

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS
CÂMPUS ESEFFEGO
CURSO LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

IGOR BARBOSA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: DESAFIOS E
POSSIBILIDADES**

GOIÂNIA

2020

IGOR BARBOSA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: DESAFIOS E
POSSIBILIDADES**

Monografia apresentada na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso 2 (TCC2), como requisito para obtenção do título de Licenciado em Educação Física na Universidade Estadual de Goiás – Campus ESEFFEGO.

Orientador(a): Prof. Dr. Orley Olavo Filemon

GOIÂNIA

2020

GUILHERME ALVES MACHADO

IGOR BARBOSA SILVA

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: DESAFIOS E
POSSIBILIDADES**

Trabalho Final de Curso apresentado
em 28 de setembro de 2021 provado
pela Banca Examinadora constituída pelos membros:

Prof. Dr. Orley Olavo Filemon – Orientador

Prof^o. Dr. Gabriel Carvalho Bungenstab – Parecerista 1

Prof^o.Me Fabrício Galdino Magalhães – Parecerista 2

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	04
Capítulo 1: OS JOGOS ELETRÔNICOS.....	09
1.1 –Breve histórico dos jogos eletrônicos	
1.2 – Os jogos eletrônicos na atualidade	
1.3 – Os jogos eletrônicos e a Educação Física	
Capítulo 2: A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES, PAIS E ALUNOS SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS.....	14
2.1 – Concepção dos professores, pais e gestores sobre o uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino.	
2.2 - Concepção dos alunos sobre o uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino.	
2.3 – Como estão inseridos os jogos no dia a dia dos alunos.	
2.4 - Qual as possibilidades dos Jogos Eletrônicos na aprendizagem dos alunos nas aulas de Educação Física.	
Capítulo 3: A PESQUISA E SEUS DESDOBRAMENTOS.....	24
3.1 – Mapeamento da produção acadêmica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil.	
3.2 – Resultados e discussão	
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	31

INTRODUÇÃO

A grande popularidade que os jogos eletrônicos vêm ganhando ao longo dos tempos não pode ser ignorada, podendo ser um jogo com narrativa bastante envolvente e grande capacidade de imersão ou apenas um jogo para passar o tempo, é um conteúdo de entretenimento que vem crescendo tanto no público infantil, quanto com adolescentes e adultos.

Moura (2008) coloca o jogo como uma preocupação para pais e professores:

O interesse das crianças pelos jogos eletrônicos justifica-se por ser uma mídia altamente interativa, o que motiva a participação do usuário, a estética, os gráficos e as narrativas empolgam e prendem os jogadores por horas a fio em frente a tela, preocupando pais e professores. (MOURA, 2008, p. 03).

Como citado no trecho acima, os jogos são altamente interativos e motivam a participação do usuário, sendo assim, pais e professores não devem ficar preocupados e sim buscar maneiras de tornar os jogos eletrônicos uma ferramenta de ensino.

Os jogos eletrônicos, uma vez que ocupam lugar privilegiado na preferência das crianças e adolescentes, não podem ser ignorados no ambiente escolar. Ao contrário, podem ser utilizados numa perspectiva crítica, com bom senso, a fim de que sejam exploradas suas vantagens para a aprendizagem e que os alunos sejam capazes de lidar com possíveis influências negativas. (MONTEIRO; MAGAGNIN; DOS SANTOS ARAÚJO, 2009, p.09).

Pensando nisso, o presente estudo teve como premissa a ideia de buscar por meio de questionários e entrevistas, por meio de pesquisa científica, entender qual é a visão de alunos, pais, professores e gestores sobre a utilização dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física, além disso, apontar qual a relevância em discutir sobre os jogos eletrônicos com os alunos, já que é algo bastante presente no cotidiano deles e que é pouco discutido na escola. Entretanto, devido a pandemia do covid-19 juntamente com outros elementos que serão discutidos mais à frente, optamos por pautar o trabalho em um estudo bibliográfico, contemplando alguns dos mesmos objetivos.

Os jogos eletrônicos sempre fizeram parte da minha vida e a meu ver sempre me beneficiaram de maneira positiva, tanto por lazer, quanto por desenvolvimento cognitivo e como pessoa. Sendo amante dos jogos eletrônicos, a justificativa pessoal é a de que sempre pensei como os jogos poderiam ser usados dentro da escola para ajudar os alunos a aprender de uma maneira mais intuitiva, imersiva e lúdica, sendo assim, dentro do contexto da

Educação Física irei buscar através da revisão bibliográfica, opiniões relacionadas ao uso dos jogos eletrônicos nas aulas com professores, pais, gestores, mas também com os alunos.

Socialmente os jogos eletrônicos vêm crescendo de maneira significativa, e tudo que cresce de maneira tão rápida gera certa preocupação, tanto para os pais, quanto para os professores. Dito isso, o trabalho visa mostrar a realidade sobre a aplicação do jogo eletrônico na escola, como ferramenta pedagógica e assim reduzir ou mesmo sanar as preocupações, mostrando que o jogo eletrônico assim como qualquer jogo, pode ou não ser usado no contexto escolar, como ferramenta pedagógica.

No campo acadêmico, a pesquisa se mostra bastante relevante podendo servir de incentivo para novas pesquisas na área, pois espera-se que com os resultados, novos métodos de ensino sejam pensados e os tradicionais repensados. Poderá também contribuir bastante para formação do professor de Educação Física, que através desse estudo poderá pensar suas aulas quando for para a escola de uma maneira mais criativa e inovadora, usando os jogos como um auxílio pedagógico e podendo ajudar a Educação Física conquistar o espaço que merece dentro da escola.

