


■ RELATOS DE EXPERIÊNCIA

■ “Das telas para a quadra”: (re)criando vivências com jogos eletrônicos em aulas de Educação Física

“From the screens to the court”: (re)creating experiences with electronic games in Physical Education classes

 Jeferson Alves de Sousa*
Glória Maria Oliveira Martins Farias**
Adriano Lopes de Souza***
Mayrhone José Abrantes Farias****

Resumo: O estudo tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica tematizando os jogos eletrônicos na disciplina de Educação Física, em uma escola pública de ensino integral na cidade de Tocantinópolis (TO). Com isso, realizamos uma pesquisa qualitativa, de campo e de caráter interventivo, tendo como sujeitos 25 alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. A intervenção pedagógica foi composta por uma sequência de três aulas, sendo a primeira e a segunda destinada à tematização de dois esportes, o surfe e o futebol, a partir dos jogos “virtuais”, e a terceira, para a (re)criação para o plano “real” de outros jogos elencados pelos próprios estudantes. Como instrumentos de registro das informações em campo, utilizou-se a observação participante e os diários de campo. Identificou-se durante as intervenções uma significativa adesão dos participantes nas aulas, revelando uma aproximação entre as culturas infantojuvenis e as culturas midiáticas, apontando para diretrizes a serem enfrentadas pela cultura escolar, em prol de experiências mais significativas nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física escolar. Mídias. Jogos digitais.

Abstract: The study aims to report a pedagogical experience focusing on electronic games in the Physical Education discipline, in a public comprehensive school in the city of Tocantinópolis (TO). With this, we carried out qualitative, field and interventional research, with 25 students from the 6th year of Elementary School as subjects. The pedagogical intervention was composed of a sequence of three classes, the first and second being intended for the thematization of two sports, surfing and football, based on “virtual” games, and the third for the (re)creation for the “real” plan other games listed by the students themselves. As instruments for recording information in the field, participant observation and field diaries were used. During the interventions, a significant adherence of participants in classes was identified, revealing a rapprochement between children's and youth cultures and media cultures, pointing to guidelines to be faced by school culture, in favor of more meaningful experiences in Physical Education classes.

Keywords: School Physical Education. Media. Digital games.

* Graduado em Educação Física pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). Contato: jefersona.s@hotmail.com

** Graduada em Educação Física pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Contato: glorinhamartins.f@gmail.com

*** Doutor em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Docente da Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT). Membro do Núcleo de Investigação Multidisciplinar em Educação Física (NIMEF). Contato: adriano.lopes@uft.edu.br

**** Doutor em Educação Física pela Universidade de Brasília (UnB). Docente da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Membro do Núcleo de Investigação Multidisciplinar em Educação Física (NIMEF). Contato: mayrhone.farias@ufma.br

Introdução

O presente trabalho parte da ideia de que os jogos são formas de expressão, os quais apresentam diversos significados no âmbito cultural e educacional. O eixo de problematização decorre de vivências ocorridas no Estágio Curricular Supervisionado (ECS) do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Tocantins (UFT), em que foi observado um forte apelo dos conteúdos midiáticos, por intermédio dos jogos eletrônicos, no cotidiano dos(as) estudantes, promovendo uma notória ressignificação da rotina escolar.

No que se diz respeito à definição de jogos num plano educativo encontramos algumas divergências, em boa parte relacionadas à sua função lúdica, haja vista que o jogo propicia diversão e prazer, mas também, de forma paradoxal, pode proporcionar desprazer, com momentos de decepção e angústia. Destarte, quando escolhido de forma voluntária, o jogo pode ensinar qualquer coisa, desde que disponha aos sujeitos saberes e formas de leitura e apreensão de mundo (Sena; Moura, 2006).

Na esteira dessa reflexão, consideramos o fato de o jogo ser um elemento da cultura e caracterizar-se como algo que foge da vida real, partindo em direção a uma esfera paralela de atividades com orientações próprias. Nesse bojo, Huizinga (2001, p. 33), o descreve como “[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo”.

Ademais, esse direcionamento apresentado acerca do conceito do jogo nos reporta para outras reflexões que o circundam, dentre os quais, a de cultura lúdica, que pode ser entendida como uma estrutura formatada por costumes, valores e condutas representadas nos jogos e brincadeiras. Ela pode ser individual, tradicional ou universal, além de geracional, e vem se constituindo como um dos conteúdos da Educação Física escolar desde o início do século XX. Portanto, o jogo é um lugar de construção da cultura e alguns elementos têm incidência especial nela, dentre os quais, os midiáticos (Brougère, 1998).

