e concebida, visando uma tomada de consciência dessa realidade, tendo em vista a sua transformação”. Para Freire (2011, p. 39) “a prática docente crítica, implicante do pensar certo, envolve o movimento dinâmico, dialético, entre o fazer e o pensar sobre o fazer”.

Nesta perspectiva, atua a Metodologia da Problematização que segundo Berbel⁴ (1999, p. 35) “parte de uma crítica do ensino tradicional e propõe um tipo de ensino cujas características principais são a problematização da realidade e a busca de soluções de problemas detectados”, contribuindo com o estímulo da reflexão e o desenvolvimento da criticidade dos estudantes para que possam intervir em seu meio.

A Metodologia da Problematização preocupa-se com a transformação social e com a preparação de cidadãos para uma consciência crítica, numa perspectiva de educação problematizadora e libertadora (BERBEL, 2016), superando a educação bancária “para a qual a educação é o ato de depositar, de transferir, de transmitir valores e conhecimentos” (FREIRE, 1987, p. 38), sendo o aluno um mero receptor onde nada sabe. A educação bancária reflete “a sociedade opressora”, sendo dimensão da “cultura do silêncio”, a “educação” “bancária” mantém e estimula a contradição” (FREIRE, 1987, p. 38). Ela “deforma a necessária criatividade do educando e do educador” (FREIRE, 2011, p. 27).

Buscando romper com esta concepção de educação, a educação problematizadora, na qual se fundamenta a metodologia da problematização, parte das seguintes ideias, segundo Bordenave e Pereira (2002, p. 10):

Uma pessoa só conhece bem algo quando o transforma, transformando-se ela também no processo; A solução de problemas implica na participação ativa e no diálogo constante entre alunos e professores. A aprendizagem é concebida como a resposta natural do aluno ao desafio de uma situação-problema; A aprendizagem torna-se uma pesquisa em que o aluno passa de uma visão “sincrética” ou global do

⁴ Neusi Aparecida Navas Berbel, Pós-doutora e Professora aposentada da Universidade Estadual de Londrina, UEL. Coordenou projetos de pesquisa voltados para a Metodologia da Problematização e possui inúmeros trabalhos publicados sobre esta temática desde 1992.

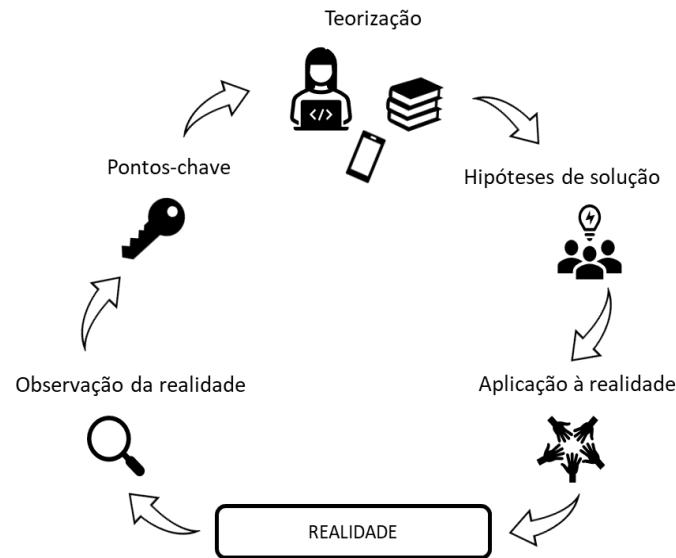
problema a uma visão “analítica” do mesmo - através de sua teorização - para chegar a uma “síntese” provisória, que equivale à compreensão. Desta apreensão ampla e profunda da estrutura do problema e de suas consequências nascem “hipóteses de solução” que obrigam a uma seleção das soluções mais viáveis. A síntese tem continuidade na práxis, isto é, na atividade transformadora da realidade (BORDENAVE; PEREIRA, 2002, p. 10).

Para Freire (1983, p.80), “a educação problematizadora, de caráter autenticamente reflexivo, implica num constante ato de desvelamento da realidade. Quanto mais problematizam, os educandos [...] tanto mais se sentirão desafiados” e, ainda, segundo Freire, “quanto mais desafiados, mais obrigados a responder ao desafio, [...] a compreensão tende a tornar-se conscientemente crítica e por isso cada vez mais desalienada” (FREIRE, 1983, p.80).

Nesta perspectiva, a Metodologia da Problematização, segundo Berbel (2016, p. 81), “tem como ponto de partida a realidade, na qual as questões em estudo estão acontecendo. Observada sob diversos ângulos, a realidade manifesta-se, para alunos e professor, por meio dos fatos concretos e daí são extraídos”. Ainda, segundo a autora, esta metodologia “pressupõe o tratamento de questões de uma forma “problemática” e isto significa trazer no bojo de sua própria concepção uma atitude filosófica, de reflexão e de enfrentamento de problemas que a realidade apresenta” (BERBEL, 1999, p. 16).

A Metodologia da Problematização utiliza como caminho metodológico o Arco de Maguerez, que na explicação de Berbel (1999, p. 3) “tem como ponto de partida a realidade vivida, aquela parcela da realidade onde o tema que está sendo ou será trabalhado está acontecendo na vida real”. Desta forma, os estudantes são estimulados a analisar atentamente a realidade, aquilo que está acontecendo na aula, na escola, na comunidade, no país ou fora dele, a fim de identificar aspectos problemáticos que precisam ser refletidos, discutidos e solucionados. Os alunos são levados a problematizar a realidade vivida e a partir disso, por meio do estudo e da investigação, irão propor soluções para os problemas encontrados e transformar esta realidade (BERBEL, 1999). Na figura 8 estão representados os passos do Arco de Maguerez:

Figura 8: Arco de Maguerez.



Fonte: Adaptado de Bordenave e Pereira (2002, p. 10).

O método do Arco de Maguerez foi desenvolvido pelo francês Charles Maguerez por volta de 1960-1970, para ensinar adultos, majoritariamente analfabetos na língua de origem, para trabalhar no setor rural e industrial em diversos países da África, na França e, também, no Brasil. Na época, o objetivo era que os trabalhadores aprendessem rapidamente para pôr em prática o conhecimento nas atividades laborais, mantendo o funcionamento das indústrias (MAGUEREZ, 2016). Paralelamente a isso, Berbel (2016, p. 127), afirma:

Maguerez preocupou-se em como ativar os esquemas de pensamento desses grupos de adultos (analfabetos) envolvidos na formação. Buscou conhecer os esquemas de pensamento que lhes eram próprios, seus limites e as habilidades de raciocínio de que dispunham. Esses esquemas de pensamento, afirmou Maguerez, em sua forma e limites, são determinados pelas ferramentas de raciocínio que lhes são colocados à disposição. Maguerez acreditou que era possível acelerar a transformação dos esquemas mentais iniciais, proporcionando ao indivíduo novos meios de desenvolvimento do raciocínio por meio de ferramentas, sendo um desses meios e ferramentas o da leitura e escrita (BERBEL, 2016, p.127).

Posteriormente, Bordenave e Pereira (1982) tornaram público o método do arco a partir de uma proposta de formação docente de orientação problematizadora no livro Estratégias de ensino-aprendizagem. Mas, foi Berbel (1999) quem mais se

dedicou a estudar e reformular a aplicabilidade do Arco de Maguerez a partir da Metodologia da Problematização. Esta metodologia para Berbel (2016, p. 92):

Influi na ação prática, intencionalmente dirigida para interferir na realidade, demonstrando a busca de uma relação de coerência entre o pensar e o fazer, entre a teoria e a prática, entre o discurso e a ação, que ao mesmo tempo é cultural, pedagógica, política e social (BERBEL, 2016, p. 92).

Para Bordenave (1998, p. 7-8), a Metodologia da Problematização e o Método do Arco de Maguerez “partilham a mesma sequência epistemológica com três importantes processos sociais - o processo da pesquisa, o processo do planejamento e o processo da solução de problemas”. Berbel (2016, p. 78) explica “que esta coincidência epistemológica com processos tão básicos da vida em sociedade concede à Metodologia da Problematização validade, aplicabilidade e atualidade”.

Nesta perspectiva, Berbel (1998; 1999; 2016) e Bordenave e Pereira (2002), explicam os cinco passos da metodologia da problematização, são elas: a) Observação da realidade; b) Pontos-chave; c) Teorização; d) Hipóteses de solução; e) Aplicação à realidade.

A Observação da realidade é o ponto de partida do método. Na explicação de Berbel (1999, p. 3), parte-se “da realidade vivida, aquela parcela da realidade onde o tema está sendo ou será trabalhado está acontecendo na vida real”. A partir de uma observação analítica e crítica dessa realidade, é feito um recorte onde um ou mais problemas da realidade serão eleitos para serem estudados. Nesta etapa o docente provocará os estudantes a identificar as fragilidades e problemáticas da realidade escolhida, por exemplo, questões que necessitam ser melhor trabalhadas para a compreensão do conteúdo da aula. O professor, também, pode sugerir problemas que ele gostaria que fossem refletidos pela turma para alcançar os objetivos propostos (BERBEL, 1998; 1999; 2016). Para Berbel (1999, p. 4):

Definido um problema de estudo através da observação da realidade vivida, [...] se faz um trabalho de reflexão buscando-se identificar quais os possíveis fatores que estão associados ao problema, ou seja, por que será que existe esse problema identificado? O que será que o gerou? E quando

encontramos algumas respostas, de fatores diretamente relacionados ao problema, continuamos perguntando: por que será que eles existem? Por que esses fatores foram gerados ou estão gerando estes problemas? Então, nós vamos, com os porquês, avançando e aprofundando a busca das razões da existência do problema. É com estas reflexões que os alunos são levados a levantar, ou definir, com os conhecimentos que têm naquele momento inicial do seu estudo, alguns pontos a estudar (BERBEL, 1999, p. 4).

Definido o problema, parte-se para um momento de síntese que irá caracterizar o segundo passo do Arco de Magueres, elencar os pontos-chave desse problema, ou seja, será definido o que estudar sobre ele. Nesta etapa, os estudantes podem definir como pontos-chave suas causas e consequências entre outros fatores determinantes da problemática (Bordenave; Pereira, 2002; BERBEL, 1998; 1999; 2016). Berbel (1999) explica que junto com os pontos chave, também serão escolhidas as fontes de informação a serem utilizadas na próxima fase, a teorização. Pode-se definir que serão utilizados livros, revistas, jornais, documentários, filmes, pesquisas, sites, material pedagógico elaborado pelo professor, entrevistas com outros professores ou especialistas, há uma infinidade de possibilidades para buscar as informações necessárias para a compreensão do problema dentro de uma visão científica.

Segue-se, então, para o terceiro passo, a Teorização. Na teorização ocorrerá a investigação dos fatores relacionados aos pontos-chave do problema escolhido. A partir de estudos nas fontes de informação, espera-se que os alunos superem o senso comum e se apropriem dos conhecimentos científicos para a compreensão do problema e suas implicações para o meio social (BERBEL, 1998; 1999; 2016). Ainda, segundo a autora, “a partir do estudo, com a análise e a discussão dos dados colhidos e as conclusões que se pode chegar, está terminada a Teorização e caminha-se para a etapa seguinte, que é o momento de elaborar as Hipóteses de solução” (BERBEL, 1999, p. 5).

No quarto passo, Hipóteses de solução, são sugeridas pelos estudantes, com base nos conhecimentos adquiridos, as possibilidades de solução para o problema em questão (BERBEL, 2016). Para Freire (1979, p. 30), “quando o homem compreende sua realidade, pode levantar hipóteses sobre o desafio desta realidade

e procurar soluções”. Nesta etapa, indica-se estimular a criatividade dos envolvidos, o diálogo em grupo, a análise de ideias e registrar todas as possibilidades elaboradas. Para Bach e Carvalho (2008, p. 13):

A elaboração das hipóteses também se constitui numa habilidade a ser desenvolvida e é um exercício ao qual pouco se dá atenção nas práticas pedagógicas da Educação Básica. É mais comum indicar-se os caminhos, as soluções, do que permitir experiências em caminhos que podem não chegar a soluções – do ponto de vista do professor ou das pesquisas já realizadas. Isso é muito bom, pois não se pretende desprezar os conhecimentos já sistematizados; porém se negligencia a oportunidade de criação. Muitas vezes a solução de um problema levantado, apresentada por um grupo ou por um educando são realmente inéditas e eficazes. Mesmo não sendo inéditas, as hipóteses de solução desencadeiam raciocínios de causa e consequências possibilitando vislumbrar a complexidade dos conhecimentos, que são os conteúdos imbricados na realidade (BACH; CARVALHO, 2008, p. 13).

Determinadas as hipóteses de solução, chega-se ao quinto e último passo do Arco de Maguerz, a Aplicação à realidade. De acordo com Berbel (2016, p. 6), esta “é uma etapa de prática, de ação concreta sobre a mesma realidade de onde foi extraído o problema”. A autora acrescenta:

Da realidade extraiu-se o problema, sobre o problema foi realizado o estudo, a investigação e toda uma discussão sobre os dados obtidos e, por fim, volta-se para essa mesma realidade com ações que a possam transformar em algum grau. A finalidade maior é promover, através do estudo, uma transformação, mesmo que pequena, naquela parcela da realidade (BERBEL, 2009, p. 6).

Nesta etapa final, os estudantes irão intervir na realidade e testar as hipóteses de solução elaboradas em busca de uma solução para o problema ou parte dele. É claro que não se espera que os alunos resolvam problemas complexos que permeiam o cotidiano escolar ou a sociedade. O verdadeiro intuito da proposta é desenvolver nos alunos o senso crítico, a autonomia, para que se vejam como sujeitos sociais capazes de transformar a realidade (BORDENAVE; PEREIRA, 2002; BERBEL, 1998; 1999; 2016).

Sobre a Metodologia da Problematização com o Arco de Maguerz, Berbel (1998, p. 3), acrescenta:

Estamos conscientes de que nem sempre (a Metodologia da Problematização) é a alternativa mais adequada para certos temas de um programa de ensino. Não pensamos ensinar o uso de crase através da Problematização, nem a tradução de palavras do português para outra língua, ou o cálculo de certas expressões matemáticas... O que de social, ético, econômico ou político estaria aí implicado? Há certamente temas que serão mais bem aprendidos com uma ou mais alternativas metodológicas da imensa lista à nossa disposição na literatura pedagógica. Então, quando oportuna, a Metodologia da Problematização pode ser desenvolvida como segue (1998, p.3).

Na era digital, com a internet e outras TICs, “o aluno pode facilmente obter informações (as soluções). Ele deve, no entanto, aprender o raciocínio para então incluir esta informação no seu contexto” (MAGUEREZ, 2016, p. 11). O autor argumenta que a Metodologia da Problematização “parece particularmente necessária hoje, porque, tendo acesso a informação e experiências dos outros, temos a falsa impressão de que nós podemos adquirir os conhecimentos sem passar pelo processo de aprendizagem” (MAGUEREZ, 2016, p. 11).

A metodologia da Problematização com o Arco de Magueréz pode ser conveniente, a depender dos objetivos educacionais, para o ensino do conteúdo de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Certos de que estes jogos são amplamente apreciados por crianças e adolescentes, é latente a necessidade de problematizar na escola estes elementos da cultura digital e infanto-juvenil (FARIA, 2006). Corroborando com este pensamento, Ramos (2008, p. 1), afirma: a escola precisa se apropriar do universo dos jogos eletrônicos para criar espaços de discussão e problematização [...] contribuindo para que os jogos consolidem-se como um espaço de aprendizagem (RAMOS, 2008, p. 1).

Com a metodologia da problematização, também, pode-se trabalhar com os aspectos éticos e morais que permeiam o jogo eletrônico. Por possibilitar a interpretação de diversos papéis sociais, os jogos eletrônicos transmitem informações, provocam sensações e influenciam comportamentos dentro e fora do ciberespaço que precisam ser refletidos e discutidos na escola (RAMOS, 2008).

CAPÍTULO 3

TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

Esta pesquisa tem um caráter exploratório e uma abordagem qualitativa com delineamento de pesquisa-ação. A pesquisa exploratória busca “conhecer as características de um fenômeno para procurar explicações das causas e consequências de dito fenômeno” (RICHARDSON, 1989, p. 281). Gil (2002, p. 41), esclarece que o objetivo da pesquisa exploratória é “o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições”. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado”. Um dos principais instrumentos utilizados na pesquisa exploratória é o levantamento bibliográfico (GIL, 2002).

No que tange às pesquisas de abordagem qualitativa, estas “possuem características multimetodológicas, utilizando um número variado de métodos e instrumentos de coleta de dados” (QUEIROZ et al. (2007, p. 277). Ainda, segundo os autores:

O eixo central do paradigma qualitativo encontra-se na condição humana de responder a estímulos externos de maneira seletiva. Tal seleção é influenciada pela forma na qual as pessoas definem e interpretam situações e acontecimentos. [...] o pressuposto principal dessa abordagem é que não há padrões formais ou conclusões definitivas, e que a incerteza faz parte de sua epistemologia (QUEIROZ et al., 2007, p. 276).

Já, no que se refere à pesquisa-ação, esta permite que os pesquisadores atuem de forma ativa na realidade analisada (THIOLLENT, 2011). Este tipo de pesquisa permite uma investigação da prática e de acordo com Tripp (2005, p. 445), a pesquisa-ação no campo educacional “é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos”. Para Gil (2002) p. 142), “a pesquisa-ação concretiza-se com o planejamento de uma ação destinada a enfrentar o problema que foi objeto de investigação”.

Para alcançar os objetivos propostos, a pesquisa foi dividida metodologicamente em quatro fases: (1) Levantamento bibliográfico e pesquisa documental onde verificou-se como o objeto de estudo tem sido discutido/tratado na literatura científica; (2) Elaboração da unidade didática para o ensino das práticas corporais virtualizadas, por meio dos jogos eletrônicos, nas aulas de Educação Física para os anos finais do Ensino Fundamental com base na Metodologia da problematização (BERBEL, 1998; 1999; 2016); (3) Intervenção pedagógica com a aplicação da unidade didática, elaborada como produto educacional, para a vivência das práticas corporais virtualizadas por meio dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental; (4) Aplicação do questionário final a fim de compreender a percepção dos alunos sobre a experiência da prática de jogos eletrônicos nas aulas de educação física

Os dados coletados foram tratados qualitativamente, problematizados e confrontados na revisão de literatura.

3.1 Universo da Pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma escola pública denominada Centro de Ensino Fundamental 113, localizada na Região Administrativa do Recanto das Emas do Distrito Federal, Brasília. A Coordenação Regional de Ensino do Recanto das Emas atende 24 escolas que oferecem Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Nesta regional de ensino, de acordo com os dados de julho de 2023, estão matriculados 27 mil estudantes. A unidade escolar lócus da pesquisa, foi escolhida em razão da pesquisadora estar atuando nesta instituição no ano letivo de 2023, o que estabelece uma relação mais próxima e de maior conhecimento entre a pesquisadora e o objeto. A instituição atende aos anos finais do Ensino Fundamental (6º, 7º, 8º e 9º anos) e possui 1.347 estudantes matriculados, distribuídos em 20 turmas em cada período, matutino, vespertino e noturno, de acordo com os dados de julho de 2023. A escola conta, em sua estrutura arquitetônica para as aulas de Educação Física, uma quadra poliesportiva coberta, uma quadra poliesportiva sem

cobertura, espaço gramado, sala de aula e uma sala de vídeo. Para o estudo foram eleitas as aulas de Educação Física para realização da proposta pedagógica.

Imagem 1: Fachada do CEF 113 do Recanto das Emas - DF.



Fonte: Projeto Político Pedagógico do CEF 113 do Recanto das Emas - DF (SEEDF, 2023).

Imagem 2: Quadras esportivas da escola CEF 113 do Recanto das Emas - DF.



Fonte: Compilação da autora (2023).

3.2 Participantes

A amostra do estudo é composta por estudantes de uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental matriculados no CEF 113 do Recanto das Emas - DF. A turma é composta por 22 estudantes regularmente matriculados até o dia 04 de agosto de 2023. Deste grupo, 8 estudantes são do sexo feminino e 14 são do sexo masculino. A faixa etária dos estudantes varia de 11 a 14 anos de idade. Destes 22 alunos, três são infrequentes (uma menina e dois meninos) e não participaram da pesquisa. Desta forma, tivemos como participantes 19 estudantes (7 meninas e 12 meninos). A escolha de uma turma de 6º ano foi intencional pelo fato da BNCC (BRASIL, 2018) propor para este segmento do Ensino Fundamental o conteúdo de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

3.3 Aspectos éticos da pesquisa com crianças e adolescentes

A pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ceilândia da Universidade de Brasília - UnB (CEP/FCE), com CAAE nº 70805923.3.0000.8093, cujo parecer de aprovação é de nº 6.185.495 datado de 17 de julho de 2023.

O processo de consentimento de participação em pesquisa é um componente crucial da ética da pesquisa envolvendo seres humanos. Ele pretende garantir que os participantes sejam informados especificamente sobre os objetivos, procedimentos e riscos da pesquisa e que eles aceitem participar voluntariamente.

Os procedimentos para consentimento iniciaram-se com a assinatura no Termo de Concordância de Instituição Coparticipante (Apêndice B), pelo corpo diretor da escola. Em seguida, foi feito o convite informativo dirigido aos pais, mães e/ou tutores legais das crianças por meio de comunicado escrito, no qual foi apresentado, em linguagem de fácil entendimento, todos os aspectos da pesquisa, incluindo seus possíveis riscos e benefícios. Aos estudantes convidados foi feita uma apresentação em powerpoint sobre a pesquisa em sala de aula.

Posteriormente, foi encaminhado aos responsáveis dos alunos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (Apêndice C), para assinatura e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - TALE (Apêndice D), para que os alunos assinassem.

Foram inseridos na pesquisa os dados dos estudantes que voluntariamente aceitaram participar, mediante a assinatura dos Termos.

3.4 Instrumentos de Pesquisa para coleta e análise de dados

Além do levantamento bibliográfico, os instrumentos de coleta de dados utilizados nesta pesquisa foram o questionário e o plano de ação. Gil (2008 p. 121), em seu estudo, 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 conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses [...], etc”.

Nesta perspectiva, foi aplicado um questionário com oito questões, sendo seis questões fechadas e duas abertas para compreendermos as percepções dos alunos sobre a experiência da prática de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

Sobre o plano de ação, sua elaboração é o que concretiza a pesquisa-ação e busca planejar ações e procedimentos para enfrentar o problema que está sendo investigado, isto implica na elaboração de objetivos, definição da população que será beneficiada pelo plano de ação, estabelecer a relação da população com a instituição que fazem parte, identificação das estratégias para se alcançar os objetivos traçados e avaliação e divulgação dos resultados (GIL, 2002).

Nosso plano de ação contemplou a elaboração e aplicação de uma unidade didática para intervenção pedagógica para a vivência das práticas corporais virtualizadas, por meio dos jogos eletrônicos, nas aulas de Educação Física para uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental.

Para a análise dos dados obtidos nos apoiamos em Gil (2008, p. 175), que explica, “a análise dos dados na pesquisa qualitativa passa a depender muito da

capacidade e do estilo do pesquisador”. O autor acrescenta que “a análise qualitativa depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação” (GIL, 2002, p. 133).