Tendo como tema principal: O uso dos Jogos eletrônicos como ferramenta de ensino-aprendizagem na Educação Física escolar. A problematização desta pesquisa está pautada neste tema e seria revelar qual a percepção dos alunos, pais, professores e gestores, no uso dos jogos eletrônicos no contexto escolar, como ferramenta pedagógica na aprendizagem dos alunos nas aulas de Educação Física?

A partir disso, o objetivo geral da pesquisa é identificar e compreender o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica no ensino e aprendizagem de alguns conteúdos da Educação Física como concentração, coordenação motora, agilidade, raciocínio lógico, estratégias de jogo dentre outros.

Também apresentamos nesta pesquisa os seguintes objetivos específicos: identificar como os jogos eletrônicos estão inseridos no cotidiano das crianças e jovens; indicar e/ou compreender a relevância do uso dos jogos eletrônicos no ensino dos alunos; como também identificar e compreender quais alunos fazem uso de jogos eletrônicos, quanto tempo jogam por dia e a quanto tempo fazem uso dos jogos eletrônicos; descobrir e compreender qual a percepção dos professores sobre os jogos eletrônicos, e se os consideram como conteúdo da Educação Física e se usam ou usariam como ferramenta pedagógica nas suas aula; mapear a produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil.

Para compreender melhor o tema pesquisado, o estudo foi dividido em 3 capítulos. No primeiro capítulo a intenção foi caracterizar os jogos eletrônicos, primeiramente de uma maneira mais ampla, trazendo desde a terminologia a aspectos históricos, sociais e culturais dos jogos em todo mundo, após isso trazer aspectos mais específicos sobre a popularização e consumo dos jogos em um contexto antigo e atual, posteriormente ocorrerá a contextualização dos jogos eletrônicos na atualidade, dando um enfoque maior no seu consumo por adolescentes que cursam o ensino médio e os relacionando com a aprendizagem na Educação Física.

No segundo capítulo buscou-se através da pesquisa bibliográfica trazer qual a concepção dos jogos eletrônicos entre os diversos tipos de pessoas que estão relacionados com o objetivo da pesquisa, sendo eles: professores, alunos, pais e gestores. Além disso o estudo procurou entender em que contexto os jogos eletrônicos estão inseridos no dia a dia desses alunos e como as relações sociais de produção e trabalho podem influenciar no consumo desses jogos.

Capítulo 3 seria a apresentação da pesquisa, com seus desdobramentos, além de análise dos dados coletados, a luz dos textos estudados, das respostas encontradas na pesquisa de campo e da pesquisa bibliográfica feita. Seguindo agora o caminho da nova metodologia proposta, o capítulo 3 será composto por um mapeamento da produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos relacionados à Educação Física no Brasil e resultados das respostas encontradas na pesquisa bibliográfica realizada.

Para levantar uma hipótese parto da premissa, que tanto os professores quanto os alunos, tendem a acreditar que os jogos eletrônicos são conteúdo da Educação Física e podem ser usados para auxiliar no ensino da mesma, porém o método que cada professor irá utilizar, poderá variar de acordo com o contexto social de cada turma, isso poderá validar ou não os jogos como ferramentas pedagógicas no ensino da Educação Física.

O percurso metodológico utilizado para desenvolver essa pesquisa, segue na esteira de Ventura (2015, n.p): “Metodologia, então, é compreendida como o estudo dos métodos, dos procedimentos, das tipologias e da análise dos dados empíricos de uma investigação científica.”

Desta forma seguiremos como metodologia de pesquisa os estudos feitos por Gil, que nos guiará na execução desta pesquisa.

O estudo passou por uma mudança na metodologia onde seu delineamento foi de estudo de caso para pesquisa bibliográfica, houve algumas razões para essa mudança ser feita, a primeira delas é a pandemia do covid19 (que iniciou em 2020, e que ainda está ocorrendo

no mundo em 2021) em que muitos estão passando por dificuldades para se adequarem a nova realidade, devido a isso, o uso de questionários virtuais foi pensado, porém a realidade é que não haveria um grande engajamento dos alunos com estes questionários, pois até com as atividades obrigatórias, há um déficit de comprometimento que é sentido pelos professores. Outro fator é que um dos públicos-alvo da pesquisa eram os alunos de baixa renda, pois são eles que menos tem contato com os jogos eletrônicos, com questionários online não conseguiríamos atingir esse público, pois muitos não possuem nem ao menos um celular para participarem das aulas online. Tendo isso em vista deixaremos todo o percurso metodológico que se foi pensado e as mudanças abaixo no decorrer da introdução.

A pesquisa se classifica como exploratória: As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores. (GIL, 2008).

Usaremos a pesquisa bibliográfica para melhor compreender a concepção de Jogos Eletrônicos no contexto da Educação e da Educação Física Escolar, e como eles são usados pelos professores e seus resultados no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Os dados serão analisados de maneira qualitativa, por ser uma pesquisa que possui como característica investigar inicialmente tudo o que será coletado/mapeado para a partir disso poder desenvolver uma discussão.