Outrossim, sublinhamos compreensões de jogo e de cultura lúdica em diálogo com o universo das mídias, abrindo espaço para a interpretação de outros conceitos como o de jogos eletrônicos ou digitais¹, que desvelam possibilidades heurísticas que, por vezes, se distinguem e se coadunam entre si, sobretudo, nas implicações culturais das mídias na vida das crianças e jovens.

Sobre os jogos eletrônicos, nos reportamos a Battaiola (2000), que os compreende a partir de três partes, sendo elas: enredo, motor e interface interativa. O enredo seria aquele que estipula a trama e os objetivos do jogo; o motor seria o mecanismo de controle de decisões do jogador, propiciando as alterações de estado neste ambiente virtual;

a interface interativa, por sua vez, permite a interação entre o jogador e o motor do jogo, disponibilizando uma porta de entrada para as ações do jogador e um itinerário de respostas audiovisuais referentes às mudanças do estado do ambiente.

Sendo assim, um componente marcante dos jogos eletrônicos que incidem nas culturas infantojuvenis é a mobilização da ficção, do faz de conta, muito embora não sejam exclusividade do mundo digital. Ainda assim, se observarmos um traço histórico, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos do público infantojuvenil sofreram modificações substanciais, sendo sobremaneira influenciadas pelas culturas midiáticas. Tal situação ocorre pelo fato de os sujeitos contemporâneos estarem cada vez mais imersos em tecnologias, incluindo o uso para tarefas habituais como estudo, lazer e comunicação, incluindo, por exemplo, os *chats*, aplicativos de mensagem instantânea, redes sociais ou até mesmo interagindo a partir de jogos digitais (Sena; Moura, 2006).

Ge (2009) destaca que os *games* incorporam importantes princípios de aprendizagem, tais como identidade, interação, customização, desafio, contextos significativos e pensamento sistêmico. O autor sugere que é importante tornar a aprendizagem dentro e fora da escola mais parecida com os *games*, pois é algo que os alunos e alunas têm acesso diariamente.

Nesse sentido, Vaghetti e Botelho (2010) afirmam que o uso de jogos eletrônicos possui um potencial exponencial na educação em todos os níveis de ensino. Eles enfatizam que essa plataforma possibilita a criação de *softwares* educativos e a aprendizagem por meio de simulações em ambientes de realidade virtual, onde as possibilidades de visualização de conteúdos se tornam ilimitadas.

Por outro lado, os jogos eletrônicos, tradicionalmente controlados por teclados, *joysticks*, *mouses* e/ou *game pads*, entre outros dispositivos, através dos quais o usuário, em boa medida, com pouca mobilidade corporal, fica em frente a uma tela jogando, tem contribuído para o aparecimento de problemas de saúde (Vaghetti; Botelho, 2010).

Dentro desse contexto de emergência constante de novas tecnologias na educação, o professor tem uma função estratégica quando pensamos na aplicabilidade pedagógica dos jogos eletrônicos e nos impactos que eles podem ter no desenvolvimento humano e nas relações sociais. Nessa conjuntura, necessitamos ampliar o debate sobre as possibilidades e os obstáculos da incorporação desses conteúdos na área da Educação Física escolar (Ramos, 2008).

Portanto, com base no exposto, o presente estudo emerge a partir das seguintes questões: seria possível tematizar conteúdos da cultura corporal a partir dos jogos eletrônicos em aulas de Educação Física escolar? A

relação entre o “real” e o “virtual” ou do “digital” e “não digital” poderiam ser problematizados em uma aula? E os alunos, conseguiriam assumir o protagonismo desses processos, reportando aos seus respectivos cotidianos com os jogos eletrônicos?

Ora, compreende-se que tais perguntas carregam consigo leituras de mídias no cotidiano dos sujeitos educandos e suas implicações no campo da Educação Física escolar, portanto, merecem ser exploradas e problematizadas com o devido trato teórico-metodológico. Assim, o presente estudo tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica tematizando os jogos eletrônicos na disciplina de Educação Física, em uma escola pública de ensino integral na cidade de Tocantinópolis (TO), no estado de Tocantins.