Ainda, de acordo com Gil (2002, p. 133), “pode-se, no entanto, definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório”.

Na primeira fase, redução dos dados, os objetivos da pesquisa precisam estar muito bem definidos para que seja possível selecionar e simplificar os dados observados no trabalho de campo (GIL, 2022, p. 133). Para Gil (2008, p. 175), “esta etapa envolve a seleção, a focalização, a simplificação, a abstração e a transformação dos dados originais em sumários organizados de acordo com os temas ou padrões definidos nos objetivos originais da pesquisa”.

Na segunda fase é feita a categorização dos dados. Os dados devem ser organizados de modo a permitir que o pesquisador consiga fazer decisões e elaborar conclusões (GIL, 2002). Para o autor, “isso requer a construção de um conjunto de categorias descritivas, que podem ser fundamentadas no referencial teórico da pesquisa” (GIL, 2002, p. 134). Ainda, segundo Gil (2002, p. 134), para realizar a categorização é necessário “ler e reler o material obtido até que se tenha o domínio de seu conteúdo para, em seguida, contrasta-lo com o referencial teórico”.

Após a categorização, será possível a interpretação dos dados, “é necessário que o pesquisador ultrapasse a mera descrição, buscando acrescentar algo ao questionamento existente sobre o assunto” (GIL, 2002, p. 134). Para isso, “ele terá que fazer um esforço de abstração, ultrapassando os dados, tentando possíveis explicações, configurações e fluxos de causa e efeito” (GIL, 2002, p. 134).

Por fim, é feita a redação do relatório. O relatório não possui padrões rígidos, cabe ao pesquisador apresentar os resultados da forma que melhor se adeque a sua pesquisa, no entanto é necessário “que o pesquisador esteja consciente de certos requisitos exigidos na redação científica, tais como a clareza, a concisão, a precisão e a objetividade” (GIL, 2002, p. 135).

Desta forma, para análise de dados deste estudo, foram executadas as quatro etapas descritas por Gil (2002). Para a redução dos dados, todos os encontros foram gravados e foram registradas todas as falas dos alunos, as ações e acontecimentos durante os encontros. Após os registros, foi feita a seleção dos dados relevantes para a pesquisa. Em seguida, foi realizada a categorização dos dados, no qual os dados semelhantes que poderiam ser fundamentados na literatura foram agrupados. Estes dados foram interpretados e discutidos fazendo correlação com outros dados da literatura e por fim foi elaborado o relatório onde os resultados foram apresentados no capítulo 4.

CAPÍTULO 4

PLANO DE AÇÃO: Práticas corporais virtualizadas na Educação Física

Nosso plano de ação contemplou a construção de uma unidade didática para intervenção pedagógica para a vivência das práticas corporais virtualizadas, por meio dos jogos eletrônicos, nas aulas de Educação Física para uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental.

A proposta foi aplicada pela professora/pesquisadora e correspondeu a nove encontros, totalizando 20 horas/aulas, com as temáticas: Tecnologia e videogames, Dança urbana, Capoeira, Tênis de campo, Esqui e a última aula foi destinada à aplicação de questionário. As aulas foram aplicadas entre os meses agosto e setembro de 2023. Para o desenvolvimento desta proposta pedagógica nos apoiamos no Currículo em Movimento do Distrito Federal para a escolha dos conteúdos (DISTRITO FEDERAL, 2018) e na Metodologia da Problematização com o Arco de Maguerez (BERBEL, 1998; 1999; 2016), que como visto anteriormente, se organiza em cinco etapas: a) Observação da realidade; b) Pontos-chave; c) Teorização; d) Hipóteses de Solução; e) Aplicação à realidade; Com a proposta, buscou-se ampliar os conhecimentos dos estudantes sobre os jogos eletrônicos, possibilitar a vivência de diferentes práticas corporais virtualizadas nas aulas de Educação Física e o fortalecimento da práxis docente.

Desta forma, neste capítulo, serão apresentados os resultados e discussões gerados a partir da proposta pedagógica desenvolvida. Nos cinco primeiros encontros ocorreu o estudo dos conteúdos selecionados a partir das temáticas sugeridas pelo Currículo em Movimento do Distrito Federal para os anos finais do ensino fundamental (DISTRITO FEDERAL, 2018) e contemplou a etapa de observação da realidade. O sexto encontro foi destinado à escolha das problemáticas e de seus respectivos pontos-chaves de acordo com as percepções dos estudantes a partir de tudo que foi estudado e realizado na etapa anterior. No sétimo encontro foi realizada a teorização no qual os estudantes investigaram os pontos-chaves dos problemas escolhidos. No oitavo encontro foram elaboradas as

hipóteses de solução e a aplicação à realidade para solucionar as problemáticas levantadas pela turma. Por fim, no último encontro foi aplicado o questionário final para verificar e compreender as percepções dos alunos sobre a experiência da prática de jogos eletrônicos nas aulas de educação física.

Quadro 1: Organização da proposta pedagógica.

Metodologia	Encontros	Temática	Método	Horas/aula
Observação da realidade	1º	Tecnologia, videogames e Educação Física	- Exibição de documentário; - Vivência do futebol virtualizado; - Desenho; - Discussão.	3
	2º	Dança urbana Hip Hop	- Exibição de vídeos; - Vivência da dança virtualizada; - Discussão.	2
	3º	Capoeira	- Exibição de vídeos; - Discussão; - Vivência da capoeira virtualizada.	2
	4º	Tênis de campo	- Vivência do tênis de campo virtualizado; - Discussão; - Pesquisa na internet.	2
	5º	Esqui	- Vivência do Esqui virtualizado; - Discussão.	2
Problemáticas e seus pontos-chaves	6º	Escolha das problemáticas sobre a realidade observada e identificação de seus pontos-chaves	- Discussão.	2
Teorização	7º	Investigação dos pontos-chaves das problemáticas escolhidas por meio da pesquisa	- Pesquisa na internet; - Elaboração de texto; - Discussão.	2

Hipóteses de solução e aplicação à realidade	8º	Elaboração das hipóteses de solução e aplicação à realidade para solucionar as problemáticas	- Discussão; - Elaboração de <i>planner</i> com atividades diárias; - Exibição de vídeo; - Educativo para trabalhar o deslocamento no Tênis de campo; - Apresentação oral; Vivência do Tênis de campo não virtual.	4
Questionário Final	9º	Aplicação do questionário final	- Questionário impresso	1

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Todos os conteúdos foram apresentados em seu formato virtualizado utilizando o videogame XBOX 360, também foram exibidos vídeos sobre as temáticas escolhidas e realizamos a produção de desenhos, pequenos textos, discussões, entre outras atividades como visto no quadro

4.1 Observação da Realidade

O ponto de partida da proposta pedagógica inicia-se com a observação da realidade, isso significa que os estudantes e professores se envolvem em uma análise do contexto em que estão inseridos, neste caso, o tema de estudo selecionado para as aulas (BERBEL, 1998; 1999; 2016).

Com a observação, é feito um recorte, ou seja, uma seleção de um ou mais problemas que serão objetos de estudo. Esses problemas podem ser identificados a partir da análise da realidade observada. Essa etapa envolve a escolha de questões específicas que precisam ser abordadas e resolvidas.

A observação da realidade incentiva a participação ativa dos estudantes na identificação das fragilidades e problemáticas da realidade escolhida. Os alunos são encorajados a pensar criticamente e contribuir com suas perspectivas e observações. Além da contribuição dos alunos, o professor também desempenha um papel ativo ao sugerir problemas que ele considera relevantes para alcançar os

objetivos de aprendizagem propostos. O professor pode fornecer direção e orientação, ajudando os estudantes a focar em áreas específicas de estudo. Isso sugere que a reflexão sobre as problemáticas é uma maneira de aprender e compreender sobre o conteúdo da aula (BERBEL, 1998; 1999; 2016).

Desta forma, a observação da realidade contemplou os cinco primeiros encontros destinados ao ensino dos conteúdos a) Tecnologia, videogames e Educação Física; b) Dança urbana; c) Capoeira; d) Tênis de campo; e) Esqui.

4.1.1 Primeiro encontro - Tecnologia, videogames e Educação Física

No primeiro encontro tratamos sobre as tecnologias digitais, videogames e jogos eletrônicos na Educação Física. Os objetivos propostos para este encontro foram: 1) Compreender historicamente o contexto de desenvolvimento das tecnologias digitais; 2) Conhecer as diversas tecnologias presentes nos videogames desde os rudimentares aos mais modernos; 3) Compreender a virtualização esportiva presente nos jogos eletrônicos; 4) Vivenciar práticas corporais virtualizadas; (Detalhes do plano de aula no apêndice B).

O primeiro momento da aula foi destinado à exibição de trechos selecionados do documentário disponível no Youtube “Video Game – The Movie” (PLAY TIME TV, 2017), que retrata o contexto de criação dos jogos eletrônicos e videogames, a evolução de suas tecnologias com o passar dos tempos e a presença do fenômeno esportivo nos games. A exibição teve duração de aproximadamente 10 minutos.

No segundo momento, partimos para a vivência de uma prática corporal virtualizada por meio do videogame XBOX 360 para os alunos se familiarizarem com o objeto de estudo da aula. Foi sugerido que a turma escolhesse um esporte entre as opções disponíveis no jogo Kinect Sports. Este jogo traz como possibilidades a prática do atletismo, boliche, boxe, futebol, tênis de mesa e vôlei de praia. Os alunos, em maioria, escolheram o futebol.

Figura 9: Menu do jogo Kinect Sports.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Em seguida, foi exibido o tutorial do jogo e a turma foi dividida em grupos com quatro estudantes que deveriam conter o mesmo número de meninas e meninos quando possível. Como tínhamos somente um aparelho de videogame para a prática dos jogos eletrônicos, propomos uma segunda atividade sobre a temática da aula para os alunos realizarem enquanto aguardavam sua vez de jogar. Cada grupo recebeu folhas de papel A4, canetas e lápis de cor e foram instruídos a construir um desenho sobre o tema “Meu jogo eletrônico favorito”. Para aqueles alunos que não jogavam nenhum jogo foi orientado que desenhassem o que gostavam de fazer na internet.

Partimos para o jogo, o futebol do Kinect Sports possibilita a prática dos fundamentos deste esporte e segue suas regras originais. Entre as possibilidades, o jogo permite que dois jogadores joguem ao mesmo tempo como adversários ou joguem juntos no mesmo time, assim, cada grupo de estudantes foi subdividido em duplas e receberam dez minutos para a prática, sendo cinco minutos para cada dupla. Enquanto uma dupla praticava o jogo, a outra dupla observava a ação.

Finalizado o tempo, o grupo retornava para suas carteiras e continuava com a realização da atividade de desenho. Após todos os grupos vivenciarem o futebol

eletrônico e finalizarem os desenhos, demos início ao terceiro momento da aula no qual os estudantes expuseram suas produções e relataram suas percepções sobre o jogo eletrônico de futebol para a turma.

Os estudantes ficaram bastante empolgados durante a prática do futebol virtualizado, mas, inicialmente, alguns tiveram dificuldades para interagir com o jogo que exigia a utilização do corpo como controle remoto. Foi observado que as meninas demoraram mais tempo para compreender a organização da modalidade e apresentaram maior dificuldade para realizar o movimento de chute para direcionar a bola virtual no espaço de jogo.

Para Júnior e Darido (2002), as dificuldades apresentadas pelas meninas no futebol podem ser atribuídas a uma série de fatores, incluindo a falta de participação e oportunidades oferecidas a elas, juntamente com a existência de um sistema de Educação Física pautado pela injustiça e machismo, onde o futebol, por vezes, é oferecido como único conteúdo para os meninos e jogos e brincadeiras para as meninas, distanciando-as da prática esportiva.

Esta exclusão, também se reflete no esporte eletrônico, segundo Nora e Napoleão (2023), as mulheres sofrem três vezes mais discriminação por gênero nos ambientes de jogos online do que os homens. Além disso, enfrentam maior dificuldade para serem aceitas em comunidades de jogos e formar equipes para jogar. Apesar das dificuldades apresentadas, as meninas se mantiveram motivadas a participar do jogo eletrônico de futebol.

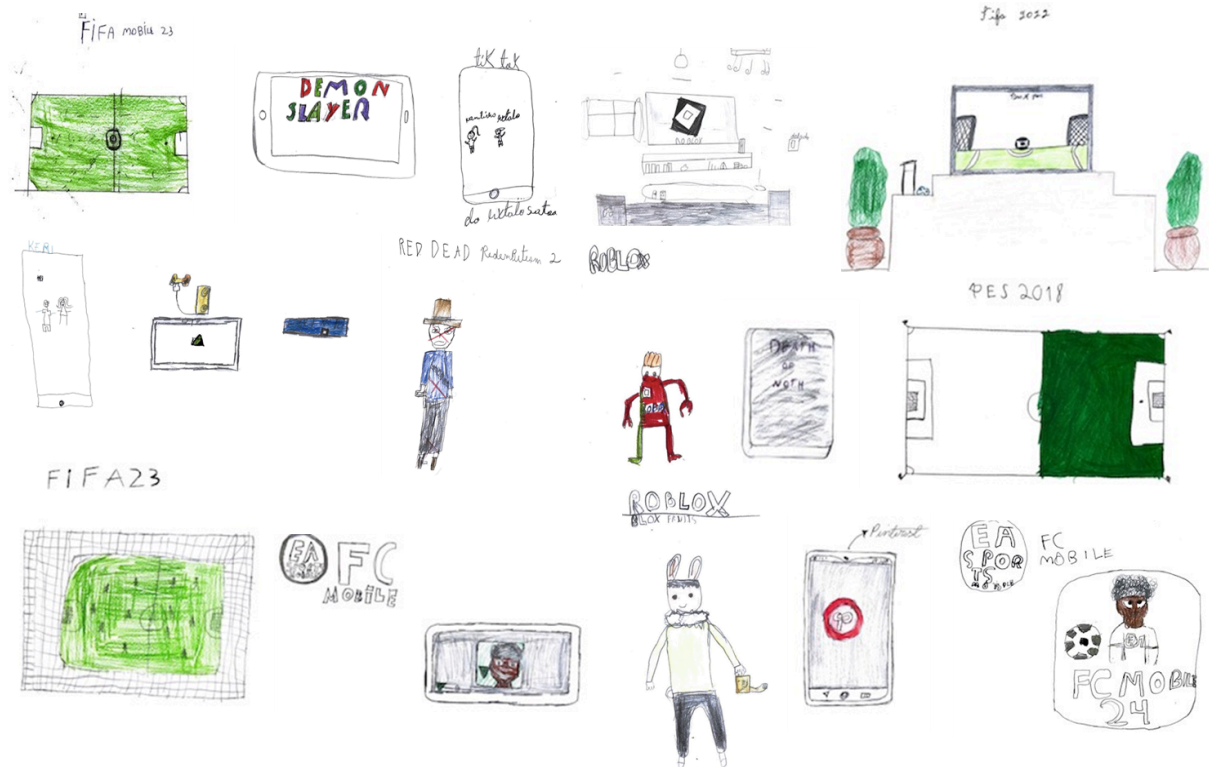
Imagem 3: Alunos jogando Futebol do Kinect Sports.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Em relação à atividade de desenho, os jogos eletrônicos mais citados pelos alunos foram o FIFA que permite a prática do futebol de campo e o Roblox, um jogo de simulação que permite ao jogador construir o seu próprio mundo e possibilita a interação online entre jogadores. A atividade mais realizada na internet foi assistir vídeos na plataforma Tik Tok. Sobre a vivência do futebol virtualizado, a maioria da turma afirmou ser um jogo divertido, entretanto, a maior parte dos meninos afirmaram preferir o futebol convencional. As meninas relataram que o futebol virtualizado é mais difícil que o futebol convencional.

Desenho 1 : Desenhos dos estudantes sobre o jogo eletrônico favorito ou atividade na internet favorita.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Podemos concluir que as atividades propostas proporcionaram aos alunos momentos de reflexão e interação sobre suas experiências. Durante a prática do futebol virtualizado, observou-se entusiasmo geral, embora algumas dificuldades tenham surgido, especialmente entre as meninas, que enfrentaram obstáculos para interagir com o jogo que exigia movimentos corporais específicos. Essas dificuldades apontam para questões mais amplas sobre a inclusão das meninas na prática esportiva, tanto no contexto convencional quanto no eletrônico, revelando desafios de acesso e aceitação nos espaços esportivos, inclusive nos ambientes de jogos online.

Essa experiência destacou desafios de inclusão e acesso, evidenciando a importância de repensar estratégias pedagógicas para promover a participação equitativa de todos os alunos, independentemente do gênero, tanto nas atividades esportivas convencionais quanto nas virtualizadas. A reflexão sobre esses obstáculos pode ser um ponto de partida para criar ambientes mais inclusivos e igualitários, tanto no contexto esportivo quanto no universo dos jogos eletrônicos.

4.1.2 Segundo encontro – Dança Urbana: Hip Hop

O segundo encontro teve como tema a dança urbana Hip Hop e os objetivos foram: (1) Reconhecer o Hip Hop como expressão sócio artística e política do jovem excluído socialmente nas zonas urbanas; (2) Conhecer o significado da expressão Hip Hop; (3) Vivenciar o Hip Hop a partir do jogo eletrônico Just Dance; (4) Identificar os elementos do break nas coreografias apresentadas pelo jogo Just Dance; (detalhes do plano de aula no apêndice C)

A aula foi dividida em dois momentos, iniciamos com a exibição dos vídeos, disponíveis no YouTube, “Movimento Hip Hop” (IURI FARIAS, 2020) que contextualiza a origem e história do Hip Hop e “Break dance: tutorial iniciante” (UMCOMO, 2018), para visualizarmos os elementos básicos de dança do Break. Em seguida os estudantes realizaram a prática do hip hop por meio do jogo eletrônico Just Dance.

O Just Dance é um jogo musical caracterizado pela interação do jogador com a música e requer sincronia rítmica para jogar. O jogo envolve seguir os movimentos de dança ou a batida da música exibidos na tela através de seus personagens e imitá-los. O sensor de movimento do equipamento reproduz a silhueta do jogador na tela permitindo que ele observe toda a sua movimentação. Ao término da música é apresentado uma pontuação como forma de avaliação da performance do jogador (PRUDENTE; CHAVES, 2022).

Figura 10: Tela do jogo Just Dance.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

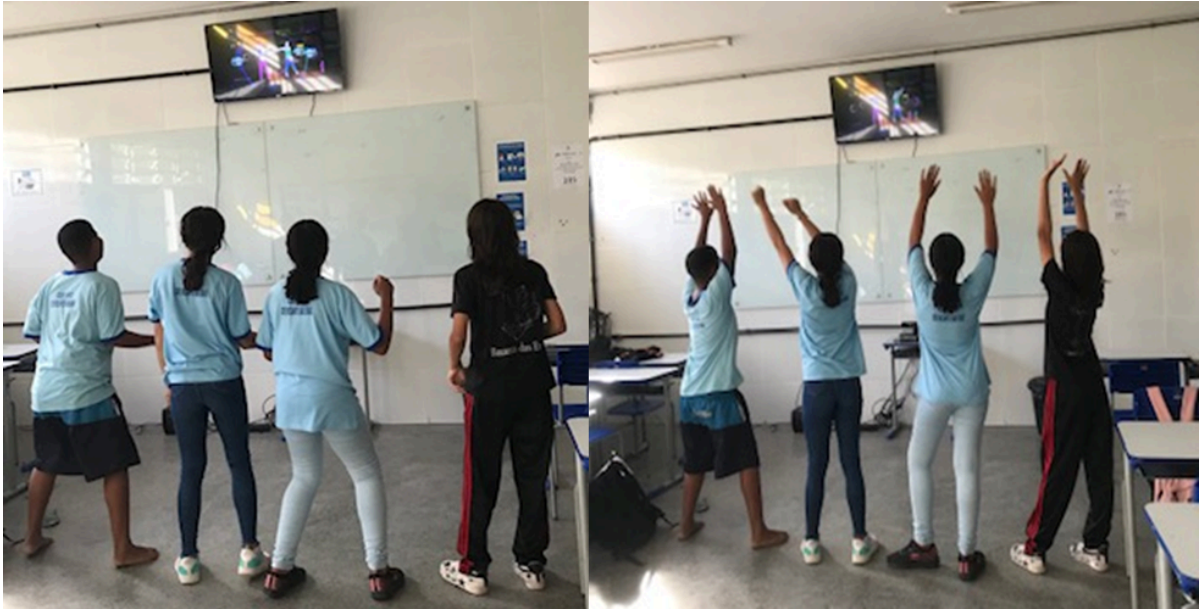
Para iniciar a atividade, mantemos a organização de grupos da aula anterior para as participações no jogo. Assim, a partir do menu de músicas, cada grupo escolheu uma música de estilo Hip Hop. Enquanto um grupo dançava a música, os demais alunos realizavam uma atividade escrita em que precisavam relatar quais elementos do Hip Hop estavam presentes na coreografia e descrever o vestuário dos personagens.

Após todos os grupos realizarem a dança, iniciamos uma breve discussão sobre as anotações de cada grupo. Os estudantes conseguiram identificar alguns passos básicos do break nas coreografias disponíveis no jogo. Sobre a vestimenta dos personagens do Just Dance, identificaram que está de acordo com a moda hip hop e muitos alunos relataram gostar deste estilo de roupas.

Por meio da observação, foi possível constatar que a adesão à prática da dança por meio do jogo eletrônico foi muito boa, embora inicialmente alguns alunos apresentaram certo constrangimento em dançar na frente de toda a turma, nenhum se recusou a participar da atividade e ao longo da música foram se sentindo mais confortáveis. A maioria dos estudantes mostraram dificuldades motoras para acompanhar os passos da coreografia no ritmo correto e adaptaram os movimentos de acordo com suas habilidades já existentes. Foi possível constatar que o uso do

jogo eletrônico para trabalhar o conteúdo da dança despertou a curiosidade dos alunos, motivou a participação e possibilitou apresentar os elementos culturais que compõem o Hip Hop, como o break, o rap e o vestuário.

Imagem 4: Estudantes dançando música de Hip Hop com o jogo Just Dance.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Os jogos eletrônicos oferecem uma abordagem envolvente para o ensino da dança, proporcionando uma experiência única. Observou-se que os estudantes não apenas absorveram o conteúdo proposto, mas também experimentaram um aumento notável na confiança. A natureza lúdica do jogo permitiu que os alunos se entregassem à prática da dança de maneira mais descontraída, minimizando sentimentos de vergonha. Notavelmente, o uso dessas tecnologias proporcionou um ambiente inclusivo, onde os estudantes, mediante grande interesse pelo videogame, sentiram-se mais à vontade para se expressar e participar ativamente da atividade de dança proposta.

Araújo e Moura (2020), afirmam que a utilização dos jogos eletrônicos de dança é uma possibilidade para inovar e enriquecer a abordagem procedimental deste conteúdo nas aulas de Educação Física. Para os autores, os jogos de dança interativos como o Just Dance desempenharam um papel significativo no aprimoramento do ensino e aprendizagem do conteúdo. Além disso, podem auxiliar

na redução da timidez ao praticar a dança, especialmente devido à familiaridade prévia com o dispositivo.