Tratando-se de uma modalidade da pesquisa qualitativa, não se pretende chegar a generalizações. O foco da sua atenção é centralizado no desvelamento do fenômeno, interrogando o mundo ao redor. Procura manter o rigor, não o da precisão numérica, mas um rigor metodológico ao tentar compreender os fenômenos que não são passíveis de serem estudados quantitativamente, por apresentarem dimensões pessoais, sendo mais apropriadamente pesquisados mediante a abordagem qualitativa (MARTINS; BICUDO, 1989, p. 8 *apud* SADALA, 2004).

O Método utilizado nesta pesquisa será o materialismo histórico dialético, sendo ele o mais apropriado para nos ajudar a encontrar as respostas aos nossos questionamentos, que partem de uma orientação dialética.

Dilthey (1956) já dizia que o método se faz necessário por conta de nossa mediocridade; como não somos gênios, precisamos de parâmetros para apreendermos o conhecimento.

Sendo assim o presente estudo se apoia no método materialismo histórico dialético pois o mesmo busca mediações entre a relação histórica de sujeito e objeto, portanto investiga o contexto social para desvendar o objeto pela sua totalidade:

[...]o materialismo histórico dialético designa um conjunto de doutrinas filosóficas que, ao rejeitar a existência de um princípio espiritual, liga toda a realidade à matéria e às suas modificações. É uma tese do marxismo, segundo a qual o modo de produção da vida material condiciona o conjunto da vida social, política e espiritual. É um método de compreensão e análise da história, das lutas e das evoluções econômicas e políticas. Marx parte da idéia de que em toda a história o homem não é uma imanência única: na idade antiga ou ele era escravo ou cidadão; na idade média era servo ou senhor; na idade moderna é proletário ou patrão, ou seja, ou ele detém os meios de produção ou vende sua força de trabalho. (FERNANDES, 1984 *apud* ALVES, 2010, p.3).

Alves (2010) ao citar Engels (1979) apresenta as três principais leis do materialismo dialético:

- 1) a lei da transformação da quantidade em qualidade, segundo a qual as mudanças quantitativas dão origem a mudanças qualitativas revolucionárias;
- 2) a lei da unidade e interpenetração dos contrários, que sustenta que a unidade da realidade concreta é uma unidade dos contrários ou contradições;
- 3) lei da negação da negação, que pretende que, no conflito dos contrários, um contrário nega o outro e é, por sua vez, negado por um nível superior de desenvolvimento histórico que preserva alguma coisa de ambos os termos negados (processo por vezes representado no esquema triádico de tese, antítese e síntese) (ENGELS, 1979 *apud* ALVES, 2010, p.4-5).

Foi realizado um levantamento bibliográfico, embasando-se nos conteúdos relacionados aos jogos eletrônicos, seu histórico, a relação entre os jogos eletrônicos e a Educação Física e a possibilidade de se trabalhar os jogos eletrônicos como ferramenta didática para o ensino da Educação Física. Para a análise, em janeiro de 2020 foi pesquisado nas bases de dados mais relevantes para a Educação Física e para o assunto em geral como Scielo e revistas de renome como “Motrivivência” “Pensar a prática” e “Educación Física y Deportes” as palavras chaves “Educação Física”, “Jogos eletrônicos” e “Educação”. Foram escolhidos 17 textos, pela leitura do título, após isso, foram excluídos alguns textos, foram adotados dos seguintes critérios de exclusão:

1. Textos em que ao ler o resumo não se relacionavam com o tema proposto.
2. Textos que excluía a conexão dos jogos eletrônicos com as relações sociais que se busca discutir ao longo da pesquisa.

Com a aplicação destes critérios de exclusão restaram sete textos sendo eles: teses e artigos científicos publicados que foram analisados e problematizados e deram base para revisão bibliográfica dos capítulos 1 e 2.

Capítulo I

OS JOGOS ELETRÔNICOS

Neste capítulo apresento a discussão sobre o conceito de jogos eletrônicos, a terminologia da palavra e aspectos históricos, sociais e culturais dos jogos em todo mundo. Trago também a discussão sobre a popularização do jogo eletrônico durante os anos e seu papel atual na sociedade. Após isso os jogos eletrônicos serão relacionados com a Educação Física e serão citadas especificidades da Educação Física em que a prática dos jogos eletrônicos pode ser utilizada de maneira benéfica na melhora dessas habilidades.

O termo ‘jogo’ tem evoluído ao longo dos anos, e hoje por meio dos recursos tecnológicos e eletrônicos, criou-se uma nova categoria que é chamada de ‘jogo eletrônico’, esses jogos em muito se relacionam com os jogos já conhecidos, como o fato de ambos serem recreativos, porém o jogo eletrônico cria inúmeras possibilidades por meio dos recursos tecnológicos, o jogador pode participar ativamente das ações que irão interferir no andamento do jogo, criando inúmeras possibilidades, esses aspectos geram bastante potencial para atrair crianças e jovens para o uso desses jogos, o que gera uma preocupação em como esses jogos influenciam no desenvolvimento humano em diversos aspectos dessa criança ou jovem. (RAMOS, 2008).