1. Metodologia

A pesquisa em questão dispõe de uma abordagem qualitativa, considerando que tem por finalidade compreender as relações concebidas pelos atores sociais no campo e, nesse caso em específico, nas experiências pedagógicas tematizando os jogos eletrônicos na Educação Física escolar. Sendo assim, caracteriza-se também como uma pesquisa de campo, de caráter interventivo, organizada em um bloco de 3 (três) aulas.

A escola em que a pesquisa foi realizada é pública, de tempo integral, situada no município de Tocantinópolis, no estado do Tocantins, na região do Bico do Papagaio. A instituição oferta 8 (oito) turmas do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental e participaram do estudo a turma de 6º ano, com um total de 25 alunos, sendo 14 meninas e 11 meninos, com faixa etária entre 10 e 14 anos.

Durante todos os processos em campo, buscamos assegurar o respeito aos preceitos éticos de pesquisa, incluindo desde os momentos de abordagem, orientação, interações, até a produção de registros (Warschauer, 1993). Para mais, optamos por resguardar o anonimato dos sujeitos, atribuindo-lhes nomes fictícios.

Como instrumentos de registro das informações em campo, utilizou-se a observação participante e o diário de campo. Na observação participante, interagimos diretamente com os alunos, ouvindo-os e buscando compreender os fatos ali expostos no cotidiano escolar (Marconi; Lakatos, 1999).

Recorremos ao diário de campo, por sua vez, para registrar pormenores dos episódios, bem como das problemáticas mais relevantes que compuseram as três aulas ministradas, cujas temáticas foram: 1) Os esportes na Educação Física escolar a partir dos jogos eletrônicos: *Subway surfs*; 2) Os esportes na Educação Física escolar a partir dos jogos eletrônicos: *Futebol guiado*; 3) Recriação de jogos eletrônicos pelos(as) próprios(as) alunos(as). Ressaltamos que o planejamento das aulas propostas, com todas as suas caracterizações, foi apresentado à gestão da escola para ciência e anuência.

2. Sobre as intervenções

Antes de apresentarmos os processos das intervenções, é importante sublinhar que as discussões acerca das mídias e dos jogos, por mais que ainda causem estranhamento em algumas escolas, já estão previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Por exemplo, os jogos eletrônicos, enquanto objetos de aprendizagem, estão situados nos anos finais do Ensino Fundamental, na disciplina de Educação Física, dentro da unidade temática “jogos e brincadeiras”. As habilidades previstas no documento são: i) “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”; ii) “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, 2018).

Vale destacar, também, que a Educação Física está alocada na BNCC na área de linguagens, cujo documento pontua que “[...] as atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e, contemporaneamente, digital” (Brasil, 2018, p. 63). Ademais, a BNCC insere como competência da área de linguagens no Ensino Fundamental a compreensão das tecnologias digitais de informação e comunicação sob uma perspectiva crítica e reflexiva dentro e fora da escola, por diferentes formas, auxiliando na resolução de problemas e na produção de conhecimento (Brasil, 2018). Nesse sentido, orientados por alguns dos direcionamentos apontados no documento compomos as aulas a serem apresentadas a seguir.

2.1. Tematizando o esporte na aula de Educação Física a partir dos jogos eletrônicos

O *joystick*² é uma das ferramentas do século XXI que mais prende a atenção das crianças e jovens. Quando associado ao esporte, ganha mais potência didático-pedagógica, considerando o fato de colocar nas mãos do participante as decisões do jogo, literalmente. Quando se trata de Educação Física escolar, esse exercício se torna interessante, uma vez que o corpo em movimento é objeto das intervenções, porém, muitas vezes, acaba sendo pautado por gestos repetitivos e incipientes. Assim, trouxemos dois jogos com a temática esportiva, famosos nos cenários dos games e propusemos um movimento de conversão do *joystick* para a quadra (como conteúdo), tornando o que seria aparentemente “impossível”, em algo realizável, conforme os relatos dos próprios alunos.

Nesse contexto, foi proposta a realização de dois jogos guiados pelos *joysticks*, sendo eles o *Subway surfers* e o

futebol “guiado”, em vivências na quadra poliesportiva da escola. A escolha do *Subway surfers* se pautou pela necessidade de uma outra forma de esporte, que fugisse um pouco do quarteto hegemônico no ambiente escolar, no caso o handebol, o basquetebol, o voleibol e o futebol.