Em contraposição, Lima, Mendes e Lima (2020, p. 10), evidenciam que nos jogos eletrônicos de dança, caso o jogador não “seja capaz de acompanhar a dinâmica proposta pelo jogo, sua falta de técnica fica duplamente evidenciada: na tela do jogo e no espaço tradicional de lugar”.

A falta de técnica pode ser visível através da pontuação ou da precisão dos movimentos registrados pelo jogo. Se o jogador está errando muitos passos, tendo dificuldade em manter o ritmo correto ou seguir os movimentos indicados na tela, isso será refletido na performance virtual do jogo. Desta forma o jogo pode assumir “um lugar de gerar constrangimento mediante a dupla exposição de falta de técnica” (LIMA; MENDES; LIMA, 2020, p. 11). Porém, os autores reconhecem que os erros evidenciados na prática do jogo de dança podem levar a uma melhora da consciência corporal e do controle motor e o desenvolvimento de habilidades para o jogo e não necessariamente para a dança fora do contexto virtualizado. E, acrescentam que a reprodutibilidade da técnica dos movimentos nos jogos de dança possibilitam produzir significações a respeito delas.

Para Prudente e Chaves (2022, p. 1), no jogo Just Dance, os jogadores elaboram “formas de apropriação que vão para além do ato de jogar”. Ainda segundo as autoras, “essa experiência possibilita que esses jogadores deixem de ser espectadores e usuários e passem a participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos digitais” (PRUDENTE; CHAVES, 2022, p. 1).

4.1.3 Terceiro encontro – Capoeira

A temática do terceiro encontro foi a capoeira e foram estabelecidos os seguintes objetivos: (1) Compreender a origem e história da capoeira no Brasil; (2) Conhecer as características e elementos básicos da capoeira como cultura corporal afro-brasileira; (3) Vivenciar a capoeira a partir do jogo eletrônico Tekken; (4) Compreender a origem e história da capoeira no Brasil; (detalhes do plano de aula no apêndice D) .

Para trabalhar este conteúdo, propomos duas atividades: a) assistir um vídeo que trata sobre os aspectos históricos e culturais da capoeira; b) a análise de dois vídeos dos personagens capoeiristas Eddie Gordo e Christie Monteiro do jogo Tekken.

Tekken é um jogo de lutas que engloba diversas artes marciais, onde dois personagens se enfrentam em uma arena. Entre os personagens disponíveis temos os brasileiros capoeiristas Eddie Gordo e Christie Monteiro que desferem golpes performáticos da capoeira em seus oponentes. O Jogo Tekken exige o uso dos controles tradicionais para jogar, o joystick.

Figura 11: Personagens capoeiristas, Eddie Gordo e Christie Monteiro do jogo Tekken.



Fonte: Compilação da autora (2023).

O primeiro momento da aula foi destinado à exibição do vídeo “História da capoeira no Brasil - Origens e Curiosidades” (DENTRO DO ESPORTE, 2021), para que os estudantes conhecessem a origem e características da capoeira e se familiarizassem com seus elementos culturais e movimentos corporais. Os alunos em grupos, foram orientados a anotar as principais informações apresentadas no vídeo, na ficha de anotações disponibilizada pela professora.

Em seguida, foram exibidos dois vídeos que mostram as transformações que os personagens do jogo sofreram ao longo dos anos e o aperfeiçoamento dos seus

gestos motores na capoeira. Os vídeos apresentados foram, “Eddy Gordo Evolution tekken to tekken 7 1994 to 2020” (GAMES EVOLUTION, 2022) e “Christie Monteiro [Tekken] EVOLUTION” (THE KRYPT, 2018), disponíveis no Youtube.

Os estudantes foram orientados a fazer anotações sobre o perfil dos personagens, características físicas, vestuários, gestos motores e identificar os elementos tradicionais da capoeira presentes nos personagens, nas performances e no cenário de jogo. Após todos os grupos finalizarem as anotações, iniciamos uma roda de conversa para debater os aspectos da capoeira apresentados nos três vídeos.

O debate foi iniciado com a seguinte pergunta: Quais são os elementos tradicionais da capoeira? Os alunos com facilidade responderam, calça branca, corda na calça, ginga, roda de capoeira, música e berimbau. Os alunos que tiveram vivências anteriores da capoeira conseguiram citar os nomes de vários movimentos realizados nesta prática corporal, como o martelo, cabeçada, meia-lua de frente, joelhada, entre outros.

Em seguida, passamos para a análise dos personagens capoeiristas do jogo Tekken que foram visualizados nos vídeos. Sobre as características físicas, os estudantes identificaram o Eddie Gordo como homem negro, com rastafari nos cabelos, musculoso e forte. Christie Monteiro foi definida como mulher parda para alguns alunos e outros a definiram como mulher branca de cabelos lisos castanhos, magra e bonita.

Sobre as roupas utilizadas pelos personagens ao longo de sua evolução nos games, os alunos citaram que o primeiro traje apresentado por Eddie Gordo era bem característico da capoeira com exceção da cor, o personagem veste blusa e calça verde e amarela com corda na cintura na cor azul e descalço, em outras versões do jogo, o personagem veste camiseta regata, bermuda, tênis e óculos para suas lutas.

Na versão mais moderna do jogo, Eddie Gordo usa calça de couro, jaqueta, botas e joias se distanciando dos trajes comuns da capoeira. Já a personagem Christie Monteiro, os estudantes relataram que esta apresenta-se na primeira versão de jogo com calça característica da capoeira, mas na cor prata com decote trançado

nas laterais na cor roxa, top curto e descalça. Nas versões seguintes, a personagem usa short curto, blusa decotada e sandálias. Na versão atual, Christie Monteiro retorna com um figurino semelhante à sua primeira versão, calça característica da capoeira com decotes nas laterais, top curto e descalça. Os estudantes foram questionados sobre o que acharam dos trajes da personagem feminina, as meninas observaram que as roupas são muito decotadas e mostram muito o corpo, já os meninos concordaram que não há nenhum problema no fato das roupas da personagem serem curtas.

Figura 12: Trajes dos personagens Eddie Gordo e Christie Monteiro ao longo da evolução do jogo Tekken.



Fonte: Compilação da autora (2023).

Podemos verificar que ambos os personagens carregam estereótipos masculinos e femininos comuns nos jogos de lutas. Segundo Saláfia, Ferreira e Nesteriuk (2018), os personagens masculinos costumam exibir corpos viris, fortes, musculosos e são protagonistas da história. Já as personagens femininas são

retratadas com corpos magros com curvas bem definidas, seios fartos, roupas curtas, hipersexualizadas e manipulativas. Algumas personagens femininas, inclusive, se apresentam nuas nas arenas de batalha. Em maioria, são coadjuvantes e sempre possuem um personagem masculino de apoio em suas biografias.

Os autores supracitados, explicam que “por muito tempo os videogames foram desenvolvidos de homens para homens, retratando mulheres como ingênuas, de inteligência limitada e submissas a eles”. (SALÁFIA; FERREIRA; NESTERIUK, 2018, p. 225). Os autores acrescentam que “o patriarcado influencia na objetificação da mulher em prol do bem-estar masculino em diversas mídias [...] reificada, a mulher deixa de ser parte de um todo e torna-se atrativo (SALÁFIA; FERREIRA; NESTERIUK, 2018, p. 225).

Podemos perceber uma disparidade na caracterização de personagens masculinos e femininos nos games, sugerindo estereótipos de gênero que podem reforçar padrões culturais prejudiciais. A descrição dos personagens masculinos destaca atributos físicos como força e virilidade, enquanto os femininos são representados por características estereotipadas de beleza, com ênfase na sexualização. A menção de personagens femininas se apresentando nuas nas arenas de batalha sugere uma objetificação ainda mais extrema.

Além disso, a observação de que as personagens femininas frequentemente ocupam papéis secundários e dependem de personagens masculinos para sua narrativa indica uma dinâmica de poder desequilibrada.

Essa crítica aponta para a necessidade de uma representação mais diversificada e igualitária de gênero nas obras de entretenimento, desafiando estereótipos e promovendo personagens mais complexos e realistas, independentemente do gênero.

Por fim, concluímos a aula, com a análise dos movimentos dos dois personagens em suas lutas, os alunos explicaram que ambos os personagens executam movimentos comuns da capoeira, incluindo a ginga. Conseguiram observar que nas arenas de luta apresentadas no game não haviam alguns

elementos da capoeira como a formação da roda e nem personagens figurantes tocando berimbau. Em seguida, os estudantes jogaram o jogo Tekken em duplas, utilizando os dois personagens capoeiristas estudados, cada dupla jogou um round das batalhas.

Imagem 5: Estudantes jogando Tekken com os personagens capoeiristas.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Durante a prática, os meninos se mostraram especialmente mais interessados no jogo de luta do que as meninas e também tiveram maior facilidade para jogar devido já terem conhecimentos prévios sobre o jogo. As meninas tiveram maior dificuldade para desferir os golpes nos oponentes pois era a primeira vez que todas elas jogavam Tekken no videogame.

Podemos concluir que o jogo eletrônico Tekken explorado na aula a partir da análise de seus personagens contribuíram para a aprendizagem da capoeira. A representação autêntica dos personagens capoeiristas em determinadas edições do jogo refletiram os movimentos e a cultura da capoeira enriquecendo a compreensão dos alunos sobre esta prática. A variedade de movimentos da capoeira presente no jogo ampliaram o repertório dos alunos permitindo-lhes visualizar diferentes técnicas e estilos da luta.

É importante ressaltar que, embora os jogos eletrônicos possam complementar a aprendizagem, a prática da capoeira fora do contexto virtualizado também deve ser enfatizada para um entendimento mais aprofundado deste conteúdo considerando sempre seus aspectos históricos e culturais.

4.1.4 Encontro 4 - Tênis de campo

O quarto encontro foi destinado à vivência do tênis de campo no formato virtualizado. Os objetivos foram: (1) Conhecer as características gerais do Tênis de campo; (2) Compreender os aspectos culturais e sociais que envolvem o Tênis de campo; (3) Vivenciar o Tênis de campo a partir do jogo eletrônico Kinect Sports; (detalhes do plano de aula no apêndice E).

Utilizamos o jogo Kinect Sport Season Two que possibilita a prática do Tênis. O jogo utiliza os sensores que captam o movimento do jogador e controlam a movimentação do personagem na tela. As mãos do jogador devem ser posicionadas como se estivessem segurando uma raquete.

Iniciamos apresentando o tutorial do jogo que mostra as formas de posicionamento do corpo e os movimentos a serem executados de acordo com cada demanda do jogo.

A turma foi organizada em duplas para jogar as partidas de tênis. Nenhum estudante da turma possuía vivências anteriores deste esporte e inicialmente apresentaram dificuldades para jogar de acordo com as regras do tênis. Após todos os alunos praticarem o tênis de campo, foi apresentado aos alunos as regras deste esporte utilizando a tela de jogo que representa fielmente a quadra de tênis. Foram apresentados os fundamentos de saque, jogadas de fundo esquerda e direita, *backhand*, *forehand*, o voleio e a cortada.

Figura 13: Tela do jogo de Tênis do Kinect Sports Season Two.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Após as explicações da professora, a turma fez mais uma prática do jogo de tênis e em seguida foi feita uma breve discussão. Para iniciar o debate foi perguntado aos alunos se eles já viram uma quadra de tênis “real” e se na cidade onde eles residem, Recanto das Emas - DF, existem quadras de tênis. Os alunos, sem exceção, disseram nunca ter visto pessoalmente uma quadra de tênis, somente na televisão e nos jogos eletrônicos. Também relataram desconhecer se existem quadras de tênis na região. Um aluno que frequenta o Centro Olímpico e Paralímpico do Recanto das Emas afirmou que no complexo esportivo não existe quadra de tênis. Em pesquisa rápida na internet, verificamos que a unidade esportiva citada realmente não oferece esta modalidade como pode ser conferido na figura 14.

Verificamos, ainda, que dos doze Centros Olímpicos e Paralímpicos do Distrito Federal, seis ofertam o esporte Tênis à suas comunidades, como mostra o quadro 1 extraído do site da Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal – SELDF.

Figura 14: Modalidades ofertadas no Centro Olímpico e Paralímpico do Recanto das Emas - DF.



Fonte: (SELDF, 2022). <https://www.esporte.df.gov.br/recanto-das-emas/>. Acesso em 12/09/23.

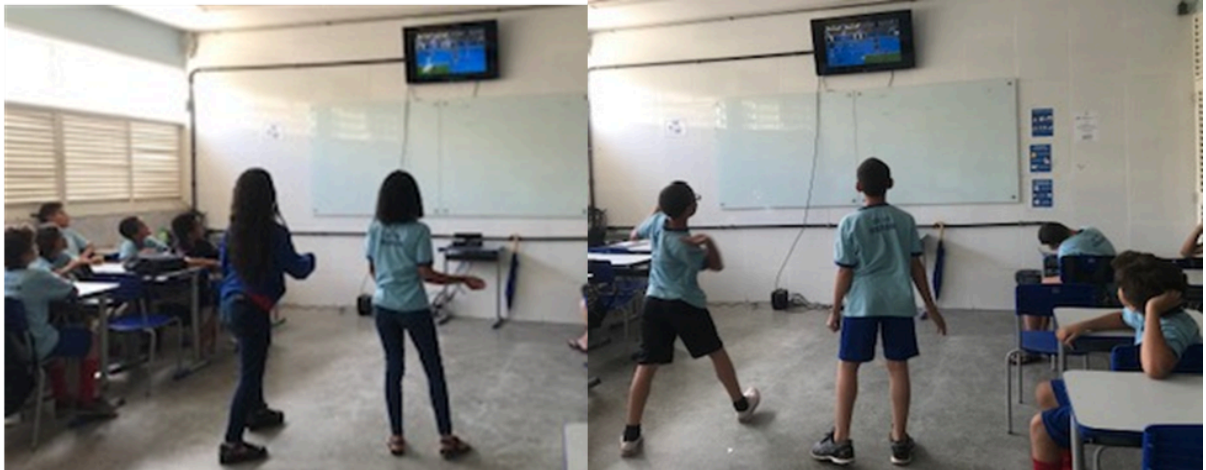
Quadro 2: Modalidades ofertadas nos Centro Olímpicos do Distrito Federal.

Modalidades	Brazlândia	Ceilândia	Estrutural	Gama	Recanto das Emas	Riacho Fundo I	Samambaia	Santa Maria	São Sebastião	Sector "O"	Sobradinho	Planaltina
1 Atividade física orientada	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2 Atletismo	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x
3 Basquete	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
4 Boxe			x									
5 Capoeira		x										
6 Capoterapia		x										
7 Corrida/Caminhada Orientada							x					
8 Dança				x								
9 Desenvolvimento Motor I	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
10 Desenvolvimento Motor II	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
11 Futebol de Areia	x	x	x			x		x		x		
12 Futebol society	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
13 Futsal	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
14 Ginástica acrobática			x									
15 Ginástica artística			x									
16 Ginástica Localizada	x			x	x	x	x	x	x	x	x	x
17 Ginástica Rítmica		x					x	x		x		
18 Handebol					x		x					x
19 Hidroginástica	x	x	x		x	x	x	x	x	x		x
20 Jiu Jitsu	x	x				x	x	x		x		
21 Judô			x						x			x
22 Karatê	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
23 Natação	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x
24 Pilates		x										
25 Saltos Ornamentais				x								
26 Tênis		x	x				x	x	x			x
27 Voleibol	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Fonte: SELDF, 2023. <https://www.esporte.df.gov.br/cops/>. Acesso em: 12/09/23.

Segundo Krüger (2013, p. 60), a prática do tênis de campo nas aulas de educação física é “uma opção quase que rara no âmbito escolar público, provavelmente pela dificuldade em estruturas que possibilitem desenvolver este esporte ou por não ser direcionado à realidade das escolas públicas”.

Imagem 6: Estudantes jogando Tênis do Kinect Sports Season Two.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

A escola onde foi realizada esta pesquisa, não possui quadra de tênis e equipamentos para sua prática, com isso, temos nos jogos eletrônicos esportivos, uma opção para apresentar o tênis aos alunos, mesmo que esta vivência não substitua a prática convencional, é possível apresentar os elementos, as regras e a dinâmica desta modalidade através do videogame e proporcionar uma experiência lúdica do tênis de campo.

4.1.5 Quinto encontro – Esqui

A temática do quinto encontro foi o Esqui, um esporte de inverno praticado na neve. Os objetivos propostos foram: (1) Conhecer as características dos esportes de inverno; (2) Compreender a organização e fundamentos do Esqui; (3) Vivenciar o Esqui por meio do jogo eletrônico Kinect Sports; (detalhes do plano de aula no apêndice F).

Para a prática virtualizada deste esporte, foi utilizado o jogo Kinect Sports Season Two com o uso do sensor de movimento do videogame XBOX 360.

Antes de iniciar a aula, a sala foi mantida na temperatura de 16° graus com o auxílio do aparelho de ar-condicionado para que os estudantes tivessem a experiência sensorial do frio, condição presente nos locais de prática de esportes de inverno. Assim que os alunos entraram na sala, comentaram que a sala estava gelada, respondemos que a sala estava fria intencionalmente, pois íamos praticar um esporte de inverno, todos ficaram bastante curiosos.

Para iniciar a aula, foi feita a exibição de uma imagem de um atleta praticando esqui e foi perguntado aos estudantes qual era o nome daquele esporte. A maioria respondeu esqui e um aluno disse snowboard. Um aluno, acrescentou, que já assistiu às Olimpíadas de Inverno pela TV. Com isto, foi possível verificar que a maioria dos alunos já possuíam conhecimentos prévios sobre o esqui.

Seguimos, então, para a exibição do tutorial do jogo para que os alunos visualizassem os movimentos e posicionamentos do corpo para jogar. Logo após, a turma foi organizada em duplas para a prática. Os alunos, enquanto aguardavam sua vez, foram orientados a observar os elementos presentes no cenário de jogo, os equipamentos utilizados no esqui, os movimentos corporais e as regras. Cada dupla executou uma corrida de Esqui que tem duração de aproximadamente 1 minuto.

Figura 15: Tela do Jogo de Esqui do Kinect Sports Season Two.



Fonte: XBOX (2023).

Em seguida, apresentamos algumas informações sobre a organização do esqui utilizando as imagens presentes na tela de jogo. Foi perguntado aos alunos quais eram as características ambientais necessárias para a prática deste esporte, foram dadas como respostas, a neve, o frio e montanhas. Fizemos uma comparação com o território brasileiro, que possui clima tropical e temperaturas elevadas. Todos concordaram que o Brasil não possui condições geográficas e climáticas para a prática de esportes de inverno como o esqui.

Perguntamos quais movimentos eles executaram ao longo do jogo, os alunos responderam, saltos, desvios com o corpo e movimentos com os braços. Sobre os equipamentos utilizados para a prática do esqui, todos concordaram que o equipamento que vai aos pés do praticante chama-se esquis, sobre o equipamento utilizado nas mãos, não souberam responder o nome, esclarecemos que o objeto se chama bastão. Além disso, sobre a vestimenta necessária para praticar o esqui, os alunos responderam, capacete, óculos de proteção, luvas e roupas que protegem do frio.

Durante a prática do esqui, os alunos se mostraram bastante curiosos e empolgados, enquanto uma dupla jogava, as demais davam dicas para transpor os obstáculos e torciam pelos colegas. Pode-se verificar que a utilização do videogame para ensinar os esportes de inverno foi bastante eficiente e motivadora. Foi possível apresentar as condições ambientais necessárias à prática do esqui, os equipamentos utilizados, as regras e a execução de movimentos específicos à prática deste esporte, aliado à ludicidade presente no jogo.

Imagem 7: Estudantes jogando o jogo Esqui do Kinect Sports Season Two.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Celuppi e Flores (2016), em sua pesquisa, constataram que os esportes de inverno é um conteúdo comumente negligenciado pelos professores de educação física, não sendo sequer mencionada a sua existência na teoria. Segundo os autores, há um entendimento de que esses esportes estão muito distantes da realidade dos estudantes da escola pública, e até mesmo, dos próprios professores brasileiros. Este entendimento tem mantido os esportes de inverno fora das aulas de educação física.

Podemos entender que a abordagem teórica sobre o esqui não é normalmente trabalhada nas aulas de educação física devida a impossibilidade de sua prática. Isso pode refletir uma visão de que esses esportes não são relevantes para a cultura e o contexto brasileiros, resultando na exclusão dos esportes de inverno do currículo da educação física.

Essa exclusão pode limitar a diversidade de experiências esportivas oferecidas aos alunos, privando-os de oportunidades de aprendizado e vivências em diferentes modalidades e uma compreensão reduzida do cenário esportivo global.

Corroboramos com Silva e Backes (2022), ao relatarem a dificuldade em encontrar estudos aprofundados sobre as modalidades de inverno e os jogos olímpicos de inverno como conteúdos nas aulas de Educação Física na escola. Além disso, as autoras compreendem que esses esportes não fazem parte da cultura brasileira, no entanto, todos os conteúdos da cultura corporal podem de alguma forma ser abordados pedagogicamente na escola, sendo um direito dos estudantes conhecer outras culturas esportivas e um dever dos professores ensiná-las.

O uso de videogames pode superar possíveis barreiras culturais ou geográficas que impedem a prática real dos esportes de inverno. Os videogames podem ser uma alternativa viável para proporcionar uma vivência virtual destas modalidades.

4.2 Sexto encontro: Escolha das Problemáticas e de seus Pontos-chaves

A vivência das práticas corporais virtualizadas e as atividades realizadas nos cinco encontros anteriores, compuseram a etapa de observação da realidade, na qual os problemas para estudo deveriam ser extraídos. Desta forma, o sexto encontro teve por objetivos: (1) Escolher as problemáticas relacionadas ao conteúdo estudado nas cinco práticas anteriores; (2) Determinar os pontos-chaves das problemáticas, ou seja, as causas e consequências entre outros fatores que as determinam; (detalhes do plano de aula no apêndice G)

Os alunos se organizaram novamente em grupos e por meio de debate e da análise crítica deveriam eleger algumas problemáticas a serem investigadas sobre o conteúdo estudado.

Para iniciar a atividade foi entregue aos alunos todas as produções realizadas nas cinco aulas anteriores, os desenhos e as fichas de anotações para que eles utilizassem como material de apoio. Os alunos foram conduzidos a relembrar todas as vivências e conteúdos das aulas passadas para iniciarem a identificação das problemáticas.

Por se tratar da primeira vez que os alunos participavam desta dinâmica, propomos duas problemáticas e os estudantes foram provocados a apontar mais um problema para estudo. Desta forma, sugerimos as problemáticas “a” e “b” e os alunos após um debate sugeriram o problema “c”, descritos abaixo:

- a) A crescente popularidade dos jogos eletrônicos tem afastado crianças e adolescentes das práticas esportivas e de lazer tradicionais?
- b) A tecnologia presente nos jogos eletrônicos modificou a forma de praticar esportes, danças, lutas e outras atividades de lazer?
- c) Quem pratica o esporte no videogame consegue praticar, também, na vida “real”?