1.1 Breve Histórico dos Jogos Eletrônicos

Para entender melhor como os jogos eletrônicos se tornaram tão populares na atualidade, precisa-se voltar um pouco na história e entender como surgiram e com qual objetivo o jogo eletrônico foi criado. Pereira (2014) destaca que o principal objetivo dos jogos eletrônicos era entreter e aproximar as pessoas, os primeiros dispositivos eletrônicos de entretenimento interativo começaram a ser criados na década de 40, sendo eles bastante rudimentares, muitas das tentativas de criação se esbarravam nas barreiras eletrônicas, até que no final da década de 50 um físico mudou esse panorama:

[...]em 1958 William Higinbotham, um físico que tinha trabalhado na construção da primeira bomba nuclear, criou um jogo eletrônico chamado “Tennis for Two”. A plataforma utilizada era um computador analógico que projetava imagens em um osciloscópio, e o resultado foi uma representação de quadra de tênis vista lateralmente, com foco na trajetória da bola. O cientista levou 3 semanas para programar a máquina para uma exposição do instituto em que trabalhava, o Brookhaven National Laboratory, e tinha o intuito de entreter os visitantes. Ele

escreveu em suas notas sobre a exposição que “um jogo que as pessoas pudessem jogar poderia animar o ambiente, e ao mesmo tempo poderia passar a mensagem de que os nossos esforços científicos tem relevância para a sociedade.” (PEREIRA, 2014, p. 09)

Ainda segundo Pereira (2014) os primeiros videogames foram criados na década de 70, quando Nolan Bushnell (considerado o pai dos videogames) junto de seu amigo Ted Dabney criaram máquinas com jogos *arcade* em que o jogador colocava uma certa quantia de dinheiro e podia jogar por certo tempo, era muito popular em bares, as primeiras máquinas não foram um sucesso, porém acumularam uma boa receita econômica e após isso mudaram o nome da empresa para “Atari”, contrataram um engenheiro chamado Allan Alcorn e propuseram a ele para que criasse algo que qualquer bêbado poderia jogar em um bar, Allan criou um jogo de tênis jogado em uma perspectiva aérea, o jogo virou um sucesso e abriu portas para novos jogos *arcade* como o famoso “Pac Man”, casas especializadas nessas máquinas foram abertas nos Estados Unidos devido ao alto lucro que geravam.

Após isso as empresas buscaram maneiras de trazer esses jogos para dentro da casa de cada um e assim começaram a se popularizar os consoles, aparelho que geralmente conectado a televisão reproduz os jogos e os jogadores jogam através de controles, a primeira empresa que se destacou mundialmente no ramo dos consoles foi a Nintendo, empresa chinesa criadora do grande sucesso “Super Mario Bros” que na década de 80 tinha como rival a empresa SEGA mega drive, com o fenômeno “Sonic”.

Atualmente, na oitava geração de consoles, o mercado é dividido entre Nintendo, Sony e Microsoft, com os consoles Playstation 4, Wii U e Xbox One. Considerando a venda acumulada de consoles dessa e das últimas gerações, a Sony vendeu 18.7 milhões de unidades entre março de 2013 e março de 2014; a Nintendo 16.3 milhões e a Microsoft 11.5 (RICHESTER, 2014 *apud* PEREIRA, 2014, p.15).

1.2 Os Jogos Eletrônicos na atualidade

Vale ressaltar também o crescimento e popularização dos PC's (Computador Pessoal) como instrumento para fazer uso dos jogos eletrônicos, atualmente é normal ver as pessoas jogando no PC, que por sua versatilidade permite ao jogador executar outras tarefas de vida diárias também na máquina.

Na última década o termo “gamer” se popularizou e é comum se deparar com peças e acessórios “gamers” para PC's, que vão de placa mãe, mouse, teclado até cadeiras. Youtubers e Streamers que produzem conteúdo através dos jogos eletrônicos possuem máquinas que podem chegar a até 100 mil reais. Outro instrumento que está sendo bastante utilizado para o

uso de jogos eletrônicos é o celular, pela praticidade e custo que a depender do celular acaba saindo mais barato que um console da nova geração ou um PC “gamer” e ter uma ferramenta que permite as pessoas saírem do ócio na palma da mão é uma ótima opção de lazer.

Diante disso pode-se ver a indústria dos jogos eletrônicos tomar proporções gigantescas com vendas que normalmente geram mais lucro que a indústria cinematográfica em alguns sucessos como GTA V, Minecraft, PUBG, entre outros. Existem também os jogos competitivos que geram campeonatos com prêmios milionários e atraem milhões de expectadores por todo o mundo, tendo como exemplo Fortnite, League of Legends e CS GO.

Ferreira e Darido (2013) em um estudo de caso com alunos do 9º ano do ensino fundamental, cerca de 47 alunos participaram, 41% de classe baixa, 43% pertencentes a classe média e 8% a classe alta, fizeram um levantamento que buscava encontrar respostas como: “quantos alunos fazem o uso de jogos eletrônicos no seu dia a dia?” “quais jogos eles jogam?” “por quanto tempo jogam?”. Bom, os principais resultados é que a maioria (95%) dos alunos fazem uso dos jogos eletrônicos em seu cotidiano, tanto em consoles, pc’s e celulares. As autoras também destacam outros estudos que comprovam que os jogos eletrônicos são uma das principais atividades recreativas praticadas por crianças e adolescentes e é algo que levam até a vida adulta, destacando o desejo que o ser humano tem de brincar.

Sendo o jogo eletrônico algo bastante presente no cotidiano das crianças e adolescentes, o jogo pode e deve ser usado como ferramenta para ensino-aprendizagem:

Por ser uma atividade realizada pela maioria dos alunos entrevistados, é importante que o professor conheça quais são os jogos eletrônicos presentes na vida de seus alunos para que então ele possa utilizá-los como um meio de ensino dos conteúdos de sua disciplina, bem como promover a conscientização sobre os problemas físicos e psicológicos causados pelo uso excessivo desses jogos, com incentivos para que eles mudem seus hábitos e passem a praticar outras atividades, melhorando assim sua qualidade de vida. (FERREIRA; DARIDO, 2013, p.602).