Já no futebol “guiado”, partiu-se de manifestações da própria turma, que demonstrou curiosidade em saber como seria o processo de “conversão” do jogo de futebol do *videogame* para uma vivência na aula de Educação Física. Em linhas gerais, através dos dois jogos propostos, foi possível ver a desenvoltura com que as crianças assimilaram as ações suscitadas, pois não foi preciso mais do que duas explicações para que os mesmos pudessem entender as regras apresentadas.

O primeiro jogo aplicado foi o *Subway surfers*, lançado em 2009 e que, por curiosidade, dentre os(as) estudantes presentes na aula, apenas quatro não sabiam do que se tratava. Inicialmente, fizemos uma roda de conversa em sala de aula em que apresentamos o jogo a partir de um vídeo, por meio de um *notebook*, e discutimos diretrizes para a atividade na quadra. Durante a explicação da atividade a ser realizada, foi possível perceber nos semblantes dos alunos a curiosidade que os tomava. Conseguimos escutar comentários e cochichos como “não vou dar conta de ganhar com esse *skate*”, “vou zerar igual no jogo de verdade”, entre outros.

Em sequência, nos dirigimos para a quadra poliesportiva, onde os alunos foram dispostos em fila, sendo uma elencada como “pegadores” e outra como “corredores”. Uma vez delimitado os papéis no jogo, os participantes tiveram que sair sobre um *skate* até a linha central da quadra. Quando chegavam a um ponto previamente delimitado, poderiam correr e o pegador, por sua vez, sair em sua perseguição nesse momento. O corredor teria que passar perto das traves, bem como por um obstáculo (cadeira) que estava posto adiante e chegar até a fila. O objetivo era concluir todo o itinerário determinado até o final da quadra, sem se deixar ser interpelado pelo pegador.

No momento da realização, a empolgação foi tamanha que, apesar do medo de cair do *skate*, a vontade de ter tal experiência se tornou maior e todos os alunos quiseram participar. Segundo o relato de muitos deles, nunca tinham andado de *skate*, portanto, a experiência promoveu sensações que extrapolaram o próprio roteiro do jogo. Nesse sentido, destacamos as falas de três alunos(as):

Eu gostei muito de andar no skate. Na hora pensei que não tinha nada a ver, mas depois vi que parecia mesmo o jogo [...] Queria era jogar um ‘fute’, mas esse joguinho foi legal (Breno, 12 anos).

Fiquei achando que era só besteira essa coisa de andar no skate igual no jogo. Igual, igualzinho não é, mas tem a ver [...] Dá até vontade de procurar pra jogar no PC (Francisco, 11 anos).

Eu não conhecia o jogo, mas achei muito massa andar de skate. O bom que a gente vai aprendendo usando a imaginação do jogo [...] Acho que se não tivesse aqui, nunca andaria de skate [...] (Mariana, 12 anos).

Seguindo a sequência, o outro jogo eletrônico executado na aula foi o “futebol guiado”. Ao ser apresentada, observamos que a proposta causou muita euforia nos meninos e desânimo em algumas meninas, que disseram preferir queimada à atividade ali proposta. O futebol “guiado” foi realizado de forma que os alunos controlassem uns aos outros através de comandos. Primeiramente, a turma foi dividida em dois times e, logo em seguida, cada equipe elencava os “controlados” e os “controladores”. Eles podiam enunciar qualquer comando para ter o controle do colega, exceto tocá-lo.

Ficou evidente, logo de início, que, no *joystick*, a operacionalização do controle dos comandos é precisa, o que na quadra, no plano “real”, se manifestou de forma diferente. Os impulsos individuais do controlado em várias oportunidades se mostraram mais aguçados, em detrimento dos comandos propostos pelo controlador. Assim, coube-nos implantar regras durante a aplicação do jogo para que ele ocorresse a partir das relações de comando, tal como ocorre em um jogo de *videogame*.

É válido ressaltar a importância de conhecer o funcionamento do jogo no ambiente virtual, facilitando a sua manifestação no ambiente real. Nessa linha de pensamento, Ramos (2008) afirma que se faz necessário que os professores se aproximem e conheçam o mundo dos jogos eletrônicos, pois ele faz parte diretamente da vida de muitas crianças e adolescentes. Assim, a partir dessa ambientação, será possível aproximar o mundo escolar do cotidiano infantojuvenil, fazer relações e aproveitar potenciais dados por esses meios. Sob um panorama geral, a utilização dos jogos eletrônicos serviu como alternativa para se debater o esporte dentro da escola, uma vez que o futebol realizado se pautou por um modelo inclusivo e cooperativo, em que cada praticante precisa do outro para a vivência do jogo. Outrossim, elencamos quatro falas que ilustram a perspectiva dos praticantes do jogo:

Quando falou de futebol eu já tinha odiado. Pensei logo em duas coisas que não gosto: de jogo de futebol e videogame [...] Legal que o jogo é diferente e todo mundo brincou (Diana, 12 anos).