Elaboradas as problemáticas, passamos para o levantamento dos pontos-chaves. Neste momento foram elencados alguns fatores que, no entendimento dos alunos, se relacionam ou justificam os problemas escolhidos para estudo e, também, escolhemos a fonte de pesquisa a ser utilizada na próxima etapa, a teorização. A partir de um debate com a turma, foram discutidas possíveis causas e consequências entre outros aspectos determinantes das problemáticas em questão, considerando os conhecimentos próprios dos participantes. Os alunos sugeriram os seguintes fatores para os problemas escolhidos:

- a) Os jogos eletrônicos são muito divertidos e atraem os jovens.
- b) Os avanços da tecnologia criaram uma nova possibilidade de praticar as práticas corporais.
- c) Nos jogos eletrônicos não é possível fazer todos os movimentos dos esportes tradicionais.

Para a etapa de teorização os alunos, majoritariamente, escolheram como fonte de pesquisa a internet.

4.3 Sétimo Encontro: Teorização

Com os pontos-chaves definidos no encontro anterior, seguimos para a fase de teorização com o objetivo de investigar os pontos-chaves das problemáticas escolhidas por meio da pesquisa; (detalhes do plano de aula no apêndice H).

Os estudantes, com auxílio da professora, buscaram as informações necessárias para a compreensão dos problemas dentro de uma visão científica. Como fonte de pesquisa para esta etapa foi escolhida a Internet que pôde ser acessada por meio de dois notebooks e um Ipad.

A turma foi dividida em três grupos, cada grupo ficou responsável por pesquisar sobre uma problemática e seus respectivos pontos-chaves e elaborar um parágrafo com as informações obtidas na pesquisa e apresentá-lo à turma. O quadro 2 mostra a organização dos grupos e seus respectivos temas:

Quadro 3: Problemáticas e seus pontos-chaves.

GRUPOS	PROBLEMÁTICAS	PONTOS-CHAVES
1	A crescente popularidade dos jogos eletrônicos tem afastado crianças e adolescentes das práticas esportivas e de lazer tradicionais?	Os jogos eletrônicos são muito divertidos e atraem os jovens.
2	A tecnologia presente nos jogos eletrônicos modificou a forma de praticar esportes, danças, lutas e outras atividades de lazer?	Os avanços da tecnologia criaram uma nova forma de praticar as práticas corporais.
3	Quem pratica o esporte no videogame consegue praticar, também, na vida “real”?	Nos jogos eletrônicos não é possível fazer todos os movimentos dos esportes tradicionais.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2023).

Os grupos tiveram 30 minutos para realizar a pesquisa na internet e construir o texto para apresentação. Ao longo da atividade os alunos foram sendo orientados e os sites pesquisados eram verificados para que as informações obtidas fossem adequadas e verdadeiras. Após o tempo estabelecido, iniciamos as apresentações.

O grupo 1, responsável pela problemática: *A crescente popularidade dos jogos eletrônicos tem afastado crianças e adolescentes das práticas esportivas e de lazer tradicionais?* Apresentou a seguinte resposta:

“Os jogos eletrônicos são divertidos e muito interativos, permitem construir personagens, explorar diferentes realidades e interagir com outros jogadores por meio dos chats, mas as crianças continuam gostando das brincadeiras tradicionais, como pular corda, jogar queimada, jogar bola e correr. Nem todo mundo tem celular e videogames para jogar” (Texto elaborado pelos alunos do grupo 1. Setembro, 2023).

Para Gonçalves e Azambuja (2021), os jogos eletrônicos são a atividade de lazer preferida entre crianças e adolescentes de diversas partes do mundo. No entanto, Fernandes e Silva (2014, p. 74) afirmam que apesar das inúmeras possibilidades permitidas pela tecnologia digital, “as brincadeiras tradicionais ainda estão presentes na vida das crianças, presentes também nas escolas”. As autoras acrescentam que a popularidade dos jogos eletrônicos pode ter influenciado as preferências de lazer de algumas crianças e adolescentes, mas não é correto afirmar que eles tenham afastado completamente esses jovens das práticas esportivas e de lazer tradicionais. A relação entre essas atividades é complexa e varia amplamente de acordo com diferentes fatores como localização geográfica, cultura, interesses individuais, contexto social e acesso à tecnologia.

O grupo 2 pesquisou sobre a problemática: *A tecnologia presente nos jogos eletrônicos modificou a forma de praticar esportes, danças, lutas e outras atividades de lazer?* E, apresentou como resposta:

“A tecnologia trouxe a possibilidade de praticar esportes e outras atividades físicas por meio dos jogos eletrônicos e tem desempenhado um papel significativo na criação de oportunidades para praticá-los. As tecnologias digitais estão ajudando a tornar o exercício e o esporte mais acessíveis e atraentes para um público mais amplo, incentivando a atividade física e, ao mesmo tempo, proporcionando experiências de

entretenimento únicas” (Texto elaborado pelos alunos do grupo 2. Setembro, 2023).

Para os autores Loçasso e Venâncio (2019, p. 68), o esporte eletrônico “pode ser identificado como uma modalidade esportiva, ao ser considerado o esporte como prática cultural e social, mutável através das influências sofridas pela sociedade”.

Assim, podemos compreender que as tecnologias digitais e jogos eletrônicos não modificaram o esporte tradicional, mas criaram uma nova modalidade esportiva, o esporte eletrônico, ampliando as possibilidades para sua prática.

Por fim, o grupo 3 investigou a problemática: *Quem pratica o esporte no videogame consegue praticar, também, na vida “real”?* Construíram a seguinte resposta:

“O esporte eletrônico imita o esporte tradicional e apresenta ao jogador as formas de se praticar o esporte e seus movimentos básicos e suas regras, o que facilita na hora de jogar o esporte tradicional” (Texto elaborado pelos alunos do grupo 3. Setembro, 2023).

Para Pereira (2014), os esportes eletrônicos mais se assemelham do que se diferenciam do esporte tradicional. Vaghetti et al. (2012), ressaltam que no ambiente virtual é possível observar completamente toda a infraestrutura física e a configuração destinada à prática das modalidades virtualizadas, abrangendo desde pistas de gelo, quadras esportivas, ginásios e pistas de corrida até espaços como o circuito de Fórmula 1, locais de skate, arenas de luta, piscinas, lagos e uma ampla gama de áreas designadas para atividades esportivas.

Sobre as regras e movimentos característicos dos esportes, Camuci; Matthiesen e Ginciene (2017), constaram que nos jogos eletrônicos, os movimentos corporais exigidos são reduzidos devido às limitações da própria tecnologia, porém, permitem a reprodução, sem exigência de perfeição, dos principais gestos técnicos presentes nos esportes tradicionais e seguem a maioria de suas regras.

Desta forma, podemos compreender que o esporte eletrônico simula a prática do esporte tradicional, mas não exige a execução de habilidades motoras complexas ou certo grau de assertividade dos gestos técnicos para que o objetivo de sua prática seja alcançado, por exemplo, a forma como o jogador rebate a bola de tênis com a raquete virtual no jogo, pode não ser eficiente no jogo de tênis tradicional.

4.4 Oitavo Encontro: Hipóteses de solução e aplicação à realidade

Finalizada a teorização, partimos para as hipóteses de solução dos problemas com base nos conhecimentos adquiridos na pesquisa apresentada pelos grupos. Os objetivos propostos foram: (1) Elaborar hipóteses de solução para os problemas encontrados; (2) Aplicar as hipóteses à realidade para solucionar os problemas; (detalhes do plano de aula no apêndice I)

Os estudantes por meio de uma discussão puderam sugerir possibilidades de solução para os problemas escolhidos na observação da realidade. As sugestões foram registradas no quadro da sala de aula e posteriormente nas fichas de anotação que cada grupo recebeu. As hipóteses de solução levantadas foram:

- a) Equilibrar o uso dos jogos eletrônicos com atividades físicas tradicionais.
- b) Analisar se os jogos eletrônicos apresentam a mesma organização e regras das modalidades esportivas.
- c) Aprender os movimentos presentes nos jogos eletrônicos e complementar com os movimentos realizados nos jogos tradicionais.

Elaboradas as hipóteses de solução é chegado o momento de aplicação à realidade. Nesta etapa, os estudantes irão intervir na realidade e testar as hipóteses de solução pensadas para solucionar os problemas ou parte deles. É importante destacar que não se espera que os alunos resolvam problemas complexos que permeiam o cotidiano escolar ou a sociedade. O verdadeiro intuito da proposta é desenvolver nos estudantes a habilidade de analisar informações de forma crítica e sistemática e a autonomia, para que se vejam como sujeitos sociais capazes de

transformar a sua realidade. Neste contexto foram sugeridas as seguintes ações para aplicação à realidade, dispostas no quadro nº 3:

Quadro 4: Problemáticas, pontos-chaves, teorização, hipóteses de solução e aplicação à realidade.

GRUPOS	PROBLEMÁTICAS	PONTOS-CHAVES	TEORIZAÇÃO	HIPÓTESES DE SOLUÇÃO	APLICAÇÃO À REALIDADE
1	A crescente popularidade dos jogos eletrônicos tem afastado crianças e adolescentes das práticas esportivas e de lazer tradicionais?	Os jogos eletrônicos são muito divertidos e atraem os jovens.	“Os jogos eletrônicos são divertidos e muito interativos, permitem construir personagens, explorar diferentes realidades e interagir com outros jogadores por meio dos chats, mas as crianças continuam gostando das brincadeiras tradicionais, como pular corda, jogar queimada, jogar bola e correr. Nem todo mundo tem celular e videogames para jogar” (Texto elaborado pelos alunos do grupo 1. Setembro, 2023).	Equilibrar o uso dos jogos eletrônicos com atividades físicas tradicionais	Fazer um planejamento de atividades diárias onde os alunos possam determinar os horários para praticar os jogos eletrônicos, os jogos tradicionais e conciliar com as demais atividades do dia a dia.
2	A tecnologia presente nos jogos eletrônicos modificou a forma de praticar esportes,	Os avanços da tecnologia criaram uma nova forma para	“A tecnologia trouxe a possibilidade de praticar esportes e outras atividades físicas por meio dos jogos eletrônicos e tem desempenhado	Analisar se os jogos eletrônicos apresentam a mesma organização e regras das	Assistir uma partida de um esporte em sua forma tradicional e comparar com o

	danças, lutas e outras atividades de lazer?	praticar as práticas corporais.	um papel significativo na criação de oportunidades para praticá-los. As tecnologias digitais estão ajudando a tornar o exercício e o esporte mais acessíveis e atraentes para um público mais amplo, incentivando a atividade física e, ao mesmo tempo, proporcionando experiências de entretenimento únicas” (Texto elaborado pelos alunos do grupo 2. Setembro, 2023).	modalidades esportivas.	formato virtualizado.
3	Quem pratica o esporte no videogame consegue praticar, também, na vida “real”?	Nos jogos eletrônicos não é possível fazer todos os movimentos dos esportes tradicionais.	“O esporte eletrônico imita o esporte tradicional e apresenta ao jogador as formas de se praticar o esporte e seus movimentos básicos e suas regras, o que facilita na hora de jogar o esporte tradicional” (Texto elaborado pelos alunos do grupo 3. Setembro, 2023).	Aprender os movimentos presentes nos jogos eletrônicos e complementar com os movimentos realizados nos jogos tradicionais	Estudar o esporte primeiramente por meio dos jogos eletrônicos e em seguida praticá-los na quadra para que os movimentos que não foram apresentados no jogo possam ser

					ensinados pela professora.
--	--	--	--	--	----------------------------

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Para contemplar a etapa de aplicação à realidade da problemática 1, foi proposta a elaboração de um *planner* no qual os alunos deveriam destinar períodos do dia para a prática de jogos eletrônicos e de atividades físicas tradicionais que poderiam ser praticadas em casa ou na rua com supervisão dos pais, conciliando o tempo com suas atividades diárias. Cada aluno organizou o seu *planner* de acordo com a sua realidade.

Imagem 8: *Planner* elaborado por uma estudante.

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
9:00	dormir	volei no lado	dormir	volei no lado	dormir
10:00	fazer dever de casa		fazer dever de casa		jogos no celular
18:00 as 18:00	escola	escola	escola	escola	escola
18:30	cominhada com minha mãe	jogos no celular	cominhada com minha mãe	jogos no celular	culto na igreja

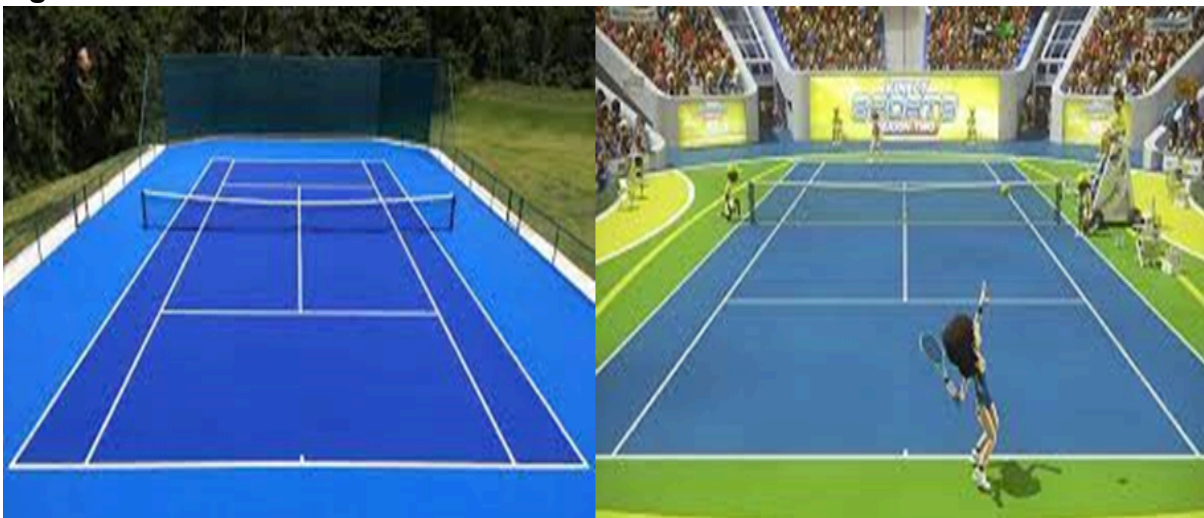
Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Para a problemática 2, foi proposto assistir uma partida de um esporte em sua forma tradicional, verificar sua organização, regras e comparar com a versão virtualizada deste esporte. Os alunos, em maioria, escolheram o Tênis de campo para realizar a análise.

Desta forma, primeiramente, assistimos ao vídeo de uma partida de tênis profissional entre os atletas Djokovic e Berrettini. O vídeo transmitido foi “Djokovic dá show, vence Berrettini de virada e está na semifinal do US Open” (ESPN BRASIL, 2021), disponível no Youtube. Em seguida, assistimos ao tutorial do jogo eletrônico de tênis Kinect Sports Season Two. Os pontos observados foram a quadra de jogo e suas demarcações e as regras do esporte.

Foi possível constatar que a quadra de tênis virtual apresentada no jogo eletrônico segue fielmente as características da quadra do esporte convencional como pode ser visto na figura 16. O jogo eletrônico, também, segue as regras do tênis, como por exemplo, a) o saque da bola deve ser direcionado para o lado escolhido pelo oponente; b) se a bola tocar nas linhas laterais ou de fundo é considerada dentro da quadra. (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS, 2017). A organização das faltas e a contagem de pontos do esporte tradicional, também, estão presentes no jogo eletrônico.

Figura 16: Quadras de tênis convencional e virtual.



Fonte: Compilação da autora (2023).

Constatamos, ainda, que no jogo eletrônico de tênis é possível realizar os movimentos presentes no tênis tradicional como o forehand e backhand, o saque e os deslocamentos (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS, 2017). O jogo eletrônico utiliza o sensor de movimento Kinect que tem seu campo de alcance

limitado, desta forma, os deslocamentos laterais, para frente e para trás não podem ser demasiados. O jogador deve estar sempre atento ao ponto fixo de referência estabelecido pelo jogo.

Na aplicação à realidade da problemática 3, tendo como objeto de estudo o tênis virtualizado, os estudantes foram encaminhados para a quadra esportiva da escola para colocar em prática as aprendizagens obtidas com o jogo eletrônico de tênis. Como foi constatado que os deslocamentos laterais, para frente e para trás são limitados no jogo eletrônico, definimos praticar estes fundamentos juntamente com o backhand e forehand.

Para a prática utilizamos duas raquetes de Tênis que faziam parte do acervo particular da professora/pesquisadora, a escola não possuía material e quadra para a prática do Tênis. Foram feitas demarcações no piso da quadra com fita para simular uma quadra de tênis e utilizamos os postes e rede de vôlei. Em seguida, foi feita uma demonstração aos alunos das formas de deslocamentos, empunhadura da raquete e dos movimentos de backhand e forehand. Assim, o aluno posicionado no centro da quadra deveria se deslocar conforme o comando dado. Os movimentos sugeridos foram: a) passos laterais para esquerda e executar forehand; b) passos para trás e executar backhand; c) passos para frente e executar backhand; d) passos laterais para a direita e executar backhand; entre outras combinações. Após todos os alunos executarem os exercícios de deslocamentos, os alunos apresentaram as regras do esporte que aprenderam por meio do jogo eletrônico. Em seguida todos praticaram o tênis na quadra adaptada.

Imagem 9: Estudantes praticando o tênis convencional.



Fonte: Arquivo da pesquisa (2023).

Com base nas atividades realizadas, foi possível verificar que a introdução do tênis por meio do jogo eletrônico proporcionou aos alunos pré-requisitos para a prática do tênis não virtual. Essa abordagem permitiu que eles adquirissem familiaridade com diversos aspectos do esporte, incluindo a estrutura organizacional, as regras e os principais fundamentos do jogo.

Além disso, os estudantes desenvolveram uma compreensão mais aprofundada da dinâmica do tênis, o que os capacitou a se envolverem de forma mais informada na atividade proposta, entretanto, apesar do treinamento das habilidades motoras durante o jogo virtual, muitos alunos enfrentaram consideráveis obstáculos ao tentar reproduzir os mesmos movimentos no contexto do tênis de campo não virtual. A maioria demonstrou dificuldades significativas para acertar a bola com precisão usando a raquete, realizar saques eficientes e se deslocar adequadamente na quadra. Este desafio evidenciou a necessidade de uma transição mais gradual e estruturada entre o ambiente virtual e o esporte convencional.

4.5 Nono encontro: Aplicação do questionário final

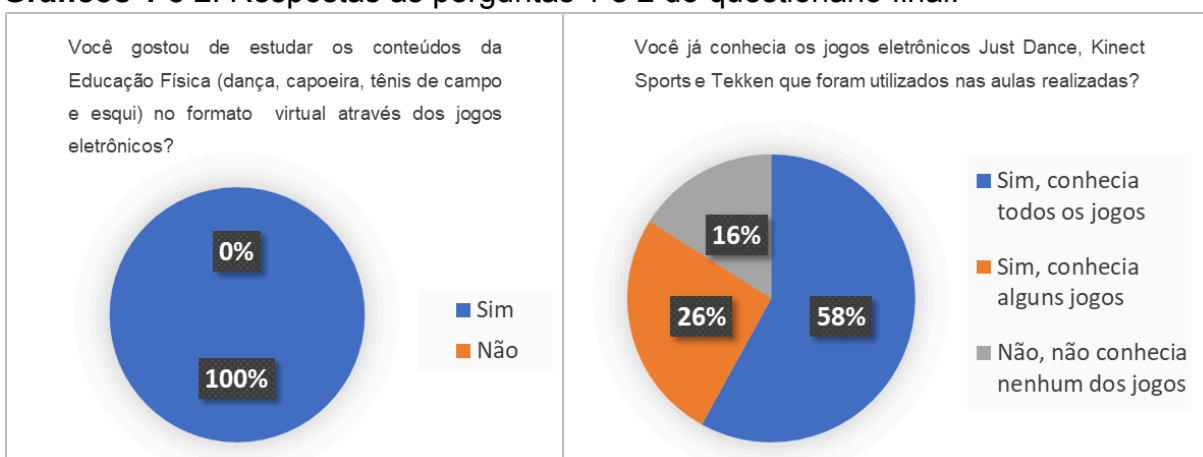
Após a realização da unidade didática junto aos estudantes, foi aplicado o questionário final (Apêndice A), para verificar e compreender as percepções deles

sobre a experiência da prática de jogos eletrônicos nas aulas de educação física. Tivemos como participantes 19 estudantes.

Nesta perspectiva, o questionário com seis questões fechadas e duas questões abertas, foi aplicado em sala de aula pela professora/pesquisadora e os estudantes responderam individualmente às questões.

A partir das respostas dadas foi possível verificar que 100% dos participantes gostaram de estudar os conteúdos da Educação Física, dança, capoeira, tênis de campo e esqui no formato virtualizado através do jogo eletrônico. Sobre os jogos Just Dance, Kinect Sports e Tekken que foram utilizados nos encontros, 58% responderam conhecer todos os jogos, 26% responderam conhecer alguns dos jogos praticados e 16% responderam não conhecer nenhum dos jogos eletrônicos praticados nas aulas.

Gráficos 1 e 2: Respostas às perguntas 1 e 2 do questionário final.

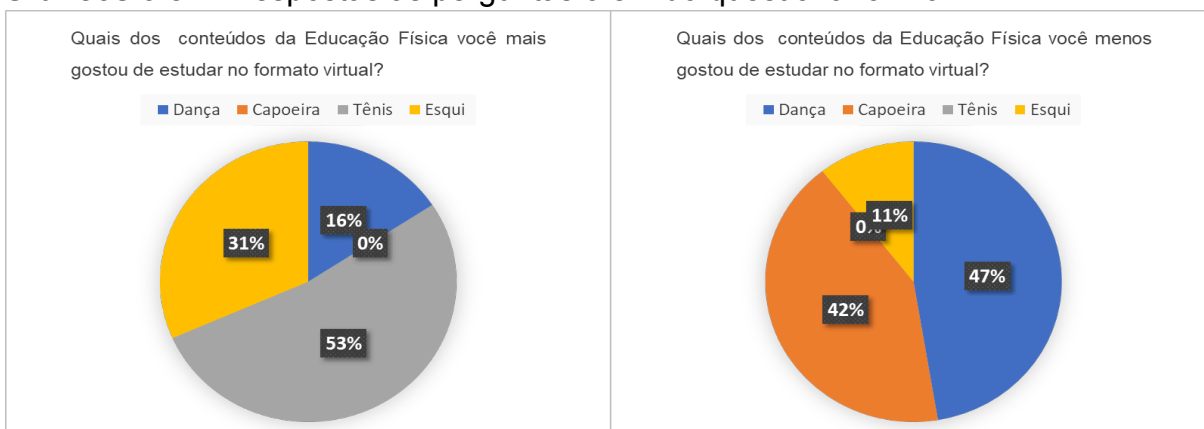


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Sobre os conteúdos da Educação Física que os estudantes mais gostaram de estudar no formato virtualizado, 16% alunos responderam a dança, 56% responderam o tênis de campo, 31% escolheram o esqui e nenhum aluno escolheu a capoeira como conteúdo que mais gostou de estudar no formato virtual. Sobre o conteúdo que os estudantes menos gostaram de estudar no formato virtualizado, 47% escolheram a dança, 42% responderam a capoeira, 11% escolheram o esqui e

nenhum participante escolheu o tênis de campo como conteúdo que menos gostou de estudar no formato virtual.