Sendo assim, fica claro que os professores devem procurar atualizar suas ferramentas de ensino, procurando conhecer mais sobre os jogos eletrônicos, pois é algo bastante relevante no cotidiano dos seus alunos, assim como o futebol ou outro esporte popular.

1.3 Os Jogos Eletrônicos e a Educação Física

O estudo de Ferreira e Darido (2013) mostra que a maioria dos jogos utilizados são da categoria esportes que envolvem: futebol, tiro, lutas, danças, exercícios e corridas. Sendo assim pode-se refletir sobre a utilização dos jogos nas aulas de Educação Física.

Junior e De Sales (2012) destacam que é importante inserir os jogos eletrônicos como aliado da Educação Física escolar, pois eles já fazem parte do cotidiano da grande parcela desses alunos. Eles defendem também que os jogos formam variadas habilidades no jogador:

Adolescentes que utilizam jogos eletrônicos com frequência possuem habilidades mecânicas, maior capacidade de liderança, inteligência mais elevada, melhor auto-conceito, melhor habilidade para o computador, níveis mais altos de proximidades e de amizades menos arriscada do que os que não utilizam. O fato é que os jogos, mesmo passados milhares de anos desde suas primeiras manifestações, continuam sendo um fator imprescindível para a geração de relações sociais e consequentemente de cultura. (JUNIOR; DE SALES, 2012, p. 78).

Araújo *et al* (2011) levanta uma discussão interessante, primeiramente citando Pereira (2006) ele coloca que os jogos eletrônicos são considerados os novos álbuns de figurinhas, pois atualmente é através deles que muitos aprendem o nome dos times e decoram o nome de vários jogadores. Sendo assim uma forma mais digital e atual dos alunos se envolverem com os esportes.

Neste sentido, Pereira (2006) argumenta que,

(...) por meio dos jogos eletrônicos, os jovens e as crianças aprendem o nome dos jogadores dos grandes clubes europeus de futebol, pois o videogame se tornou o “novo álbum de figurinhas”, que permite criar, com um realismo de imagens e sensações cada vez maior, um mundo de inúmeras formas de interação, no qual os games se tornam algo distante “do estigma de diversão solitária, os jogos cada vez mais abrem a possibilidade de interação com outros jogadores em rede, estejam eles no computador ao lado ou do outro lado do oceano (PEREIRA, 2006, p. 4 *apud* ARAÚJO *et al*, 2011, 604).

Após esse apontamento, Araújo *et al* (2011) ressalta que os jogos eletrônicos utilizados, principalmente de esportes podem ajudar os alunos nas aulas de Educação Física, e algo importante de se destacar é o aprendizado de regras de esportes que não são tão populares no Brasil, como o Basebol, e até o Futebol Americano, ambos possuem jogos na nova geração e podem auxiliar os alunos a aprenderem um pouco mais sobre diferentes esportes.

Este aprendizado, embora passe apenas pelo conhecimento das regras de determinadas modalidades, aparece como um importante meio para auxiliar o aprendizado do conteúdo esporte nas aulas de Educação Física Escolar, o que estaria levando a novos delineamentos paradigmáticos para a Área. (ARAÚJO *et al*, 2011, p. 604).

É importante destacar a possibilidade da criação de novos delineamentos paradigmáticos para a área, que é algo que a pesquisa busca colocar em pauta, será que os professores de Educação Física podem fazer dos jogos eletrônicos uma ferramenta pedagógica, e em cima disso acontecer a criação de um novo paradigma de ensino para área?

Buscaremos no decorrer deste trabalho apontar possíveis avanços no ensino e aprendizagem de alguns conteúdos da Educação Física, mostrando assim que essa nova concepção sobre os jogos eletrônicos os fazem ser considerados fortes aliados dos professores de Educação Física no desenvolvimento de sua práxis pedagógica.

No próximo capítulo apresentamos a percepção de alunos, pais e professores sobre os jogos eletrônicos, como eles podem ser úteis na vida escolar e no dia a dia dos estudantes, bem como os professores e os pais podem tirar proveito desses jogos, na formação de seus filhos e alunos.

Capítulo II

A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES, PAIS E ALUNOS SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

Neste capítulo apresento através da revisão da literatura sobre qual a concepção que os pais, professores e gestores tem sobre os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino. Após isso, será apresentado sobre qual a visão dos alunos sobre os jogos eletrônicos, e se veem neles potencial para ser uma ferramenta didática. Diante disso, analiso como os jogos fazem parte do dia a dia desses alunos e o quão presente e relevante os jogos eletrônicos são para eles.

2.1 Concepção dos professores, pais e gestores sobre o uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino.

Falar de jogos eletrônicos para professores e pais acaba por gerar uma polêmica, pois as opiniões são incertas e questionáveis. Em um estudo de Moura (2008), ela traz uma pesquisa que busca compreender como se dá a aproximação dos jogos eletrônicos com os professores:

Quando falamos em Jogos eletrônicos, qual a palavra que nos vem à mente em primeiro plano? Ao fazer este questionamento a um grupo de educadores que trabalham no Ensino Fundamental, surgem palavras como: divertimento, concentração, violência, raciocínio, vício, brincadeira, isolamento, e etc. (MOURA, 2008, p.01).