O bacana do jogo, e que foi até meio engraçado, é a gente controlar o parceiro [...] No videogame é mais fácil. Aqui cada um vai na sua cabeça, aí embola o jogo (Marcos, 13 anos).

Senti como se tivesse jogando no Play do meu tio. A gente jogava bomba patch e era louco demais [...] Aqui a gente não pode dar uns “bombão” pra não machucar os outros (Rafael, 11 anos).

Achava que ia ser chatão, mas a gente gostou. Legal que precisa de concentração e prestar atenção no que o colega diz [...] Tem que ter confiança no outro (Carlos, 12 anos).

Para Soares *et al.* (2011), a relação dos jovens com o futebol é cada vez mais estreitada e, sobretudo, veiculada através das mídias. Assim, percebemos o quão a mídia influencia na percepção do esporte dentro e fora do ambiente escolar, disseminando, muitas vezes, uma visão exclusivamente competitiva do esporte. A partir do que foi realizado, conseguimos pensá-lo sob uma perspectiva diferente e contra-hegemônica, uma vez que sobrelevaram valores no esporte.

2.2. Em “jogo”: a (re)criação de jogos virtuais no chão da quadra

A proposta de (re)criação ou adaptação de jogos do plano virtual ao plano real mostrou-se ser bastante desafiadora. Para concretizá-la, a turma foi dividida em grupos, que planejaram previamente e executaram na última aula do bloco. Vale ressaltar que especificamente essas atividades de recriação foram realizadas em salas de aula, por conta da utilização da quadra para outra demanda da escola.

É importante frisar que os jogos, em linhas gerais, carregam um potencial criativo que ajuda no desenvolvimento de habilidades das crianças. Em alguns deles, é preciso redefinir as regras, estimulando a atenção e a concentração, necessárias para as competências perceptivas e motoras (Ramos, 2008). No caso dos jogos eletrônicos, as adaptações e recriações de regras se tornam ainda mais evidentes. Dentre os jogos recriados do plano virtual em nossa experiência, destacam-se:

- a) *Just dance*: foi proposto por um grupo formado apenas por meninas. Os meninos teriam se recusado a participar, pois, segundo eles, “dança é coisa de menina!”. Foi uma atividade musicada, em que as alunas começaram a cantar e fazer movimentos diversificados, cuja turma tinha que repetir. Os(as) professores(as) representavam os juízes, e quem não fizesse o movimento correto era eliminado da prova. No final, uma menina acertou todos os movimentos e conseguiu “zerar” o jogo.
- b) *Score hero*: semelhante ao futebol, todos participaram, porém, algumas meninas reclamaram comentando novamente que “era melhor jogar queimada!”. O jogo aconteceu da seguinte forma: foram postas duas cadeiras encostadas na parede do fundo da sala de aula, formando, assim, uma trave, ou seja, a meta. O goleiro se manifestou de forma voluntária. Foram formadas barreiras para bater faltas, com o objetivo de fazer o gol. Quem conseguisse fazer o

gol passava para outra fase. O que mudavam eram as formas da barreira, bem como a quantidade de pessoas e a distância para o gol.

- c) *Resident evil*: a atividade foi realizada de forma individual. Foram postas duas cadeiras e duas mesas em pontos distintos da sala de aula. Oito alunos de forma voluntária se manifestaram para participar, sendo que cada um ficou em um ponto. Os alunos teriam que passar por cima da cadeira e por baixo da mesa sem deixar que os zumbis os pegassem. O objetivo era chagar até a mesa do professor, sem ser pego pelos zumbis. Caso fossem pegos, se transformavam também em um zumbi.

Como foi pontuado anteriormente, esses jogos foram realizados pelos alunos. Um dos grupos repetiu o jogo *Just dance*, fazendo algumas adaptações com o uso de outras músicas e gestos durante o jogo. Nesse contexto, identificamos uma resistência por parte dos meninos em participar de atividades que julgavam ser próprias das meninas. Outrossim, algumas meninas também tiveram resistência ao se envolverem com atividades em que consideraram ser restritas aos meninos. Portanto, cabe-nos destacar a importância de se problematizar as questões de gênero dentro do ambiente escolar. Porquanto, evidencia-se que os jogos eletrônicos podem ser usados como uma ferramenta para o combate à desigualdade e ao preconceito de gênero.