Gráficos 3 e 4: Respostas às perguntas 3 e 4 do questionário final.



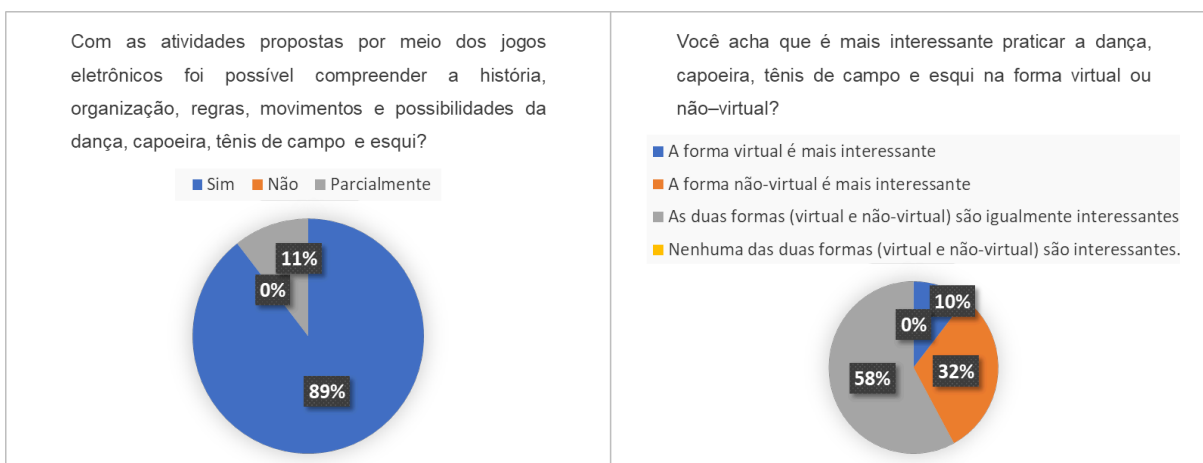
Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Questionamos o motivo da capoeira não ter sido escolhida por nenhum aluno como conteúdo que mais gostaram de estudar, a maioria respondeu que o jogo não utilizava o sensor de movimento Kinect, tendo que ser jogado com o controle tradicional o que tornou o jogo menos interessante.

Sobre se foi possível compreender a história, organização, regras, movimentos e possibilidades da dança, capoeira, tênis de campo e esqui com as atividades propostas por meio dos jogos eletrônicos, 89% responderam sim, e 11% responderam que compreenderam parcialmente os conteúdos.

Sobre se é mais interessante praticar a dança, capoeira, tênis de campo e esqui na forma virtual ou não-virtual, dos participantes, 58% responderam que as duas formas (virtual e não-virtual) são igualmente interessantes, 32% responderam que a forma não virtual é mais interessante e 10% responderam que a forma virtual é mais interessante.

Gráficos 5 e 6: Respostas às perguntas 5 e 6 do questionário final.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Com base nas respostas dos participantes em relação à preferência entre praticar os conteúdos propostos de forma virtual ou não-virtual, uma maioria significativa, representada por 58%, expressou que ambas as formas - virtual e não-virtual - são igualmente interessantes. Isso sugere uma aceitação equilibrada e uma disposição para apreciar tanto a experiência física concreta quanto a versão virtual dessas práticas.

É interessante notar que 32% dos participantes manifestaram preferência pela prática não-virtual, enquanto apenas 10% indicaram preferência pela forma virtual. Isso pode indicar que uma parcela considerável ainda valoriza mais a prática física convencional em relação à versão virtual, talvez devido à sensação tátil, interação direta ou experiência sensorial mais imediata proporcionada pelo ambiente não-virtual, porém, estas são hipóteses que demandam mais estudos.

No entanto, a expressiva porcentagem que considera as duas formas igualmente interessantes, ressalta a flexibilidade dos participantes para diferentes formas de prática. Isso sugere uma disposição em integrar ambas as experiências, reconhecendo os benefícios e atrativos únicos de cada abordagem seja a prática física tradicional ou a experiência virtual por meio dos jogos eletrônicos.

Essa diversidade de perspectivas demonstra a complexidade das preferências individuais em relação ao formato de prática, ressaltando a importância de oferecer

opções variadas para atender às diferentes preferências e estilos de aprendizado dos estudantes nas aulas de Educação Física.

Na questão aberta nº 7, foi perguntado se os jogos eletrônicos devem estar presentes nas aulas de Educação Física da escola, todos os 19 participantes disseram sim, como justificativa obtivemos como respostas que os jogos eletrônicos são legais, que permitem estudar diferentes conteúdos, que são uma alternativa para os dias de chuva e que estes jogos exercitam o corpo.

Na questão aberta nº 8, sobre as dificuldades encontradas para praticar e/ou compreender as práticas corporais vivenciadas por meio dos jogos eletrônicos e se algum conceito estudado não ficou claro, obtivemos como respostas que é difícil acertar os passos da dança no jogo Just Dance, que é difícil praticar o futebol no videogame e que era difícil lembrar os comandos para executar os golpes de capoeira no adversário.

Com base nas respostas coletadas nas questões abertas do questionário, os alunos expressaram unanimemente o desejo de que os jogos eletrônicos estejam presentes nas aulas de Educação Física da escola. Suas justificativas ressaltaram diversos pontos positivos: a percepção de que os jogos eletrônicos são interessantes, oferecem uma maneira de explorar e estudar diferentes conteúdos, representam uma alternativa para dias de chuva, possibilitando a continuidade das atividades físicas mesmo em condições climáticas desfavoráveis e exercitam o corpo, sugerindo que eles podem ser uma ferramenta eficaz para a prática das atividades físicas.

Por outro lado, ao considerar as dificuldades encontradas durante a prática ou compreensão das práticas corporais por meio dos jogos eletrônicos, surgiram alguns desafios identificados pelos participantes. Entre eles, destacaram-se a dificuldade em acertar os passos da dança no jogo Just Dance, a complexidade em praticar o futebol no videogame e a dificuldade em lembrar os comandos para executar os golpes de capoeira no adversário. Essas dificuldades podem indicar áreas que demandam maior suporte, orientação ou adaptação para melhorar a experiência dos alunos ao utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica.

Essas respostas ressaltam a percepção positiva dos estudantes em relação aos jogos eletrônicos como parte do contexto das aulas de Educação Física, reconhecendo seus benefícios e potenciais. No entanto, também apontam desafios específicos que precisam ser considerados para otimizar a eficácia e a experiência de aprendizado ao integrar os jogos eletrônicos no ensino das práticas corporais. Essas dificuldades podem fornecer informações importantes para ajustes pedagógicos, personalização do ensino e desenvolvimento de estratégias para maximizar os benefícios educacionais dessas ferramentas digitais.

Com os resultados do questionário, observamos que a proposta de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física agradou os estudantes e apesar deles terem suas preferências pessoais por determinados esportes e demais práticas corporais, todos se mostraram curiosos pelos jogos eletrônicos e se engajaram nas atividades propostas com muito entusiasmo. Este resultado corrobora com Gonçalves e Azambuja (2021) ao afirmarem que o público infanto-juvenil se mostra atraído pelos jogos eletrônicos devido a sua ludicidade e possibilidades de interação.

Isto também foi afirmado no estudo de Vasques e Cardoso (2020) ao trabalharem com o jogo eletrônico com 56 alunos do 8º ano do ensino fundamental, os autores constataram que até mesmo aqueles alunos que são pouco participativos nas aulas de educação física e que afirmam não gostar das práticas esportivas se envolveram bem com as atividades propostas por meio do videogame. Os videogames e seus jogos eletrônicos podem ser uma forma de inclusão, permitindo que alunos que não se sentem à vontade com os esportes e outras práticas corporais convencionais participem ativamente de atividades físicas de uma maneira que lhes seja mais atraente ou agradável, já que estes jogos não exigem habilidades motoras altamente especializadas.

Um aspecto que esteve muito presente durante as práticas dos jogos eletrônicos trabalhados nas nossas aulas foi a curiosidade. No decorrer das práticas os alunos perguntavam sobre as possibilidades motoras dos jogos. No futebol, por exemplo, assim que visualizamos as possibilidades para executar o chute, os alunos já perguntavam se era possível driblar, fazer cabeceio entre outros movimentos. No tênis de campo houve grande interesse pelas regras, a organização da contagem de

pontos e os alunos experimentavam diferentes formas para rebater a bola virtual no jogo criando seus próprios movimentos.

Freire (2011), chama a atenção para a importância da curiosidade no processo educativo e como algumas práticas podem inibir ou dificultar o desenvolvimento dessa característica nos alunos. Para o autor, a curiosidade é uma força motriz, ela estimula os alunos a fazerem perguntas, explorarem novos tópicos e aprofundarem seus conhecimentos. A curiosidade está intimamente ligada à motivação para aprender, ela é o desejo inato de explorar, descobrir e entender o mundo ao nosso redor. Quando sentimos curiosidade sobre algo, isso nos motiva a buscar conhecimento e informações para satisfazer nossa curiosidade.

A presença da curiosidade foi um elemento notável durante as aulas com os jogos eletrônicos, como evidenciado pelo interesse dos alunos em explorar as possibilidades motoras nos jogos, questionando sobre movimentos específicos e regras. Esse aspecto está alinhado com a ideia de Paulo Freire sobre a importância da curiosidade no processo educativo, ressaltando-a como uma força impulsionadora do aprendizado, capaz de motivar os alunos a investigar, explorar e ampliar seus conhecimentos.

Com base nas respostas obtidas no questionário após a aplicação da unidade didática sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, pode-se concluir que a proposta foi bem aceita pelos 19 estudantes participantes. Os resultados apontam para uma receptividade positiva em relação ao uso dos jogos eletrônicos para estudar os conteúdos da disciplina, especialmente no que diz respeito ao tênis de campo, enquanto a capoeira foi menos preferida devido à sua jogabilidade com controle tradicional em detrimento do sensor de movimento Kinect.

A maioria dos alunos demonstrou compreender os conteúdos trabalhados, mostrando interesse e engajamento nas atividades propostas. Eles evidenciaram que os jogos eletrônicos podem ser uma alternativa interessante para aprender sobre os diferentes conteúdos da Educação Física, proporcionando inclusive uma oportunidade de inclusão para aqueles que normalmente não se sentem à vontade com as práticas esportivas convencionais.

Assim, os resultados do questionário sugerem que os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta valiosa para a Educação Física, proporcionando uma abordagem inovadora e inclusiva para engajar os alunos, despertando curiosidade e motivando o aprendizado dos conteúdos da disciplina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias digitais da contemporaneidade exercem um impacto significativo na vida cotidiana e no comportamento dos indivíduos, em especial das gerações mais jovens. A afinidade que crianças e adolescentes demonstram pelos dispositivos tecnológicos e jogos eletrônicos é um reflexo da influência da era digital em nossas vidas.

Os jogos eletrônicos representam uma parte importante da cultura digital e são muito apreciados pelo público infanto-juvenil. A sua atratividade reside na sua natureza lúdica e motivadora, permitindo que os jogadores experimentem realidades variadas, desde situações próximas à vida real até cenários completamente irreais. Esses jogos também introduzem novas perspectivas sobre as práticas corporais, redefinindo a relação das pessoas com as atividades físicas e o próprio corpo.

Além da pura diversão, os jogos eletrônicos estão presentes na educação e fazem parte do currículo escolar da Educação Física. Isso requer uma adaptação necessária para a disciplina, que deve abraçar a cultura infanto-juvenil digital e promover uma abordagem crítica em relação aos jogos eletrônicos. Essa abordagem envolve a reflexão, a problematização e o diálogo sobre os aspectos positivos e negativos desses jogos

A Educação Física, portanto, pode desempenhar um papel ativo na experiência pedagógica da vivência eletrônica e virtual que os estudantes já possuem. Ao fazer isso, a disciplina pode ajudar os alunos a desenvolver uma relação crítica com os jogos eletrônicos, compreendendo seus benefícios e limitações. Ignorar o papel dos jogos eletrônicos na cultura corporal contemporânea seria negligenciar uma parte importante do contexto histórico em que vivemos.

Nessa perspectiva, a Educação Física deve ser vista como uma ponte que liga a experiência concreta dos alunos à cultura digital e aos conhecimentos universais. Isso permite que os estudantes atravessem as fronteiras de suas

experiências cotidianas e adquiram uma compreensão mais elaborada da evolução da humanidade mediada pelas tecnologias digitais.

Portanto, a integração adequada dos jogos eletrônicos na Educação Física é fundamental para que a disciplina se mantenha relevante e atualizada, atendendo às necessidades dos estudantes e preparando-os para compreender e participar plenamente da cultura corporal de movimento contemporânea.

A virtualização da cultura contemporânea trouxe consigo novas modalidades esportivas e formas inovadoras de experimentar a cultura corporal através da tecnologia. O fenômeno da virtualização exige que a Educação Física repense seu papel e métodos de ensino. A integração do ciberespaço e das novas tecnologias pode enriquecer a experiência dos alunos, proporcionando-lhes uma compreensão mais ampla e variada da cultura corporal. O ciberespaço se apresenta como um ambiente de ensino e prática valioso para a Educação Física. Não se trata de substituir o espaço físico, mas sim de integrar o ciberespaço como uma ferramenta adicional para o aprendizado, permitindo aos alunos experimentar práticas corporais incomuns na realidade escolar.

Desse modo, podemos concluir que os jogos eletrônicos podem representar uma possibilidade de ampliação do currículo da Educação Física escolar, uma vez que permitem trabalhar tanto os conteúdos tradicionais como o futebol quanto os que não são comuns no cotidiano da escola pública como o tênis de campo e o esqui, enriquecendo a experiência educacional dos estudantes. Promover a diversidade de atividades físicas e esportivas nas escolas é crucial para atender às diferentes preferências e habilidades dos alunos, contribuindo para uma Educação Física mais inclusiva e abrangente.

É importante dizer que os jogos eletrônicos permitem a vivência simplificada das práticas corporais e embora ofereçam uma forma de experiência e aprendizado, têm limitações no ensino das práticas corporais, especialmente quando se trata da execução completa dos movimentos necessários em contextos não virtuais. Nos games, os movimentos são adaptados para se adequarem à mecânica do jogo e à interação com os controles. Isso pode resultar em uma representação reduzida dos

movimentos reais, deixando de abranger toda a complexidade e possibilidades das práticas corporais.

Os jogos eletrônicos são ambientados em contextos definidos e controlados, o que não reflete a diversidade e complexidade dos ambientes onde as práticas corporais não virtuais são realizadas. Embora esses jogos possam ser uma introdução interessante e motivadora às práticas corporais, eles não substituem completamente a experiência concreta. A prática das atividades físicas em ambientes não virtuais é mais rica e complexa, envolvendo uma variedade de elementos sensoriais, cognitivos e motores que não podem ser totalmente replicados nos jogos eletrônicos. Portanto, é importante complementar a vivência virtual com a prática não virtual para um aprendizado mais significativo dos conteúdos da Educação Física.

Desta forma, é necessário abordar a integração do videogame em sala de aula com cuidado, garantindo que os objetivos educacionais sejam atendidos. Neste estudo, os jogos eletrônicos contribuíram para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos propostos, mas não substituíram a participação do professor neste processo.

Além disso, compreendemos que uma abordagem eficaz para a educação deve se esforçar para promover a curiosidade dos alunos. Isso pode ser feito por meio de métodos de ensino mais interativos, uso de tecnologias digitais como o videogame, projetos práticos, o incentivo à pesquisa, o uso de perguntas provocativas, a exploração e problematização de temas relacionados aos interesses dos alunos e um ambiente que valorize as experiências que eles já possuem.

É evidente que a virtualização das práticas corporais e o uso de jogos eletrônicos no contexto da Educação Física Escolar são tópicos que demandam por mais reflexões. Este estudo contribuiu para a compreensão das implicações dessa tendência no contexto escolar. No entanto, reconhecemos que ainda existem desafios a serem enfrentados, como a formação de professores, a adaptação de currículos, investimentos em recursos tecnológicos e a avaliação das experiências pedagógicas envolvendo jogos eletrônicos.

Acreditamos que as possibilidades de pesquisas futuras nesse campo são vastas. Recomenda-se que estudos subsequentes explorem a implementação prática de estratégias pedagógicas inovadoras baseadas em jogos eletrônicos, bem como a avaliação de seu impacto sobre o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos. Além disso, a continuação da investigação sobre a virtualização das práticas corporais pode trazer novas ideias e entendimentos sobre este fenômeno.

Neste contexto, a presente dissertação visa servir como um ponto de partida para uma discussão mais aprofundada e como uma fonte de inspiração para pesquisadores e professores de Educação Física interessados em explorar a virtualização das práticas corporais e o potencial educativo dos jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 13, n. 22, p. 365-373, jul./dez., 2004. Disponível em: <https://biblat.unam.mx/pt/revista/revista-da-faeeba/articulo/jogos-eletronicos-e-violencia-um-caleidoscopio-de-imagens>

ALVES, Lynn. Geração *Digital Native*, cursos on-line e planejamento: um mosaico de ideias. In: Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação. 1 ed. Salvador : Edufba, v. 1, 2007. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/688/1/ALVES%20-%20Gera%C3%A7%C3%A3o%20Digital%20Native.pdf>

ANSELMO, Luciana. A caixa do ceticismo: estamos levando os videogames muito à sério? Gameblast, 2013. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2013/04/a-caixa-de-ceticismo-estamos-levando-os.html> . Acesso em: 06/03/2023.

ANTUNES, Alfredo Cesar. Pré-história: reflexão sobre sua importância para a Educação Física. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital. Buenos Aires, ano 15, Nº 166, 2012. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd166/pre-historia-importancia-para-a-educacao-fisica.htm>

APA. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais [recurso eletrônico] : DSM-5 / [American Psychiatric Association ; tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento ... et al.] ; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli ... [et al.]. – 5. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Artmed, 2014. Disponível em: https://www.alex.pro.br/DSM_V.pdf

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de. et al. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. Motriz, v.17, n.4, p.600-609, Rio Claro, dez. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/motriz/a/hBftGWHjJGnQHYdjpSQ86QF/?format=pdf&lang=pt>

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio. MOURA, Diego Luz. Educação Física, dança e jogos digitais: contribuições pedagógicas dos exergames. Revista Humanidades e Inovação v.7, n.10 - 2020. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2141>

BACH, Maria Regina. CARVALHO, Marco Antonio Batista. Metodologia da Problematização na formação de docentes em nível médio: Práticas e possibilidades. Programa de Desenvolvimento Educacional-PDE, 2008. Disponível em: http://www.gestoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_maria_regina_bach.pdf

BAGNARA, Ivan Carlos. et al. O processo histórico, social e político da evolução da Educação Física. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires – ano 15

– n. 145. 2010. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd145/o-processo-historico-da-educacao-fisica.htm>

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana. SILVA, Ana Carolina de Araújo. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo – Big Data, Interfaces e Sociedade Digital. UFMS. Campo Grande, 2014. Disponível em: <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>

BASEI, Andréia Paula. As práticas corporais na cultura escolar: a estrutura do contexto e a construção de significados. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - ano 13 - n. 121. 2008. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd121/as-praticas-corporais-na-cultura-escolar-contexto-e-significados.htm>

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza. et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery - Faculdade de Sistemas de Informação - n. 3, jul/dez - 2007. Disponível: <http://re.granbery.edu.br>

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. A problematização e a aprendizagem baseada em problemas: diferentes termos ou diferentes caminhos? Comunicação, Saúde, Educação, v.2, n.2, Londrina, PR: Ed. UEL, 1998.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. Metodologia da Problematização: fundamentos e aplicações. ED. UEL. Londrina: 1999.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. A metodologia da problematização: uma reflexão teórico-epistemológica. Eduel. Londrina, 2016.

BETTI, Mauro. A janela de vidro: Esporte, televisão e Educação Física. Dissertação de Doutorado - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1997. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/73/o/Texto_112 - A janela de vidro Esport e Televis o e Educa o F sica - Mauro Betti.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/73/o/Texto_112_-_A_janela_de_vidro_Esport_e_Televis_o_e_Educa_o_F_sica_-_Mauro_Betti.pdf)

BETTI, Mauro. Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas. São Paulo: Editora Hucitec, 2003.

BORDENAVE, Juan Díaz. PEREIRA, Adair Martins. Estratégias de ensino-aprendizagem. 4ª ed. Editora Vozes, Petrópolis, 1982.

BORDENAVE, Juan Díaz. Prefácio. Experiências com questões de Ensino Superior. Londrina In: BERBEL, Neusi Aparecida Navas (Org.) Metodologia da Problematização. . Eduel, p. 7-8, 1998.

BORDENAVE, Juan Díaz. PEREIRA, Adair Martins. Estratégias de ensino-aprendizagem. 23ª ed. Editora Vozes, Petrópolis, 2002.

BRACHT, Valter. Sociologia crítica do esporte: uma introdução. Vitória: UFES - Centro de Educação Física e Desportos. 3ª ed. 2005a.

BRACHT, Valter. Cultura Corporal, Cultura de Movimento ou Cultura Corporal de Movimento? In: SOUZA JÚNIOR, M. Educação Física Escolar: teoria e política curricular, saberes escolares e proposta pedagógica. Recife: EDUPE. p. 97-106. 2005b.

BRANDÃO. Luiza Chagas. Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros. Tese de Doutorado - Programa de Pós-graduação em Psicologia Clínica - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 2022. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47133/tde-15082022-133753/publico/brandao_corrigida.pdf

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf

CABRERA, Raphael. A história dos videogames. Revista Arkade - Edição especial 2 anos. Curitiba, 2011. Disponível em: <https://www.arkade.com.br/revista/PDF/RevistaArkade-EdEspecial2Anos.pdf>

CAMUCI, Guilherme. MATTHIESEN, Sara. GINCIENE, Guy. O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas. Motrivivência v. 29, n. 50, p. 62-76, maio/2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/316493826_O_jogo_de_videogame_relacionado_ao_atletismo_e_suas_possibilidades_pedagogicas

CANDAU. Vera Maria. A didática em questão. 33ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

CARVALHAL, Antonio Carlos de Oliveira. Comunidades virtuais ou cibercomunidades? Por uma outra visada sobre o tema. Aturá Revista Pan-Amazônica de Comunicação, Palmas, v. 4, n. 2, p. 242-257, mai-ago. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2526-8031.2020v4n2p242>

CELUPPI, Paulo Rodrigo. FLORES, Lucinar. Educação Física e videogame: uma relação possível. in Os desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE. Governo do Estado do Paraná, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_unioeste_paulorodrigoceluppi.pdf

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino da educação física. São Paulo: Cortez, 1992.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS. Regras de Tênis. 2017. Disponível em: http://cbrt-tenis.com.br/arquivos/seniors/seniors_5a1c3b134e691_27-11-2017_14-19-31.pdf

COSTA, Alan Queiroz da. BETTI, Mauro. Mídias e Jogos: do virtual para uma experiência pedagógica educativa. Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/100/109>

DARIDO, Suraya Cristina. Educação Física na Escola: Questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JÚNIOR, Osmar Moreira de. Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola. Campinas-SP: Papyrus, 2007.