Analisando o texto citado acima, pode-se perceber palavras interessantes de se trazer para a discussão como violência, vício e isolamento, essas palavras caracterizam os jogos eletrônicos como sendo algo ruim para os alunos, porém ao mesmo tempo vemos palavras como divertimento, concentração, raciocínio e brincadeira, já essas palavras são consideradas importantes no desenvolvimento do aluno. Moura (2008) também traz sobre a importância de desmistificar este pensamento tanto dos pais quanto dos professores de ver o jogo eletrônico como inimigo do desenvolvimento e da aprendizagem dos seus alunos e filhos.

Por muito tempo os jogos eletrônicos foram vistos e ainda são, de forma distorcida, muitos pais e professores ao ouvirem a palavra jogos eletrônicos se preocupam e o encaram como um vício, um artefato que gera comportamentos agressivos, induzindo o indivíduo à violência. As pesquisas citadas acima começam a desmistificar essa visão dos jogos, e passam a encará-lo como um instrumento que

pode ser utilizado a serviço da aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades cognitivas. (MOURA, 2008, p.1-2).

Analisando um pouco mais a fundo o estudo de Moura (2008), pode-se constatar que mesmo os jogos sendo um tema familiar para os alunos, acaba que os professores sentem certo desconforto quando esse tipo de mídia como ferramenta pedagógica é apresentado a eles, pois ela coloca em jogo suas fragilidades e limitações como professor.

Muitos não utilizam o computador, não dominam a máquina, pouco utilizam a internet, desconhecendo suas possibilidades de interação e aprendizado, desconhecem a lógica dos jogos eletrônicos, e por isso também encontram dificuldade na jogabilidade. (MOURA, 2008, p.10).

Tanto para professores, quanto para pais, os jogos ainda são muito discriminados, principalmente usando o argumento de que a violência presente nos mesmos é alta e nada educativa, Da Silva e De Abreu Azevedo, (s.d) fizeram uma pesquisa em que isto é evidenciado e também ressaltam que:

O conteúdo violento presente em alguns desses jogos foi a maior preocupação percebida nas respostas dos questionários em relação aos JE's, o que poderia ser um motivo para afastá-los das práticas escolares. Esse elemento encontra-se presente em muitos JE's, e a sua classificação etária no Brasil ainda não é oficializada, como no caso de países europeus e nos EUA, e assim muitos JE's considerados portadores de temas adultos chegam às crianças através do mercado informal sem que os pais e responsáveis tenham conhecimento a respeito de seu conteúdo e classificação. Destaca-se que muitos jogos são criados para serem jogados por adultos, contendo cenas de extrema violência, e, em alguns casos, de sexo explícito, sendo os últimos de acesso mais difícil no país, pois geralmente são apenas lançados no mercado exterior e não chegam a ser falsificados em grande escala por não serem tão vendidos e populares. Assim, um dos preconceitos mais comuns atribuídos aos JE's é em relação a alguns jogos que contém conteúdo de violência explícita e muitas vezes realística, causando temor aos pais, educadores e aos adultos em geral. (DA SILVA; DE ABREU AZEVEDO, p.4-5, s.d).

Com base no que foi dito acima Ujiie e Ujiie (2019) destacam a importância dos pais, gestores, educadores e professores em mediar o uso desses jogos eletrônicos entre os alunos, para que possam filtrar e coibir o uso indevido deles e devem compreender seus malefícios e benefícios para formação do aluno, não deixando de lado outras áreas importantes para o desenvolvimento do aluno, sendo elas atividades físicas variadas e ações lúdicas tradicionais.

Júnior e De Sales (2012) destacam que para alguns pais e alunos os jogos são de extrema importância e aumentam a inteligência do aluno, já outros dizem que os jogos trazem problemas de visão e que “as crianças ficam mais burras”. Outro fato interessante que os autores trazem é sobre como o jogo é usado tanto para premiar ou para castigar alguma ação

da criança ou do adolescente, que geralmente é castigado não podendo fazer o uso de jogos eletrônicos quando não seguem alguma ordem dos pais ou fazem algo que os pais consideram errado, porém ele também é usado como mérito escolar, estando o aluno/filho tirando notas boas, os pais os “premiar” com o direito de jogar mais, colocando o jogo como uma recompensa, um lazer vazio de recompensas em seu desenvolvimento cognitivo e motor.

É interessante trazer sobre a questão da interação familiar, como os jogos eletrônicos podem aproximar pais e filhos. Um estudo de Araújo (2011) traz sobre essa questão através de uma pesquisa feita em escolas públicas e particulares:

Em relação à subcategoria “Interação Familiar” nos games, pode-se constatar que elas estão presentes na Escola pública e na Escola privada, devido principalmente aos jogos de futebol eletrônico. Porém, por meio da questão “Com quem normalmente você joga games?”, observou-se que nenhum ator social da Escola privada afirmou jogar com os pais, enquanto que na Escola pública (20,0%) confirmaram jogar em sua companhia. (ARAÚJO, 2011, p.606)

Por mais que os números de filhos que jogam com os pais sejam ainda pequenos, atualmente esse número vem crescendo e mostra-se que os jogos eletrônicos são sim forte ferramenta para interação familiar e que os pais deveriam dar a devida atenção e buscar se interessar pela prática do mesmo, seja pelos benefícios trazidos, quanto para aproximação do filho ou filha. (ARAÚJO, 2011).