Tendo em vista o ocorrido durante as intervenções, assim como relatado na fase de recriação, Sousa *et al.* (2023), destacam a necessidade que as escolas têm de incorporar esses recursos nos processos de ensino aprendizagem, visando dar conta de todo universo imagético e criativo presente a partir dos seus sujeitos.

Após o desfecho dos blocos de intervenção, percebemos que temos muito a avançar sobre a atual realidade entre a educação e os jogos eletrônicos, conteúdo que é notoriamente negado no contexto analisado. Segundo Silveira e Torres (2007), tal fato ocorre porque a escola tem resistência às mudanças, desde a infraestrutura até a relação preconceituosa com alguns conteúdos, como as mídias, por exemplo. Os autores também relataram, na oportunidade, o pouco avanço da Educação Física em reação ao esse conteúdo na formação de seus professores.

Com efeito, a facilidade da recriação dos jogos eletrônicos por parte dos alunos no contexto analisado traz importantes pistas para pensarmos no quanto essa nova geração é ligada ao mundo dos *games*, abrindo espaço, assim, para ações e práticas inovadoras quanto a área da Educação Física escolar. Nessa conjuntura, Ramos (2008) aponta dois dos principais desafios para que isso ocorra: o primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender; o segundo,

utilizar estes recursos para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos e morais.

Considerações finais

Levando em consideração os objetivos propostos a partir das aulas, inferimos que é possível identificar potencialidades formativas que os jogos eletrônicos podem promover, com destaque para as interseções entre o real e o virtual nas aulas de Educação Física.

O transcurso das aulas nos proporcionou um olhar aproximado para o que ocorre no cotidiano escolar, trazendo à tona a presença massiva das mídias na vida dos sujeitos que lá estão. Dessa forma, consideramos necessário refletirmos questões relacionadas aos impactos educacionais resultantes de encontros e possibilidades de consolidação dos jogos eletrônicos como uma ferramenta pedagógica.

Para tanto, sublinhamos que é importante promover diálogos entre as culturas escolares, as culturas digitais e as culturas infantojuvenis. Sendo assim, fica evidente que não é preciso ser um especialista em mídias para abordar a temática nas aulas de Educação Física e atingir objetivos que ampliem o repertório de vivências dos sujeitos, motoras, sensoriais, emocionais, etc.

Por fim, observamos que o conteúdo explorado nas aulas pode servir até mesmo como ponte para se debater e repensar pontos significativos dentro da realidade escolar, e que emergiram no decorrer das intervenções, tais como o esporte, o gênero e a violência. No tocante aos alunos, identificamos a satisfação em seus semblantes e a atenção que dispensaram às atividades, demonstrando que os jogos eletrônicos podem e devem ser utilizados pedagogicamente no interior da escola, desde que devidamente integrados ao contexto educacional e com objetivos claros de aprendizagem. ■

Notas

- ¹ Os jogos digitais aqui apresentados estão veiculados aos PC's, consoles de *videogame* e celulares.
- ² Dispositivo utilizado frequentemente em jogos de *videogame* e em outras aplicações, no controle do movimento do cursor em tela.

Referências

- BATTAIOLA, A. L. Jogos por computador: histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. In: **Jornada de Atualização em Informática**, 19, 2000, Anais [...], Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998.
- GEE, J. P. Bons video games e boa aprendizagem. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999.
- RAMOS, D. K. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, jul. 2008.
- SENA, G.; MOURA, J. **Jogos eletrônicos e educação: novas formas de aprender**. Blog da Universidade da Bahia, 2006.
- SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. Educação Física Escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**, 14., 2007, Recife. Anais... Recife: CBCE, 2007.
- SOARES, A. J. G. *et al.* Jogadores de futebol no Brasil: mercado, formação de atletas e escola. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, 2011, 33.4.
- SOUSA, J. A. *et al.* "Pensei que ia jogar era no celular, não me mexendo...": Tematizando os jogos digitais em uma escola pública de Tocantinópolis-TO. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023.
- VAGHETTI, C. A. O.; COSTA BOTELHO DA, S. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 1, p. 64-75, 2010.
- WARSCHAUER, C. **A roda e o registro: uma parceria entre professor, alunos e conhecimento**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.