DARIDO, Suraya. et al. Práticas Corporais: Educação Física: 6º a 9º anos. Manual do professor. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2018.

DENTRO DO ESPORTE. História da capoeira no Brasil - Origens e Curiosidades. Youtube, 9 de junho de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pJx_YhT1ScQ

DISTRITO FEDERAL. Currículo em Movimento da Educação Básica – Pressupostos teóricos. Secretaria de Educação do Distrito Federal – SEEDF, 2014. Disponível em: <https://www.sinprodf.org.br/wp-content/uploads/2014/03/1-pressupostos-teoricos.pdf>

DISTRITO FEDERAL. Currículo em Movimento do Distrito Federal – Ensino Fundamental, Anos Finais. Secretaria de Educação do Distrito Federal – SEDF, 2018. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2018/02/Curriculo-em-Movimento-Ens-Fundamental_17dez18.pdf

ESPN BRASIL. Djokovic dá show, vence Berrettini de virada e está na semifinal do US Open. 9 de setembro de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iTCa_FY9EHk.

FARIA. Elizabet Rezende de. Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Anais do V Simpósio de Estratégias de Ensino em Educação/Educação Física Escolar. Revista Especial de Educação Física – Edição Digital v. 3, n. 1, novembro, 2006. Disponível em: http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos_e_brincadeiras/jogos_eletronicos/Leituras/Leituras/Jogos%20eletr%C3%B4nicos%20na%20aulas%20de%20Ed.%20F%C3%ADs..pdf

FARIAS, Yuri. Movimento Hip Hop. Youtube, 23 de nov. de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=q_o6NXNyn68

FERNANDES, Benecta Patricia Fernandes e. SILVA, Cinthia Lopes da. O jogo tradicional e tecnológico na educação física escolar. II Congresso de Educación Física

y Deporte Escolar – 9, 10 y 11 de mayo del 2014. Disponível em: http://www.ica.edu.ar/3_congreso/2_congreso/ponencias/pdf/ponencias_completas.pdf#page=74

FERES NETO, Alfredo. A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas. Universidade Estadual de Campinas - Faculdade de Educação - Tese de Doutorado, 2001a. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/g_s_submission/trabalho_26/trabalho_26.pdf

FERES NETO , Alfredo. Produção de subjetividades, subjetivação e objetivação: algumas contribuições de Félix Guattari e Pierre Lévy para a Educação Física. Motrivivência, n. 17, 2001b. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5927>

FERES NETO, Alfredo. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 10 - N° 88 - Setiembre de 2005. Disponível: <https://efdeportes.com/efd88/video.htm>

FERREIRA, Monique. SARTES, Laisa. Uma Abordagem Cognitivo-Comportamental do Uso Prejudicial de Jogos Eletrônicos. Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia, 11(2), 306-326, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/gerais/v11n2/09.pdf>

FREIRE, Paulo. Educação e Mudança, 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 13ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FRITSCH, Luiz Guilherme. et. al. Tecnologia em contexto social: intolerância em jogos digitais. Anais do 10º SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - SIEPE Universidade Federal do Pampa | Santana do Livramento, 6 a 8 de novembro de 2018. Disponível em: <https://periodicos.unipampa.edu.br/index.php/SIEPE/article/view/86618>

GADÊLHA, George Tawlinson Soares. et. al. Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – Uma revisão sistemática. Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 6, n.6, p.32950-32961 jun. 2020. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/10916/9129>

GAMES EVOLUTION. Eddy gordo Evolution tekken to tekken 7 1994 to 2020. Youtube, 25 de março de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AYFj8nw0I_E

GAMESTOP. Wii Sports - Nitendo Wii. 2023. Disponível em: <https://www.gamestop.com/video-games/wii/products/wii-sports---nintendo-wii/10065517.html> . Acesso em: 08/03/2023.

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar Projetos de Pesquisa. 4. ed. São Paulo : Atlas, 2002.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e Técnicas de Pesquisa. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GLOBO.COM. Fifa bate recorde em lançamento com 10 milhões de jogadores. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/2022/10/12/fifa-23-bate-recorde-de-jogadores-ativos.ghtml> . Acesso em: 08/03/2023

GONÇALVES, Matheus Kareski. AZAMBUJA, Luciana Schermann. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. Aletheia v.54, n.1, jan./jun. 2021. Disponível em: <http://posgrad.ulbra.br/periodicos/index.php/aletheia/article/view/6645>

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4ª ed. Editora Perspectiva. São Paulo, 2000.

IURI FARIAS. Movimento Hip Hop. Youtube, 23 de novembro de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=q_o6NXNyn68

JUNIOR, Gilson Cruz. SILVA, Erineusa Maria da. A (ciber) cultura corporal no contexto da rede - Uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/LDgKdFrRMV9zhK4W54GxwYF/?lang=pt&format=pdf>

JÚNIOR, Osmar Moreira de Souza. DARIDO, Suraya Cristina. A prática do futebol feminino no ensino fundamental. Motriz, Vol.8 n.1, pp.1-9, Jan-Abr 2002. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/6489>

KRÜGER, Geovane. O tênis de campo como uma possibilidade para as aulas de educação física escolar. Cadernos de Formação RBCE, p. 60-69, mai. 2013. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/1979>

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1. ed., 1999.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 2. ed., 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos. São Paulo: Loyola, 1984.

LIMA, Márcio Roberto de. MENDES, Diogo Sousa. LIMA, Eduardo de Matos. Exergames na Educação Física Escolar como potencializadores da ação docente na

cultura digital. *Educar em Revista*, Curitiba, v. 36, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/GG5PwG8BBB5FN3TfHGZM7hG/?format=pdf&lang=pt>

LOÇASSO, Victor Vargas Sol. VENÂNCIO, Ludmila Salomão. Jogos Eletrônicos: Uma nova modalidade esportiva? *Revista Interdisciplinar Sulear – UEMG*, ano 2, n. 3, novembro, 2019. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/Sulear/article/download/4339/2423>

LOPES, Yasmin Dolores. BALIERO, Franciele Fernandes. O jogo eletrônico Just Dance nas aulas de Educação Física: uma possibilidade de ensino da dança. 10º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar – CONPEF 5º Congresso Nacional de Formação de Professores de Educação Física UEL - Londrina – 2021. Disponível em: http://www.uel.br/eventos/conpef/portal/pages/arquivos/2021_ARTIGOS_APRESENTADOS/O%20JOGO%20ELETRONICO%20JUST%20DANCE%20NAS%20AULAS%20DE%20EDUCACAO%20FISICA.pdf

LYMAN, Peter. O projeto das comunidades virtuais. *Revista USP*, São Paulo (35): 118-123, setembro/novembro, 1997. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/26922>

LINS, Bernardo Felipe Estellita. A evolução da Internet: Uma perspectiva histórica. *Cadernos ASLEGIS*, n. 48, janeiro/abril. Brasília, 2013. Disponível em: <https://aslegis.org.br/files/cadernos/2013/caderno-48/2-INTRODUCAO.pdf>

MADEIRO, Ana Paula de Sousa. O videogame Xbox 360 com Kinect: um recurso didático-pedagógico nas aulas de Educação Física escolar. Universidade Federal do Ceará, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/37200/3/2018_tcc_apsmadeiro.pdf

MAGUEREZ, Georges. Prefácio. IN: BERBEL, Neusi Aparecida Navas. *A metodologia da problematização: uma reflexão teórico-epistemológica*. EdueL. Londrina, 2016.

MANFREDI, S. M. Metodologia do ensino: diferentes concepções (versão preliminar). USP:1993. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1974332/mod_resource/content/1/METODOLOGIA-DO-ENSINO-diferentes-concep%C3%A7%C3%B5es.pdf

MARINHO, Inezil Penna. *História Geral da Educação Física*. 2ª ed. São Paulo: CIA Brasil Editora, 1980.

MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos Eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação*. Papyrus Editora. São Paulo, 2017.

MENEZES, Henrique Rodrigues Pereira. A Narrativa nos Videogames e a Experiência de Jogo em Tomb Raider (2013). *In: Trilha de Artes & Design – Artigos Completos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento digital (SBGAMES)*, 21. , 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação,

2022. p.1-10. Disponível em:
https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.224916.

MIRANDA, Frederico. STADZISZ, Paulo. Jogo Digital: definição do termo. XVI SBgames. Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) - Curitiba, 2017. Disponível em:
<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf

NETO, Otávio Cruz. O trabalho de campo como descoberta e criação - Pesquisa social: Teoria, método e criatividade. 21ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

NETO, Benedito Sabino. BNCC, Cultura Digital e Educação Física: Contribuições para a formação docente. Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP, Presidente Prudente, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/194315>

NITENDO. Wii Fit. 2009. Disponível em:
<https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii/Wii-Fit-283894.html> . Acesso em: 07/03/2023.

NORA, Victoria Postoiev Dalla. NAPOLEÃO, Eduardo. Identificando as Dificuldades Existentes na Comunidade Feminina da Área de E-Sports. XIV Computer on the Beach, Florianópolis, 30 de Março a 01 de Abril de 2023. Disponível em:
<https://periodicos.univali.br/index.php/acotb/article/view/19422/11237>

OLIVEIRA, Ricardo. RODRIGUES, Eduardo. Ciberesporte: os jogos esportivos eletrônicos e a Educação Física. Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 119 - Abril de 2008. Disponível em:
<https://efdeportes.com/efd119/ciberesporte-os-jogos-esportivos-eletronicos-e-a-educacao-fisica.htm>

ONEFOOTBALL. FIFA 2023. 2022. Disponível em:
<https://onefootball.com/pt-br/noticias/fifa-23-e-anunciado-com-copa-do-mundo-futebol-feminino-de-clubes-e-crossplay-como-grandes-novidades-35486107> . Acesso em: 10/03/2023.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. ICD-11 Application Programming Interface (API). Genebra: OMS, 2021. Disponível em: <https://icd.who.int/icdapi/>

OSKAY, Windell. Resurrecting Tennis for Two, a video game from 1958. Evil Mad Scientist, 2008. Disponível em:

<https://www.evilmadscientist.com/2008/resurrecting-tennis-for-two-a-video-game-from-1958/> acesso em: 06/03/2022.

PEREIRA, Eliidisceia Fiaux. Cibercultura, ciberespaço e a reconfiguração da Educação Física escolar - Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE - Governo do Estado do Paraná - 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_edfis_pdp_elildisceia_fiaux_pereira.pdf

PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. Faculdade de Comunicação - Departamento de Audiovisuais e Publicidade. Universidade de Brasília, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf

PINTO. Leila Mirtes Santos de Magalhães. Sentidos do jogo na educação física escolar. R. Motriviv. Florianópolis, n. 9. 1996. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5659>

PLAY TIME TV. Video Game – The Movie (O Filme) - Dublado PT-BR. Youtube, 28 de julho de 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iAm_X1sDbyQ

PORTAL DOS BITS. Magnavox Odyssey: em 1972 surge o primeiro videogame do mundo. 2022. DISPONÍVEL EM: <https://www.portaldosbits.com/2022/11/magnavox-odyssey-em-1974-surge-o-primeiro-videogame-do-mundo.html> . Acesso em: 06/03/2022.

PRENSKY, Marc. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom, 2009. Disponível em: <https://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1020&context=innovate>

PRETTO, Nelson. PINTO, Cláudio da Costa. Tecnologia e novas educações. Revista Brasileira de Educação v. 11 n. 31 jan./abr. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/4vpwVbvgbkFRLRq4BPqzFHf/?format=pdf&lang=pt>

PRETTO, Nelson. O desafio de educar na era digital: Educações. Revista Portuguesa de Educação, vol. 24, núm. 1, p. 95-118, 2011. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/374/37421276005.pdf>

PRUDENTE, Paola Luzia Gomes. CHAVES, Elisângela. As apropriações da dança a partir da prática do jogo digital Just Dance. ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes , v. 9, n. 2, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/28260>

QUEIROZ, Danielle Teixeira. et al. Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde. R Enferm UERJ, Rio de Janeiro, 15(2):276-83, abr/ jun, 2007. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2020779/mod_resource/content/1/Observa%0B%C3%A7%C3%A3o%20Participante.pdf

RAMOS, Jair Jordão. Os exercícios físicos na história e na arte: do homem primitivo aos nossos dias. São Paulo: Ibrasa, 1982.

RAMOS, Daniela Karine. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: Aspectos morais e éticos. Novas tecnologias na educação. CINTED-UFRGS, v. 6 Nº 1, Julho, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14512/8431>

RICHARDSON, R. (coord.) et al. Pesquisa social: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1989.

ROCHA, Telma Brito. Currículo e Tecnologias: Refletindo o fazer pedagógico na era digital. In: PRETTO, Nelson. Tecnologia e novas educações. Salvador : EDUFBA, 2005. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/14159/1/_tecnologia.pdf

RODRIGUES, Mariana Alves. À sombra das chuteiras virtuais: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico. Dissertação apresentada ao Programa interdisciplinar de Pós-Graduação – Mestrado em Lazer da Universidade Federal de Minas. 2011. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-8M4GH3/1/mariana_alves_rodrigues_disserta_o.pdf

RODRIGUES, Leila. LÓDE NUNES, Meire. Jogos eletrônicos: uma possibilidade educativa nas aulas de Educação física. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE: Produção Didático-pedagógica. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Superintendência de Educação. Curitiba, v.2, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unespar-paranavai_edfis_artigo_leila_pereira_fraga_rodrigues.pdf

ROSA, Andrew Santos. Jogos eletrônicos na educação física escolar: uma revisão sistemática. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/196565>

SALÁFIA, Juliana Santos. FERREIRA, Nívia Barboza, NESTERIUK, Sergio. Os estereótipos em jogos de luta. XVII SBGames – Foz do Iguaçu – PR – Brasil, outubro/novembro, 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/187665.pdf>

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. Blucher, v.1 , 2012.

SALLES DA SILVA, Ana Paula. LAZZAROTTI FILHO, Ari. SILVA, Ana Márcia. Práticas corporais, experiência e realidade virtual: notas introdutórias. Motrivivência Ano XXII, n. 34, p. 170-185 Jun./2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17148>

SEEDF. Projeto Político Pedagógico do Centro de Ensino Fundamental 113 do Recanto das Emas. 2023. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2021/07/ppp_cef_113_recanto_das_emas-1.pdf

SILVA, Jaqueline da. Backes, Ana Flávia. Jogos Olímpicos de inverno: uma abordagem da Educação Física escolar. In book: Boas Práticas na Educação Física Catarinense. Santa Catarina, 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/363665831_JOGOS_OLIMPICOS_DE_INVERNO_UMA_ABORDAGEM_NA_EDUCACAO_FISICA_ESCOLAR

SOARES, Carmen Lúcia. Educação Física: Raízes européias e Brasil. 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

SOARES, Carmen Lúcia. Práticas corporais: invenção de pedagogias? In: SILVA, Ana Márcia.DAMIANI, Iara Regina. (Org.) Práticas Corporais Gênese de um movimento investigativo em Educação Física. Florianópolis: Nauemblu Ciência & Arte. v. 1, p. 43 - 63, 2005. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/127835/praticasCorporaisVolume1.pdf?sequence=1#page=45>

SOARES, Carmen Lúcia. BRANDÃO, Leonardo. A voga esportiva e as artimanhas do corpo. Movimento, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 11-26, jul./set. 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115323698002.pdf>

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital. Manual de orientação - Departamento de Adolescência, n. 1, outubro de 2016. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/publicacoes/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf

STREET FIGHTER. Street Fighter II: The World Warrior (1991). Street Fighter 30th anniversary collection, 2021. Disponível em: <https://us.streetfighter.com/street-fighter-30th-anniversary-collection/>

THE KRYPT. Christie Monteiro [Tekken] EVOLUTION. Youtube, 29 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UwQdJwigtKg>

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez, 2011.

TOYAMA, Miriam Costa. O mercado de games: Gênese, transformações e tendências. Estud. sociol. Araraquara v.25 n.49 p.523 - 539 jul.- dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/estudos/article/view/13415/10082>

TRIPP, David. Pesquisa-ação: Uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/3DkbXnqBQyq5bV4TCL9NSH/?format=pdf&lang=pt>

TUBINO, Manoel. O que é esporte? São Paulo: Brasiliense, 1993.

UMCOMO. Break dance: tutorial iniciante. Youtube, 12 de abr. de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mzfOAuuraKU>

UNESP. Instrução Normativa Nº 10, 11 de dezembro de 2019. Disponível em: https://www.fct.unesp.br/Home/Pos_Graduacao/-educacaofisica/instrucao_normativa_10_2019_proef_tcc_final-1.pdf

UNESP. Regimento interno do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Curso de Mestrado Profissional (ProEF). 2022. Disponível em: https://www.fct.unesp.br/Home/Pos_Graduacao/-educacaofisica/10.-regimento-2022-ok.pdf

VAGHETTI, César Augusto Otero. et al. Exergames no ciberespaço: uma possibilidade para Educação Física. X SBGames - Salvador - BA, novembro, 2011. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92287_1.pdf

VAGHETTI, César Augusto Otero. et al. Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. Revista Educação & Tecnologia, Curitiba, n. 12, p. 1-17, 2012. Disponível em: <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/1547>

VASQUES, Daniel Giordani. CARDOSO, Nicole Marcell Nunes. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. Cadernos do Aplicação. Porto Alegre, jan -jun, v. 33, n. 1, 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/CadernosdoAplicacao/article/view/104420>

VIANA, Ludmila. Jogos eletrônicos e a Educação Física: possibilidades e desafios na escola. Anais da IV Jornada de Educação Física do Estado de Goiás: Educação Física e Epistemologia do Conhecimento: crises, desafios e perspectivas. Universidade Estadual de Goiás. Goiânia: UEG, v. 1, n. 2, 10 a 12 de dezembro de 2019. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/jefco/index>.

XBOX. Xbox consoles, 2023. Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-BR/accessories?xr=footnav>.

WALLER, Jacques. Videogames: Patrimônios da Era Digital. Revista Continente, Pernambuco, n. 261, setembro/ 2022. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/136/video-games--patrimonios-da-era-digital>

ZABALA, Antoni. A prática educativa: Como ensinar. Porto Alegre. Artmed, 1998.

ZIMMERMAN, Eric, CHAPLIN, Heather. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. In: GOULART, Lucas. NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Revista Mídia e Cotidiano, v. 11, n. 3, dezembro de 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>.

APÊNDICE A**Questionário Final**

Não escreva o seu nome neste questionário.

Qual é a sua idade? _____ Qual é o seu sexo?

Para cada questão abaixo, escolha a(s) resposta(s) que estão mais de acordo com a sua opinião e realidade.

1. Você gostou de estudar os conteúdos da Educação Física (dança, capoeira, tênis de campo e esqui) no formato virtual através dos jogos eletrônicos?

- Sim
- Não

2. Você já conhecia os jogos eletrônicos Just Dance, Kinect Sports e Tekken que foram utilizados nas aulas realizadas?

- Sim, conhecia todos os jogos.
- Sim, conhecia alguns dos jogos.
- Não, não conhecia nenhum dos jogos.

3. Quais dos conteúdos da Educação Física você mais gostou de estudar no formato virtual?

- Dança
- Capoeira
- Tênis de quadra
- Esqui

4. Quais dos conteúdos da Educação Física você menos gostou de estudar no formato virtual?

- Dança
- Capoeira
- Tênis de campo
- Esqui

5. Com as atividades propostas por meio dos jogos eletrônicos foi possível compreender a história, organização, regras, movimentos e possibilidades da dança, capoeira, tênis de campo e esqui?

- Sim
- Não
- Parcialmente

6. Você acha que é mais interessante praticar a dança, capoeira, tênis de campo e esqui na forma virtual ou não-virtual?

- A forma virtual é mais interessante.
- A forma não-virtual é mais interessante.
- As duas formas (virtual e não-virtual) são igualmente interessantes.
- Nenhuma das duas formas (virtual e não virtual) são interessantes.

7. Após participar das atividades, você acha que os jogos eletrônicos devem estar presentes nas aulas de Educação Física da escola? Justifique sua resposta.

8 - Você teve dificuldades para praticar e/ou compreender as práticas corporais vivenciadas por meio dos jogos eletrônicos? Há algum conceito estudado que não ficou claro para você?

APÊNDICE B

Plano de aula

Primeiro encontro - Tecnologia, videogames e Educação Física

CONTEÚDO

- Tecnologias digitais
- Videogames
- Jogos eletrônicos na Educação Física

OBJETIVOS

- Compreender historicamente o contexto de desenvolvimento das tecnologias digitais;
- Conhecer as diversas tecnologias presentes nos videogames desde os rudimentares aos mais modernos;
- Compreender a virtualização esportiva presente nos jogos eletrônicos;
- Vivenciar práticas corporais virtualizadas.

HABILIDADES BNCC (2017)

- (EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
- (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

TEMPO DE AULA

- 3 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão com acesso à internet
- Videogame XBOX 360 com Kinect
- Jogo eletrônico Kinect Sports

- Vídeo:

Link: [Vídeo Game - The Movie \(O Filme\) - Dublado PT-BR](#)

[\[Documentario\] - A Era do Videogame - Discovery Channel - Completo Dublado](#)

DESENVOLVIMENTO

O primeiro momento da aula será destinado à exibição do documentário disponível no Youtube “Video Game – The Movie” (PLAY TIME TV, 2017), que retrata o contexto de criação dos jogos eletrônicos e videogames, e a evolução de suas tecnologias com o passar dos tempos. Podem ser selecionados os trechos mais relevantes para exibição.

No segundo momento, parte-se para a vivência de uma prática corporal virtualizada por meio do videogame para os alunos se familiarizarem com o objeto de estudo da aula. Sugere-se que a turma escolha um esporte entre as opções disponíveis no jogo Kinect Sports. Este jogo traz como possibilidades a prática do atletismo, boliche, boxe, futebol, tênis de mesa e vôlei de praia.

Após exibir o tutorial do jogo escolhido, a turma pode ser dividida em pequenos grupos para jogar o jogo. Enquanto os grupos aguardam sua vez, peça para que cada aluno desenhe em uma folha de papel o seu jogo eletrônico favorito, caso haja algum aluno que não costuma praticar games, sugira que ele desenhe sua atividade favorita na internet.

Após todos os alunos realizarem a prática do jogo eletrônico escolhido e finalizarem seus desenhos, organizar uma roda e abrir espaço para a discussão sobre as percepções dos alunos na experiência de praticar esportes por meio do videogame e conversar sobre seus games favoritos.

APÊNDICE C

Plano de aula

Segundo encontro - Dança urbana Hip Hop

CONTEÚDO

- Dança urbana
- Hip Hop
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Reconhecer o Hip Hop como expressão sócio artística e política do jovem excluído socialmente nas zonas urbanas;
- Conhecer o significado da expressão Hip Hop;
- Vivenciar o Hip Hop a partir do jogo eletrônico Just Dance;
- Identificar os elementos do break nas coreografias apresentadas pelo jogo Just Dance.