Desse modo é compreensível que os jogos podem e devem ser utilizados na formação dos filhos, que também pode ser usada na escola pelos professores, desde que tenham formação e consciência sobre a utilização dos jogos bem como seu alcance e limitações. Ainda nesse sentido, podemos dizer que se bem orientado os alunos poderão desenvolver muitas habilidades que são imprescindíveis na aquisição de muitas competências, além de proporcionar aos alunos aulas mais atrativas, interessantes e descontraídas (mas com objetivos bem definidos e direcionada a aprendizagem).

2.2 Concepção dos alunos sobre o uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino.

É fato que os jogos eletrônicos estão presente com grande força na vida dos estudantes hoje, é normal se deparar com alunos nos corredores das escolas conversando sobre diferentes tipos de jogos, comentando sobre acontecimentos no mundo dos *eSports* (esportes eletrônicos). Porém nesse tópico iremos abordar se os alunos acham possível a implementação

desses jogos na sala de aula, como ferramenta de aprendizado e se enxergam dificuldades para essa implementação.

Os jogos eletrônicos podem se constituir em uma estratégia pedagógica, pois estão presentes na vida dos alunos. Por meio deles é possível que o aluno aprenda brincando a construir conceitos, atitudes e valores referentes aos conteúdos escolares. Um trabalho desse tipo favorece a consonância das culturas dos alunos com a escolar. (FERREIRA; DARIDO, 2013, p.598).

Como citado acima, os jogos estão bastante presentes na vida dos alunos, sendo assim, criar uma estratégia pedagógica para unir eles a educação seria algo empolgante e vantajoso tanto para os alunos como para a escola. O questionamento que fica é se os alunos estariam dispostos a unir os jogos eletrônicos com o ensino e se aceitariam essa ideia, já que na maioria das vezes os jogos em suas vidas são algo recreativo e de lazer, porém ao tentar utiliza-lo como ferramenta pedagógica, eles se tornariam também uma responsabilidade na vida desse aluno.

“Acreditam ser possível e necessário trazer para as aulas de Educação Física os jogos eletrônicos, pois, jogar videogames, falar sobre personagens, já faz parte do dia a dia dos alunos das escolas, queiramos ou não, apesar dos riscos existentes”. (JUNIOR; DE SALES, 2012, P.77).

Junior e De Sales (2012) fizeram uma pesquisa em que através de questionários mediram o grau de aceitação que essa ideia teria diante dos alunos, propuseram perguntas onde os alunos deveriam responder o que achavam dessa união dos jogos eletrônicos com a Educação Física, tendo em vista suas dificuldades também. A pesquisa foi realizada em escolas da rede pública e também escolas da rede privada.

A pesquisa caracteriza-se como um estudo estatístico de natureza quantitativa e ocorrerá em duas fases. Na primeira fase será aplicado um questionário para os professores de Educação Física e um questionário para os alunos das escolas da rede pública e privada do Norte de Minas Gerais. A segunda etapa ocorrerá através de entrevistas com os alunos que responderam no questionário que tem contato com os jogos eletrônicos. As entrevistas consistiram de perguntas individuais, gravadas para posterior transcrição. Foi formulado um roteiro de perguntas e ações que conduziram à entrevista. As perguntas tiveram como base três vertentes: Por que os jogadores jogam, o que os jogadores esperam e o acham dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar. (JUNIOR; DE SALES, 2012, p. 78).

Através dessa pesquisa poderemos analisar de uma maneira mais ampla nesse tópico qual a concepção dos alunos principalmente em relação a aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física especificamente.

Os questionários e as entrevistas tiveram como objetivos identificar a avaliação de uma proposta de inserção dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, enfatizando sua contribuição para o desenvolvimento da reflexão social crítica e consequente melhoria dos processos educacionais e de ensino e aprendizagem. (JUNIOR; DE SALES, 2012, p.78-79).

Após analisar os dados da pesquisa citada, vemos um grande nível de aceitação por parte dos alunos para que essa integração, jogos eletrônicos e Educação Física possa acontecer, porém ao mesmo tempo a maioria dos alunos vê dificuldade para a realização de tal feito diante principalmente da justificativa da falta de recursos financeiros por parte das escolas.

“[...]a maioria vê possibilidades de inserção dos mesmos no contexto escolar, mas chamam a atenção para a questão de recursos financeiros para grande maioria das escolas para essa implantação”. (JUNIOR; DE SALES, 2012, p. 79).

Quanto à possibilidade de transformar certos jogos eletrônicos em realidade nas aulas de Educação Física Escolar, um percentual de 52,63% é favorável e 47,37% que visualizam muitas dificuldades para que isso aconteça. Portanto, concluiu-se que a maioria dos professores (69,26%) e alunos (82,35%) faria uso dos jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico da Educação Física Escolar e acham interessantes os jogos eletrônicos e que 30,74% e 17,65% opinaram que não fariam uso dos mesmos e não acham interessantes os jogos eletrônicos. (JUNIOR; DE SALES, 2012, p. 79).

Diante dos dados apresentados, os alunos em sua maioria veem a possibilidade de fazer dos jogos eletrônicos uma ferramenta de ensino da Educação Física, é interessante ressaltar a quantidade de alunos que compreendem as dificuldades dessa inserção dos jogos na escola. Isso mostra que eles enxergam com clareza a dificuldade que muitas escolas passam com a falta de materiais, de recursos financeiros e investimentos. Concluindo assim que mesmo que sejam favoráveis a implementação dos jogos eletrônicos, sabem que é algo infelizmente distante hoje da realidade social em que vivem.