HABILIDADES BNCC (2017)

- (EF67EF11) Experimentar, fruir e recriar danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos);
- (EF67EF13) Diferenciar as danças urbanas das demais manifestações da dança, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais.
- (EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários;
- (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão com acesso à internet
- Videogame XBOX 360 com Kinect
- Jogos eletrônico Just Dance
- Vídeos: https://www.youtube.com/watch?v=q_o6NXNyn68

<https://www.youtube.com/watch?v=mzfOAuuraKU>

DESENVOLVIMENTO

Esta aula é dividida em dois momentos, sugere-se iniciar com a exibição dos vídeos, disponíveis no YouTube, “Movimento Hip Hop” (IURI FARIAS, 2020) que contextualiza a origem e história do Hip Hop e “Break dance: tutorial iniciante” (UMCOMO, 2018), para os estudantes visualizarem os elementos básicos de dança do Break. Em seguida os estudantes devem realizar a prática do hip hop por meio do jogo eletrônico Just Dance.

Pode ser mantida a mesma organização em grupos da aula anterior para a vivência do jogo que permite a participação de quatro jogadores ao mesmo tempo. Oriente os grupos à escolher uma música do estilo Hip Hop.

Enquanto um grupo dança a música, os demais alunos podem realizar uma atividade escrita em que precisam relatar quais elementos do Hip Hop estão presentes na coreografia e descrever o vestuário dos personagens.

Após todos os grupos dançarem, inicia-se um breve debate sobre as anotações de cada grupo. Peça para que os alunos relatem quais passos básicos do break conseguiram visualizar nas coreografias do jogo e como eram as vestimentas dos dançarinos de hip hop do jogo. Permita que os alunos expressem suas opiniões.

APÊNDICE D

Plano de aula

Terceiro encontro - Capoeira

CONTEÚDO

- Lutas do Brasil
- Capoeira
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Compreender a origem e história da capoeira no Brasil;
- Conhecer as características e elementos básicos da capoeira como cultura corporal afro-brasileira;
- Vivenciar a capoeira a partir do jogo eletrônico Tekken.

HABILIDADES BNCC (2017)

- (EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.
- (EF67EF15) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.
- (EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.
- (EF67EF17) Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Computador com acesso à internet
- Videogame XBOX 360

- Jogo eletrônico Tekken
- Vídeos: https://www.youtube.com/watch?v=pJx_YhT1ScQ
https://www.youtube.com/watch?v=AYFj8nw0I_E
<https://www.youtube.com/watch?v=UwQdJwigTKg>

DESENVOLVIMENTO

Para trabalhar este conteúdo, propomos duas atividades: a) assistir um vídeo que trata sobre os aspectos históricos e culturais da capoeira; b) a análise de dois vídeos dos personagens capoeiristas Eddie Gordo e Christie Monteiro do jogo Tekken.

No primeiro momento da aula realize a exibição do vídeo “História da capoeira no Brasil - Origens e Curiosidades” (DENTRO DO ESPORTE, 2021), para que os estudantes conheçam a origem e características da capoeira e se familiarizem com seus elementos culturais e movimentos corporais. Os alunos em grupos, podem ser orientados a anotar as principais informações apresentadas no vídeo.

Em seguida, pode ser feita a exibição dos vídeos que mostram as transformações que os personagens do jogo sofreram ao longo dos anos e o aperfeiçoamento dos seus gestos motores na capoeira. Os vídeos apresentados foram, “Eddy Gordo Evolution tekken to tekken 7 1994 to 2020” (GAMES EVOLUTION, 2022) e “Christie Monteiro [Tekken] EVOLUTION” (THE KRYPT, 2018), disponíveis no Youtube.

Oriente os estudantes a fazer anotações sobre o perfil dos personagens, características físicas, vestuários, gestos motores e identificar os elementos tradicionais da capoeira presentes nos personagens, nas performances e no cenário de jogo. Após todos os grupos finalizarem as anotações, inicie uma roda de conversa para debater os aspectos da capoeira apresentados nos três vídeos.

APÊNDICE E

Plano de aula

Quarto encontro - Tênis de campo

CONTEÚDO

- Esportes de inverno
- Tênis de campo
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Conhecer as características gerais do Tênis de campo;
- Compreender os aspectos culturais e sociais que envolvem o Tênis de campo;
- Vivenciar o Tênis de campo a partir do jogo eletrônico Kinect Sports.

HABILIDADES BNCC (2017)

- (EF67EF07) Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão com acesso à internet
- Videogame XBOX 360 com Kinect
- Jogo eletrônico Kinect Sports Season Two

DESENVOLVIMENTO

Iniciar a aula exibindo o tutorial do jogo aos alunos e em seguida organize a turma em duplas para praticar o jogo de tênis. Após a vivência do tênis virtualizado, utilize a própria tela do jogo que exibe a quadra de tênis para explicar as regras deste esporte.

Após trabalhar as regras pergunte aos alunos se eles já jogaram tênis convencional ou se já visualizaram uma quadra de tênis “real”. Caso a resposta da maioria seja negativa, façam uma pesquisa na internet e verifiquem se existem quadras de tênis na comunidade ou cidade onde os alunos residem. Após a pesquisa, iniciem um debate sobre as informações obtidas e a experiência vivida a partir do jogo virtual de tênis.

APÊNDICE F

Plano de aula

Quinto encontro - Esqui**CONTEÚDO**

- Esportes de inverno
- Esqui
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Conhecer as características dos esportes de inverno;
- Compreender a organização e fundamentos do Esqui;
- Vivenciar o Esqui por meio do jogo eletrônico Kinect Sports;

HABILIDADES BNCC (2017)

- (EF67EF07) Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão
- Videogame XBOX 360 com Kinect
- Jogo eletrônico Kinect Sports Season Two

DESENVOLVIMENTO

Iniciar a aula exibindo a imagem de um atleta praticando esqui e pergunte aos alunos se eles sabem o nome do esporte representado na imagem e verifique se eles possuem conhecimentos prévios a respeito do esqui.

Em seguida, fazer a exibição do tutorial do jogo para que os alunos visualizem os movimentos do esqui e posicionamentos do corpo para jogar. Logo após, organize a turma em duplas para a prática.

Oriente os alunos a observarem todos os elementos presentes na tela do jogo de esqui, as condições ambientais do cenário, os equipamentos utilizados, a vestimenta do personagem, os movimentos corporais e as regras do esporte.

Após todos praticarem o esqui virtualizado iniciar um debate com a turma sobre os elementos observados por eles. Em seguida, fazer uma explicação das regras e fundamentos do esqui utilizando a própria tela do jogo.

APÊNDICE G

Plano de aula

Sexto encontro - Escolha das problemáticas e de seus pontos-chaves

OBJETIVOS

- Escolher as problemáticas relacionadas ao conteúdo estudado nas cinco práticas anteriores.
- Determinar os pontos-chaves das problemáticas, ou seja, as causas e consequências entre outros fatores que as determinam.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Quadro branco da sala de aula

DESENVOLVIMENTO

Iniciar a aula lembrando todos os conteúdos que foram estudados e as atividades que foram realizadas pelos alunos. O professor pode sugerir duas problemáticas relacionadas ao conteúdo que ele gostaria que fossem aprofundadas e pode solicitar aos alunos que sugiram mais um problema de interesse coletivo da turma.

É importante que ocorra neste momento um debate sobre as principais questões relacionadas às cinco aulas anteriores, conduzindo os alunos à reflexão para que eles consigam elaborar uma problemática relevante para eles.

Após escolherem as problemáticas, é chegado o momento de elaborar os pontos-chaves. É preciso que os alunos reflitam sobre as possíveis causas, consequências e situações que justificam as problemáticas com base em conhecimentos próprios. Fazer as anotações dos pontos-chaves no quadro da sala

de aula e os alunos devem copiar em seus cadernos, este material embasará a dinâmica da próxima aula.

APÊNDICE H

Plano de aula

Sétimo encontro - Teorização**OBJETIVOS**

- Investigar os pontos-chaves das problemáticas escolhidas por meio da pesquisa.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Computador com acesso à Internet.

DESENVOLVIMENTO

Nesta aula os alunos devem buscar as informações necessárias para a compreensão dos problemas dentro de uma visão científica. Pode ser escolher uma ou mais fontes de pesquisa como internet, livros, material pedagógico, vídeos e etc.

Organizar os alunos em grupos e dividir os pontos-chaves elaborados para que cada grupo fique responsável por pesquisar pontos-chaves diferentes. Solicite aos alunos que construam um pequeno texto sobre as informações encontradas e em seguida compartilhem com a turma seus resultados. Os textos elaborados servirão de base para a atividade da próxima prática.

APÊNDICE I

Plano de aula

Oitavo encontro - Hipóteses de solução e aplicação à realidade

OBJETIVOS

- Elaborar hipóteses de solução para os problemas encontrados.
- Aplicar as hipóteses à realidade para solucionar os problemas.

TEMPO DE AULA

- 4 Horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Quadro branco da sala de aula

DESENVOLVIMENTO

Os estudantes por meio de um debate podem sugerir possibilidades de solução para os problemas escolhidos na observação da realidade. As sugestões podem ser registradas no quadro da sala de aula e posteriormente nos cadernos dos estudantes.

É importante que alunos relembrem e reflitam sobre tudo que foi realizado nas aulas anteriores fazendo uma conexão com as hipóteses de solução elaboradas. A partir disso, as hipóteses devem ser colocadas em prática, ou seja, aplicadas à realidade. Os alunos precisam verificar se as hipóteses podem solucionar os problemas estudados.

É importante destacar que não se espera que os alunos resolvam problemas complexos que permeiam o cotidiano escolar ou a sociedade. O verdadeiro intuito da proposta é desenvolver nos estudantes a habilidade de analisar informações de forma crítica e sistemática e a autonomia, para que se vejam como sujeitos sociais capazes de transformar a sua realidade.

APÊNDICE J



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Campus Universitário Darcy Ribeiro - Brasília - DF
Telefone (61) 31072512/2508. Email: fefpg@unb.br

TERMO DE CONCORDÂNCIA DE INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE

A Diretora Meire Núbia Almeida da Silva do Centro de Ensino Fundamental 113 do Recanto das Emas está de acordo com a realização, neste Setor, da pesquisa Práticas corporais virtualizadas e jogos eletrônicos: novas implicações para a Educação Física escolar, de responsabilidade do(a) pesquisador(a) Sharlene Fernandes Cambraia, para elaboração de Trabalho Final do Mestrado Profissional Em Educação Física - Proef, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ceilândia da Universidade de Brasília – CEP/FC-UnB.

O estudo envolve aplicação de questionário e desenvolvimento de proposta pedagógica interventiva do conteúdo jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física para alunos matriculados em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental. Tem duração de quatro semanas, com previsão de início para agosto de 2023.

Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante do presente projeto de pesquisa e assegura que dispõe de infraestrutura necessária para a garantia da execução do projeto.

Brasília, 21 de junho de 2023.

Diretora responsável do Centro de Ensino Fundamental
113 do Recanto das Emas:

Meire Núbia Almeida da Silva
Diretora - Matr. C 208271-3
CEF 113 - Instituto das Emas
DOD - Direção de Ensino

Nome/Assinatura/Carimbo



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Campus Universitário Darcy Ribeiro - Brasília - DF
Telefone (61) 31072512/2508. Email: fefpg@unb.br

Pesquisador Responsável pelo protocolo de pesquisa:

CPF: 022568311-32

Sharlene Fernandes Coimbra
Nome/Assinatura

APÊNDICE K

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Campus Universitário Darcy Ribeiro - Brasília - DF

Telefone (61) 31072512/2508. Email: fefpg@unb.br

TERMO DE ASSENTIMENTO DO MENOR - TALE

Você está sendo convidado para participar da pesquisa Práticas corporais virtualizadas e jogos eletrônicos: novas implicações para Educação Física Escolar. Seus pais permitiram que você participasse. Queremos saber quais as possibilidades de uso dos jogos eletrônicos para ensinar os conteúdos da Educação Física em sala de aula. As crianças que irão participar dessa pesquisa têm de 11 a 13 anos de idade. Você não precisa participar da pesquisa se não quiser e não terá nenhum problema se desistir.

A sua participação se dará por meio de resposta a um questionário e participação na proposta pedagógica que consiste em cinco aulas com a temática de jogos eletrônicos na disciplina de Educação Física no Cef 113 do Recanto das Emas. Com um tempo estimado de 50 minutos cada hora/aula para sua realização. Para isso, será usado o videogame Xbox 360.

O uso do videogame é considerado seguro, mas é possível que você esbarre em algum colega ou sofra pequenas quedas. A pesquisadora estará atenta a esses riscos, tomando os cuidados necessários e buscando acolher e fornecer suporte aos participantes (será adquirido o kit de primeiros socorros e se necessário acionados o Samu ou o Corpo de Bombeiros pelo 192 e 193, respectivamente). Ressalta-se que a mediação dos diálogos será realizada de forma a evitar e/ou reduzir qualquer tipo de constrangimento e que o estudante será orientado previamente a se manifestar diretamente com o professor ou pesquisador sobre qualquer situação ocorrida que lhes cause desconforto.

Caso aconteça algo que você não goste, pode nos procurar pelos telefones 61-984262900 e 61-993733323 da pesquisadora Sharlene Fernandes Cambraia, inclusive pode ligar à cobrar. Mas há coisas boas que podem acontecer como

praticar novos esportes no formato virtual e jogar jogos eletrônicos com outras crianças.

Os benefícios decorrentes dessa pesquisa podem potencializar o trabalho pedagógico dado ao conteúdo jogos eletrônicos, auxiliando os professores a ampliar a seleção de conteúdo para suas aulas e melhorar a prática pedagógica na Educação Física, beneficiando, assim, os estudantes.

Se você morar longe da escola CEF 113 do Recanto das Emas, nós daremos a seus pais dinheiro suficiente para você vir/ir para participar da pesquisa e voltar para casa. Ninguém saberá que você está participando da pesquisa, não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, mas sem identificar as crianças que participaram da pesquisa. Quando terminarmos a pesquisa os resultados serão divulgados na dissertação de mestrado da pesquisadora na Universidade de Brasília. Se você tiver alguma dúvida, você pode nos perguntar ou a pesquisadora Sharlene Fernandes Cambraia. Eu escrevi os telefones em destaque na parte de cima desse texto.

Se você quer participar assine no espaço que há na próxima folha.

Uma cópia desse papel ficará com você.

Brasília, ____ de _____ de _____.

Assinatura do menor

Assinatura do(a) pesquisador(a)

APÊNDICE L



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Campus Universitário Darcy Ribeiro - Brasília - DF
Telefone (61) 31072512/2508. Email: fefpg@unb.br

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

Convidamos o(a) Senhor(a) a participar do projeto de pesquisa **Práticas Corporais, virtualização e jogos eletrônicos: novas implicações para a Educação Física Escolar** sob a responsabilidade da pesquisadora **Sharlene Fernandes Cambraia**. O projeto pretende **experimentar uma proposta pedagógica para a vivência das práticas corporais virtualizadas através do uso de jogos eletrônicos nas aulas de educação física para os anos finais do Ensino Fundamental**.

O objetivo desta pesquisa é **elaborar possibilidades pedagógicas para o uso dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física para os anos finais do ensino fundamental**. O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo pela omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a).

A sua participação se dará por meio de resposta a um questionário e participação na proposta pedagógica que consiste em cinco aulas com a temática de jogos eletrônicos na disciplina de Educação Física no Cef 113 do Recanto das Emas. Com um tempo estimado de 50 minutos cada hora/aula para sua realização.

Os benefícios decorrentes dessa pesquisa podem potencializar o trabalho pedagógico dado ao conteúdo jogos eletrônicos, auxiliando os professores a ampliar a seleção de conteúdo para suas aulas e melhorar a prática pedagógica na Educação Física, beneficiando, assim, os estudantes.

Os riscos decorrentes de sua participação na pesquisa são **os mesmos das aulas de Educação Física escolar (esbarrões e pequenas quedas) sendo que a pesquisadora estará atenta a esses riscos, tomando os cuidados necessários e buscando acolher e fornecer suporte aos participantes (será adquirido o kit de primeiros socorros e se necessário acionados o Samu ou o Corpo de Bombeiros pelo 192 e 193,**

respectivamente). **Ressalta-se que a mediação dos diálogos será realizada de forma a evitar e/ou reduzir qualquer tipo de constrangimento e que o estudante será orientado previamente a se manifestar diretamente com o professor ou pesquisador sobre qualquer situação ocorrida que lhes cause desconforto.**

Se você aceitar participar, contribuirá para **com a discussão sobre a utilização dos jogos eletrônicos na Educação Física como meio para enriquecer o ensino dos conteúdos dessa disciplina na escola.**

O(a) Senhor(a) pode se recusar a responder (ou participar de qualquer procedimento) qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a).

Não há despesas pessoais para o participante em qualquer fase do estudo. Também não há compensação financeira relacionada a sua participação, que será voluntária.

Caso haja algum dano direto ou indireto decorrente de sua participação nessa pesquisa, você receberá assistência integral e gratuita, pelo tempo que for necessário, obedecendo os dispositivos legais vigentes no Brasil. Caso **você/senhor/senhora** sinta algum desconforto relacionado aos procedimentos adotados durante a pesquisa, o senhor(a) pode procurar o pesquisador responsável para que possamos ajudá-lo.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na **Universidade de Brasília - UnB** podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais serão utilizados somente para esta pesquisa e ficarão sob a guarda do pesquisador por um período de cinco anos, após isso serão destruídos.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: **Sharlene Fernandes Cambraia**, no telefone **61-984262900**, disponível inclusive para ligação a cobrar, e **pelo e-mail sharlene.fernandes@hotmail.com**.

Este projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ceilândia (CEP/FCE) da Universidade de Brasília. O CEP é composto por profissionais de diferentes áreas cuja função é defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do participante da pesquisa podem ser esclarecidos pelo telefone (61) 3107-8434 ou do e-mail cep.fce@gmail.com, horário de atendimento das 14h:00 às 18h:00, de segunda a sexta-feira. O CEP/FCE se localiza na Faculdade de Ceilândia, Sala AT07/66 – Prédio da Unidade de Ensino e Docência (UED) – Universidade de Brasília - Centro Metropolitano, conjunto A, lote 01, Brasília - DF. CEP: 72220-900.

Caso concorde em participar, pedimos que assine este documento que foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o Senhor(a).

Nome / assinatura

Pesquisador Responsável

Nome e assinatura

Brasília, _____ de _____ de 2023.

Para acessar a versão eBook clique no link
<https://simplebooklet.com/ebook_jogos_eletronicos_na_educacao_fisica>



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Campus Universitário Darcy Ribeiro - Brasília - DF

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

PRODUTO EDUCACIONAL

ELABORAÇÃO
SHARLENE FERNANDES CAMBRAIA

SUPERVISÃO GERAL
PEDRO OSMAR FLORES DE NORONHA FIGUEIREDO

ILUSTRAÇÕES
CANVA.COM

BRASÍLIA - DF
2023

SUMÁRIO

Apresentação.....	5
Introdução.....	6
Unidade Didática: Jogos eletrônicos na Educação Física.....	8
Observação da realidade.....	13
Primeira prática: Tecnologia, jogos eletrônicos e Educação Física.....	14
Segunda prática: Dança urbana Hip Hop.....	17
Terceira Prática: Lutas do Brasil Capoeira.....	20
Quarta prática: Esporte Tênis de campo.....	23
Quinta prática: Esporte de inverno Esqui.....	25
Sexta prática: Escolha das problemáticas e de seus pontos-chaves.....	27
Sétima prática: Teorização.....	29
Oitava prática: Hipóteses de solução e aplicação à realidade.....	31
Considerações Finais.....	33
Referências.....	35

APRESENTAÇÃO



Prezada professora, prezado professor:

O presente material pedagógico é produto da dissertação ***Práticas corporais virtualizadas e jogos eletrônicos: novas implicações para a Educação Física escolar***, apresentada junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, da Universidade de Brasília - UnB.

Este produto educacional apresenta uma unidade didática que objetiva o ensino de práticas corporais virtualizadas por meio de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, destinada aos anos finais do Ensino Fundamental. A proposta apoia-se na Metodologia da Problematização e visa ampliar as opções de recursos didáticos para o trabalho docente, além de fomentar a utilização das tecnologias digitais para enriquecer as aulas de Educação Física.

INTRODUÇÃO



Os jogos eletrônicos da atualidade oferecem aos jogadores uma ampla variedade de experiências que envolvem atividades físicas, esportes, danças, lutas e outras práticas corporais. Isso é possível graças à tecnologia da virtualização, que permite que os praticantes mergulhem em ambientes virtuais e interajam com eles de maneiras que imitam ou simulam as práticas corporais do mundo real. No entanto, essas experiências virtuais são distintas das práticas corporais não-virtuais em termos de limitações físicas (SALLES DA SILVA; LAZZAROTTI FILHO; SILVA, 2010).

Contudo, para além do entretenimento e lazer, os jogos eletrônicos, também, são explorados para finalidades educacionais como recursos facilitadores de aprendizagem e a partir da nova BNCC, se estabeleceram como conteúdo das aulas de Educação Física (BRASIL, 2017).

Isto implica na importância da Educação Física em reconhecer a vivência eletrônica e virtual que os estudantes têm em suas vidas. Em vez de desconsiderar a influência dos jogos eletrônicos e da mídia, enfatizamos a necessidade de incorporar esses elementos à educação de forma pedagógica.

A Educação Física não deve se limitar apenas a atividades físicas tradicionais, mas também deve criar oportunidades para os estudantes explorarem e refletirem sobre a cultura eletrônica e virtual da qual já fazem parte. É necessário integrar a cultura eletrônica e virtual na Educação Física, abrindo espaços de discussão e oferecendo oportunidades para os estudantes explorarem, refletirem e dialogarem sobre esses elementos, a fim de que possam manter uma relação crítica e se beneficiar dos aspectos positivos dos jogos eletrônicos e da virtualização do esporte (FARIA, 2006).

UNIDADE DIDÁTICA

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Os jogos eletrônicos permitem que os praticantes experimentem atividades físicas em ambientes virtuais. Por exemplo, jogos de esportes, como o FIFA, permitem que os jogadores experimentem a emoção do futebol, enquanto jogos de dança, como o Just Dance, oferecem a sensação de estar em uma pista de dança. Essa virtualização proporciona uma experiência imersiva, permitindo que os jogadores se envolvam de maneiras que se assemelham às práticas convencionais.

Ao entrar no mundo virtual, os jogadores não estão sujeitos às limitações físicas do mundo real. Eles podem executar acrobacias impossíveis, competir em esportes extremos sem riscos reais e realizar movimentos que não seriam possíveis devido às limitações do próprio corpo. Isso amplia as possibilidades de participação nas práticas corporais e permite o acesso àquelas atividades físicas incomuns na realidade de cada indivíduo. (SALLES DA SILVA; LAZZAROTTI FILHO; SILVA, 2010).



UNIDADE DIDÁTICA

No que tange à Educação Física, a BNCC inclui os jogos eletrônicos como objeto de conhecimento a serem explorados nos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Ao tratar deste conteúdo uma das habilidades a ser desenvolvida é “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. 233).

Grande parte dos conteúdos da Educação física podem ser encontrados nos jogos eletrônicos, assim, é possível vivenciar a prática de inúmeros jogos, esportes, danças, ginásticas e lutas no formato virtual, possibilitando, também, trabalhar os elementos teóricos e conceituais destas modalidades. Com as práticas corporais virtualizadas nos games é possível transportar a Educação Física para o ciberespaço, ampliando os locais para sua prática (VAGHETTI *et al.*, 2011)

Nesta perspectiva, esta Unidade Didática traz uma proposta pedagógica para a vivência das práticas corporais virtualizadas, por meio dos jogos eletrônicos, nas aulas de Educação Física para os anos finais do ensino fundamental.

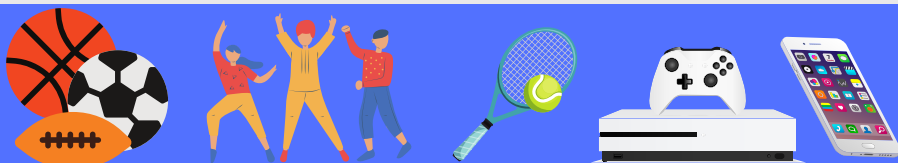


UNIDADE DIDÁTICA

A proposta corresponde a nove encontros e trabalham com as temáticas: a) Tecnologia e videogames; b) Dança urbana; c) Capoeira; d) Tênis de campo; e) Esqui. Para o desenvolvimento desta proposta pedagógica nos apoiamos no Currículo em Movimento do Distrito Federal para a escolha dos conteúdos e na Metodologia da Problematização com o Arco de Magueréz.

A metodologia da Problematização “parte de uma crítica do ensino tradicional e propõe um tipo de ensino cujas características principais são a problematização da realidade e a busca de soluções de problemas detectados” (BERBEL, 1999, p. 35), contribuindo com o estímulo da reflexão e o desenvolvimento da criticidade dos estudantes para que possam intervir em seu meio.

A Metodologia da Problematização utiliza como caminho metodológico o Arco de Magueréz que se organiza nas seguintes etapas: a) Observação da realidade; b) Pontos-chave; c) Teorização; d) Hipóteses de Solução; e) Aplicação à realidade;



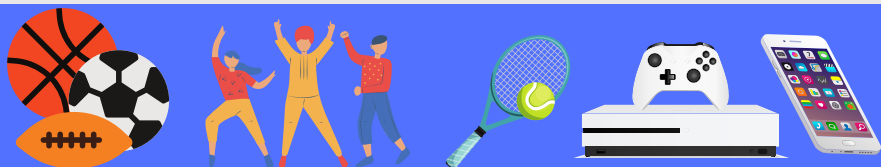
UNIDADE DIDÁTICA

A seguir, segue a descrição das etapas do arco de Magueréz segundo Berbel (1999):

Observação da realidade: É o ponto de partida do método, é nela que o professor provocará os estudantes a observar criticamente a realidade e levantar os problemas relevantes que a afetam. Aqui a realidade será observada através da vivência prática da temática da aula por meio de um jogo eletrônico e problemáticas relacionadas ao conteúdo serão eleitas.

Levantamento dos pontos-chaves: Nesta etapa, os estudantes podem definir como pontos-chaves as causas e consequências entre outros fatores determinantes da problemática escolhida.

Teorização: Nesta etapa ocorrerá a investigação dos fatores relacionados aos pontos-chaves do problema escolhido. A partir de estudos em fontes de informação, espera-se que os alunos superem o senso comum e se apropriem dos conhecimentos científicos para a compreensão do problema e suas implicações para o meio social



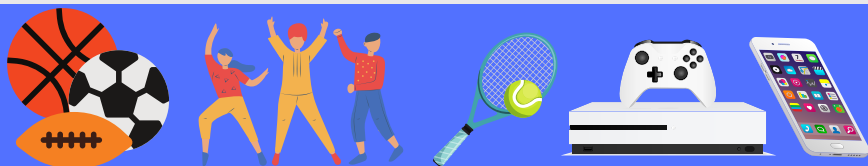
UNIDADE DIDÁTICA

Hipóteses de solução: Aqui são sugeridas pelos estudantes as possibilidades de solução para o problema em questão com base nos conhecimentos adquiridos na teorização.

Aplicação na realidade. Nesta etapa final, os estudantes irão intervir na realidade e testar as hipóteses de solução elaboradas em busca de uma solução para o problema ou parte dele. É claro que não se espera que os alunos resolvam problemas complexos que permeiam o cotidiano escolar ou a sociedade. O verdadeiro intuito da proposta é desenvolver nos alunos o senso crítico, a autonomia, para que se vejam como sujeitos sociais capazes de transformar a realidade.

Com esta proposta, busca-se ampliar os conhecimentos dos estudantes sobre os jogos eletrônicos, possibilitar a vivência de diferentes práticas corporais virtualizadas nas aulas de Educação Física e o fortalecimento da práxis docente.

Boa aula!



VAMOS COMEÇAR...

OBSERVAÇÃO DA REALIDADE

O ponto de partida da proposta pedagógica inicia-se com a observação da realidade, isso significa que os estudantes e professores se envolvem em uma análise do contexto em que estão inseridos, neste caso, o tema de estudo selecionado para as aulas (BERBEL, 1999).

Com a observação, é feito um recorte, ou seja, uma seleção de um ou mais problemas que serão objetos de estudo. Esses problemas podem ser identificados a partir da análise da realidade observada. Essa etapa envolve a escolha de questões específicas que precisam ser abordadas e resolvidas.

Desta forma, a observação da realidade contemplará os cinco primeiros encontros destinados ao ensino dos conteúdos a) Tecnologia, videogames e Educação Física; b) Dança urbana; c) Capoeira; d) Tênis de campo; e) Esqui. Todos os conteúdos serão trabalhados em seu formato virtualizado. Recomenda-se a utilização do videogame XBOX 360 ou outro com sensor de movimento.

PRIMEIRA PRÁTICA



TECNOLOGIA, JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA

“O esporte virtual proveniente das novas vivências eletrônicas se revela como um importante fenômeno do processo de virtualização das experiências corporais” (ARAÚJO et al., 2011, p. 600).

CONTEÚDO

- Tecnologias digitais
- Videogames
- Jogos eletrônicos na Educação Física

OBJETIVOS

- Compreender historicamente o contexto de desenvolvimento das tecnologias digitais;
- Conhecer as diversas tecnologias presentes nos videogames desde os rudimentares aos mais modernos;
- Compreender a virtualização esportiva presente nos jogos eletrônicos;
- Vivenciar práticas corporais virtualizadas.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão
- Videogame XBOX 360 com Kinect ou outro console
- Jogo Kinect Sports
- Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=iAm_X1sDbyQ

DESENVOLVIMENTO

O primeiro momento da aula será destinado à exibição do documentário disponível no Youtube “Video Game – The Movie” (PLAY TIME TV, 2017), que retrata o contexto de criação dos jogos eletrônicos e videogames, e a evolução de suas tecnologias com o passar dos tempos. Podem ser selecionados os trechos mais relevantes para exibição.

No segundo momento, parte-se para a vivência de uma prática corporal virtualizada por meio do videogame para os alunos se familiarizarem com o objeto de estudo da aula. Sugere-se que a turma escolha um esporte entre as opções disponíveis no jogo Kinect Sports. Este jogo traz como possibilidades a prática do atletismo, boliche, boxe, futebol, tênis de mesa e vôlei de praia.

Após exibir o tutorial do jogo escolhido, a turma pode ser dividida em pequenos grupos para jogar o jogo. Enquanto os grupos aguardam sua vez, peça para que cada aluno desenhe em uma folha de papel o seu jogo eletrônico favorito, caso haja algum aluno que não costuma praticar games, sugira que ele desenhe sua atividade favorita na internet.

Após todos os alunos realizarem a prática do jogo eletrônico escolhido e finalizar seu desenho, organize uma roda e abra espaço para a discussão sobre as percepções dos alunos na experiência de praticar esportes por meio do videogame e conversem sobre seus games favoritos.

SEGUNDA PRÁTICA



DANÇA URBANA: HIP HOP

“O hip hop é muito mais que música e dança, muito mais que pular e requebrar - significado literal da tradução em inglês do termo. Ele busca conscientizar, educar, humanizar, promover, instruir e divertir os moradores da periferia, além de reivindicar direitos e o respeito a esse povo” (FOCHI, 2007, p. 61).

CONTEÚDO

- Dança urbana
- Hip Hop
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Reconhecer o Hip Hop como expressão sócio-artística e política do jovem excluído socialmente nas zonas urbanas;
- Conhecer o significado da expressão Hip Hop;
- Vivenciar o Hip Hop a partir do jogo eletrônico Just Dance;
- Identificar os elementos do break nas coreografias apresentadas pelo jogo Just Dance.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão
- Videogame XBOX 360 com Kinect ou outro console
- Jogo eletrônico Just Dance
- Vídeos: https://www.youtube.com/watch?v=q_o6NXNyn68
<https://www.youtube.com/watch?v=mzfOAuuraKU>

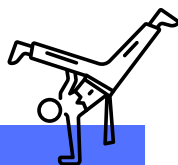
DESENVOLVIMENTO

Esta aula é dividida em dois momentos, sugere-se iniciar com a exibição dos vídeos, disponíveis no YouTube, “Movimento Hip Hop” (IURI FARIAS, 2020) que contextualiza a origem e história do Hip Hop e “Break dance: tutorial iniciante” (UMCOMO, 2018), para os estudantes visualizarem os elementos básicos de dança do Break. Em seguida os estudantes devem realizar a prática do hip hop por meio do jogo eletrônico Just Dance.

Pode ser mantida a mesma organização em grupos da aula anterior para a vivência do jogo que permite a participação de quatro jogadores ao mesmo tempo. Oriente os grupos à escolher uma música do estilo Hip Hop. Enquanto um grupo dança a música, os demais alunos podem realizar uma atividade escrita em que precisam relatar quais elementos do Hip Hop estão presentes na coreografia e descrever o vestuário dos personagens.

Após todos os grupos dançarem, inicie um breve debate sobre as anotações de cada grupo. Peça para que os alunos relatem quais passos básicos do break conseguiram visualizar nas coreografias do jogo e como eram as vestimentas dos dançarinos de hip hop do jogo. Permita que os alunos expressem suas opiniões.

TERCEIRA PRÁTICA



LUTAS DO BRASIL: CAPOEIRA

A Capoeira é uma prática que engloba arte, dança, cultura, luta, jogo, esporte, música, história e filosofia. Essa ampla gama de possibilidades torna sua prática valiosa e singular. Além disso, a capoeira é muito vantajosa no contexto brasileiro, já que requer poucos recursos materiais e não necessita de uma infraestrutura específica (LUSSAC; TUBINO, 2009).

CONTEÚDO

- Lutas do Brasil
- Capoeira
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Compreender a origem e história da capoeira no Brasil;
- Conhecer as características e elementos básicos da capoeira como cultura corporal afro-brasileira;
- Vivenciar a capoeira a partir do jogo eletrônico Tekken.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão
- Videogame XBOX 360 com Kinect ou outro console

MATERIAIS E RECURSOS

- Jogo eletrônico Tekken
- Vídeos: https://www.youtube.com/watch?v=pJx_YhT1ScQ
https://www.youtube.com/watch?v=AYFj8nw0l_E
<https://www.youtube.com/watch?v=UwQdJwigtKg>

DESENVOLVIMENTO

Para trabalhar este conteúdo, propomos duas atividades: a) assistir um vídeo que trata sobre os aspectos históricos e culturais da capoeira; b) a análise de dois vídeos dos personagens capoeiristas Eddie Gordo e Christie Monteiro do jogo Tekken.

No primeiro momento da aula realize a exibição do vídeo “História da capoeira no Brasil - Origens e Curiosidades” (DENTRO DO ESPORTE, 2021), para que os estudantes conheçam a origem e características da capoeira e se familiarizem com seus elementos culturais e movimentos corporais. Os alunos em grupos, podem ser orientados a anotar as principais informações apresentadas no vídeo.

Em seguida, pode ser feita a exibição dos vídeos que mostram as transformações que os personagens do jogo sofreram ao longo dos anos e o aperfeiçoamento dos seus gestos motores na capoeira. Os vídeos apresentados foram, “Eddy Gordo Evolution tekken to tekken 7 1994 to 2020”

(GAMES EVOLUTION, 2022) e “Christie Monteiro [Tekken] EVOLUTION” (THE KRYPT, 2018), disponíveis no Youtube.

Oriente os estudantes a fazer anotações sobre o perfil dos personagens, características físicas, vestuários, gestos motores e identificar os elementos tradicionais da capoeira presentes nos personagens, nas performances e no cenário de jogo. Após todos os grupos finalizarem as anotações, inicie uma roda de conversa para debater os aspectos da capoeira apresentados nos três vídeos.

QUARTA PRÁTICA



ESPORTE: TÊNIS DE CAMPO

“Apresentar conhecimentos sobre tênis é de grande importância, sendo esta prática uma opção quase que rara no âmbito escolar público, provavelmente pela dificuldade em estruturas que possibilitem desenvolver este esporte ou por não ser direcionado à realidade das escolas públicas” (KRÜGER, 2013, p. 60).

CONTEÚDO

- Tênis de campo
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Conhecer as características gerais do Tênis de campo;
- Compreender os aspectos culturais e sociais que envolvem o Tênis de campo;
- Vivenciar o Tênis de campo a partir do jogo eletrônico Kinect Sports.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão

- Videogame XBOX 360 com Kinect ou outro console
- Jogo eletrônico Kinect Sports Season Two

DESENVOLVIMENTO

Inicie a aula exibindo o tutorial do jogo aos alunos e em seguida organize a turma em duplas para praticar o jogo de tênis. Após a vivência do tênis virtualizado, utilize a própria tela do jogo que mostra a quadra de tênis para explicar as regras deste esporte.

Após trabalhar as regras pergunte aos alunos se eles já jogaram o tênis convencional ou se já visualizaram uma quadra de tênis “real”. Caso a resposta da maioria seja negativa, façam uma pesquisa na internet e verifiquem se existem quadras de tênis na comunidade ou cidade onde os alunos residem. Após a pesquisa, iniciem um debate sobre as informações obtidas e a experiência vivida a partir do jogo virtual de tênis.

QUINTA PRÁTICA



ESPORTE DE INVERNO: ESQUI

Os esportes de inverno é um conteúdo comumente negligenciado pelos professores de educação física, não sendo trabalhado sequer na teoria. Há um entendimento de que esses esportes estão muito distantes da realidade dos estudantes da escola pública, e até mesmo, dos próprios professores brasileiros (CELUPPI; FLORES, 2016).

CONTEÚDO

- Esportes de inverno
- Esqui
- Tecnologias digitais

OBJETIVOS

- Conhecer as características dos esportes de inverno;
- Compreender a organização e fundamentos do Esqui;
- Vivenciar o Esqui por meio do jogo eletrônico Kinect Sports;

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

MATERIAIS E RECURSOS

- Televisão

- Videogame XBOX 360 com Kinect ou outro console
- Jogo eletrônico Kinect Sports Season Two

DESENVOLVIMENTO

Inicie a aula exibindo a imagem de um atleta praticando esqui e pergunte aos alunos se eles sabem o nome do esporte representado na imagem e verifique se eles possuem conhecimentos prévios a respeito do esqui.

Em seguida faça a exibição do tutorial do jogo para que os alunos visualizem os movimentos do esqui e posicionamentos do corpo para jogar. Logo após, organize a turma em duplas para a prática.

Oriente os alunos a observarem todos os elementos presentes na tela do jogo de esqui, as condições ambientais do cenário, os equipamentos utilizados, a vestimenta do personagem, os movimentos corporais e as regras do esporte.

Após todos praticarem o esqui virtualizado inicie um debate com a turma sobre os elementos observados por eles. Em seguida faça uma explicação das regras e fundamentos do esqui utilizando a própria tela do jogo.

SEXTA PRÁTICA



ESCOLHA DAS PROBLEMÁTICAS E DE SEUS PONTOS-CHAVES

OBJETIVOS

- Escolher as problemáticas relacionadas ao conteúdo estudado nas cinco práticas anteriores.
- Determinar os pontos-chaves das problemáticas, ou seja, as causas e consequências entre outros fatores que as determinam.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

DESENVOLVIMENTO

Inicie a aula lembrando todos os conteúdos que foram estudados e as atividades que foram realizadas pelos alunos. O professor pode sugerir duas problemáticas relacionadas aos conteúdos que ele gostaria que fossem aprofundados e pode

solicitar aos alunos que sugiram mais um problema de interesse coletivo da turma.

É importante que ocorra neste momento um debate sobre as principais questões relacionadas sobre as cinco aulas anteriores, conduza os alunos à reflexão para que eles consigam elaborar uma problemática relevante para eles.

Após escolherem as problemáticas, é chegado o momento de elaborar os pontos-chaves. É preciso que os alunos reflitam sobre as possíveis causas, consequências e situações que justificam as problemáticas com base em conhecimentos próprios. Façam as anotações dos pontos-chaves no quadro da sala de aula e os alunos devem copiar em seus cadernos, este material embasará a dinâmica da próxima aula.

SÉTIMA PRÁTICA



TEORIZAÇÃO

OBJETIVOS

- Investigar os pontos-chaves das problemáticas escolhidas por meio da pesquisa.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

DESENVOLVIMENTO

Nesta aula os alunos devem buscar as informações necessárias para a compreensão dos problemas dentro de uma visão científica. Pode ser escolher uma ou mais fontes de pesquisa como internet, livros, material pedagógico, vídeos, etc.

Organize os alunos em grupos e divida os pontos-chaves elaborados para que cada grupo fique responsável por pesqui-

sar pontos-chaves diferentes. Solicite aos alunos que construam um pequeno texto sobre as informações encontradas e em seguida compartilhem com a turma seus resultados. Os textos elaborados servirão de base para a atividade da próxima prática.

OITAVA PRÁTICA



HIPÓTESES DE SOLUÇÃO E APLICAÇÃO À REALIDADE

OBJETIVOS

- Elaborar hipóteses de solução para os problemas encontrados.
- Aplicar as hipóteses a realidade para solucionar os problemas.

TEMPO DE AULA

- 2 horas/aula

DESENVOLVIMENTO

Os estudantes por meio de um debate podem sugerir possibilidades de solução para os problemas escolhidos na observação da realidade. As sugestões podem ser registradas no quadro da sala de aula e posteriormente nos cadernos dos estudantes.

É importante que alunos relembrem e reflitam sobre tudo que foi realizado nas aulas anteriores fazendo uma conexão com as hipóteses de solução elaboradas. A partir disso, as hipóteses devem ser colocadas em prática, ou seja, aplicadas à realidade. Os alunos precisam verificar se as hipóteses podem solucionar os problemas estudados.

É importante destacar que não se espera que os alunos resolvam problemas complexos que permeiam o cotidiano escolar ou a sociedade. O verdadeiro intuito da proposta é desenvolver nos estudantes a habilidade de analisar informações de forma crítica e sistemática e a autonomia, para que se vejam como sujeitos sociais capazes de transformar a sua realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma abordagem eficaz para a educação deve se esforçar para promover a curiosidade dos alunos, permitir a reflexão, o diálogo e estimular o pensamento crítico. Isso pode ser feito por meio de métodos de ensino mais interativos, uso de tecnologias digitais como o videogame, projetos práticos, o incentivo à pesquisa, o uso de perguntas provocativas, a exploração e problematização de temas relacionados aos interesses dos alunos e um ambiente que valorize as experiências que eles já possuem.

Esta unidade didática representa um material de apoio à prática docente com sugestões para as aulas de Educação Física. Cabe ao professor/professora analisar se as propostas aqui sugeridas são adequadas a realidade de seus alunos e escolas. Sabemos que aquisição de materiais eletrônicos para uso pedagógico requer recursos financeiros que nem sempre estarão disponíveis, mas na ausência de videogames ou computadores, os docentes podem encontrar formas alternativas para trabalhar o conteúdo de jogos eletrônicos como criar espaços de debate sobre a temática, exibir vídeos, solicitar que os alunos produzam desenhos sobre seus games

favoritos, representar os personagens que mais gostam de jogar e elaborar brincadeiras baseadas em jogos eletrônicos.

Explore a criatividade para trabalhar com este conteúdo que faz parte da cultura corporal e do currículo escolar da Educação Física.

REFERÊNCIAS

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. Metodologia da Problematização: fundamentos e aplicações. ED. UEL. Londrina: 1999.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

CELUPPI, Paulo Rodrigo. FLORES, Lucinar. Educação Física e videogame: uma relação possível. Os desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE. Governo do Estado do Paraná, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_unioeste_paulorodrigoceluppi.pdf

DENTRO DO ESPORTE. História da capoeira no Brasil - Origens e Curiosidades. Youtube, 9 de junho de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pJx_YhT1ScQ

FARIA. Elizabet Rezende de. Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Anais do V Simpósio de Estratégias de Ensino em Educação/Educação Física Escolar. Revista Especial de Educação Física – Edição Digital v. 3, n. 1, novembro, 2006. Disponível em: http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos_e_brincadeiras/jogos_eletronicos/Leituras/Leituras/Jogos%20eletr%C3%B4nicos%20na%20aulas%20de%20Ed.%20F%C3%ADs..pdf

FOCHI, Marcos. Hip Hop Brasileiro: Tribo urbana ou movimento social? FACOM - nº 17 - 1º semestre de 2007. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/maio2013/sociologia_artigos/hip_hop.pdf

GAMES EVOLUTION. Eddy gordo Evolution tekken to tekken 7 1994 to 2020. Youtube, 25 de março de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AYFj8nw0I_E

KRÜGER, Geovane. O tênis de campo como uma possibilidade para as aulas de educação física escolar. Cadernos de Formação RBCE, p. 60-69, mai. 2013. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/1979>

LUSSAC, Ricardo Martins Porto. TUBINO, Manoel José Gomes. Capoeira: A história e trajetória de um patrimônio cultural do Brasil. R. da Educação Física/UEM, Maringá, v. 20, n. 1, p. 7-16, 1. trim. 2009. Disponível: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/download/5815/3992/>

PLAY TIME TV. Video Game – The Movie (O Filme) - Dublado PT-BR. Youtube, 28 de julho de 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iAm_X1sDbyQ

SALLES DA SILVA, Ana Paula. LAZZAROTTI FILHO, Ari. SILVA, Ana Márcia. Práticas corporais, experiência e realidade virtual: notas introdutórias. Motrivivência Ano XXII, n. 34, p. 170-185 Jun./2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17148>

THE KRYPT. Christie Monteiro [Tekken] EVOLUTION. Youtube, 29 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UwQdJwigTKg>

UMCOMO. Break dance: tutorial iniciante. Youtube, 12 de abr. de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mzfOAuuraKU>

VAGHETTI, César Augusto Otero. et al. Exergames no ciberespaço: uma possibilidade para Educação Física. X SBGames - Salvador - BA, novembro, 2011. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92287_1.pdf