2.3 Como estão inseridos os jogos no dia a dia dos alunos.

Neste tópico iremos abordar sobre como os jogos estão presente no dia a dia dos alunos com informações como, quais jogos jogam, onde jogam, quantas horas por dia jogam, desde quando fazem uso dos jogos eletrônicos, se costumam jogar sozinhos ou entre familiares e amigos, isso vai nos ajudar a ter uma maior percepção de como os jogos influenciam os alunos em aspectos sociais e culturais de maneira geral.

O que se pode imaginar primeiramente é que a maioria dos alunos hoje em dia fazem uso dos jogos eletrônicos, seja no celular, pc, console entre outras plataformas. Iremos através deste tópico analisar esta hipótese e analisar se ela se aplica em todos âmbitos sociais.

Ferreira e Darido (2013) fizeram uma pesquisa em que avaliaram bastante aspectos envolvendo os jogos no cotidiano de alunos, no caso da pesquisa em alunos do ensino fundamental.

“No geral, 41% dos alunos pertencem à classe baixa, que vai de menos de um a dois salários mínimos, 43% à classe média (baixa, média e alta) com mais de dois a cinco salários mínimos e à classe alta pertencem a minoria, com 8% da amostra” (FERREIRA; DARIDO, 2013, p. 599).

Nesta pesquisa conseguiram mapear quais jogos eram mais utilizados pelos alunos e separaram por gênero, onde jogos de esporte lideraram com 39% de alunos que jogam esse tipo de jogo, lembrando que jogos de tiro também estão incluídos nesta categoria de acordo com Battaiola (2000). Seguido dos jogos de esportes, vem os jogos do gênero passatempo, que são games do estilo quebra-cabeça, cuidar da sua cidade ou fazenda virtual, etc. Seguindo estão os jogos do estilo ação com 14% e por último ambos com 11% estão os gêneros plataforma (Mario bros, Sonic, etc.) e rpg¹. Quando analisamos os dados mostrados e vemos que o gênero esporte é o principal jogado entre os alunos surgem várias possibilidades para se pensar o jogo como ferramenta de ensino da Educação Física, mas isto estaremos discutindo mais à frente no trabalho.

Agora o questionamento que se levanta é onde jogam e qual a frequência do uso dos jogos eletrônicos no dia a dia desses alunos.

Primeiramente é importante ressaltar que 95% dos alunos que responderam a pesquisa feita por Ferreira e Darido (2013) afirmaram que fazem o uso dos jogos eletrônicos.

A plataforma de jogo mais utilizada pelos alunos, deste estudo, durante a semana é o computador (85%), no qual eles utilizam mais os sites de jogos e de relacionamento do que os CD-ROMs e aplicativos para se divertirem. O tempo de uso do computador por esses alunos é de aproximadamente 4 horas por dia, incluindo os finais de semana. O console foi a segunda plataforma, apontada por 77,5% alunos que passam em média 2 horas e 20 minutos brincando com o jogo. Já o celular é utilizado como plataforma de jogo por 52,5% dos alunos, no qual passam em média 3 horas e 30 minutos durante a semana e mais de 4 horas nos finais de semana, sendo que a metade utiliza o celular a qualquer momento do dia para jogar. (FERREIRA; DARIDO, 2013, p. 603).

1 O RPG é a sigla para Roleplaying Game, geralmente traduzido como Jogo de Interpretação de Papéis, é o teatro improvisado onde a única limitação de seus jogadores é a imaginação.

Visto que os alunos não utilizam o computador apenas para jogar e tendo em vista outros estudos que os próprios autores citam, o console toma liderança quando o assunto é ser o mais utilizado entre os alunos e isto é fato interessante na pesquisa pois com a maioria hoje em dia tendo acesso aos jogos na palma da sua mão com celulares, o console ainda é a principal escolha, podendo levantar a hipótese de que esta escolha seja pela possibilidade de jogar com amigos e familiares. Também é importante ressaltar que os alunos passam mais tempo utilizando o computador e celular do que o console devido principalmente a flexibilidade desses dois aparelhos no que tange a utilização da internet, destacando o forte papel das redes sociais na vida dos alunos. O tempo de utilização desses aparelhos entre os alunos é alto, o que pode trazer malefícios gerando sedentarismo e doenças hipocinéticas.

Esta apreciação pelos jogos eletrônicos inicia-se na infância perdurando até a vida adulta, abarcando amplas parcelas da população. Segundo os dados da Entertainment Software Association (ESA), citados por Sêda (2011), nos Estados Unidos o estereótipo atual dos jogadores mudou; a idade média deles é de 37 anos, 42% são do sexo feminino e 72% das famílias jogam com frequência. (FERREIRA; DARIDO, 2013, p.602).

Por mais que as crianças hoje em dia comecem mais cedo a jogar, seja em celular, tablets, consoles, o trecho citado acima é muito interessante pois mostra como a maioria dos jovens que fazem uso dos jogos eletrônicos levam este hábito para vida adulta, o que ressalta ainda mais a possibilidade positiva de se aliar a educação, pois aquilo será algo levado para vida inteira.

A respeito da utilização dos jogos individualmente ou em grupo seja famílias ou amigos temos um estudo de Araújo *et al* (2011) onde:

Na Escola privada sua prática esteve relacionada principalmente ao gosto por jogar, a interação social, o status, a socialização, a diversão, a competição, a interação familiar, jogabilidade e as imagens atraentes, por sua vez na Escola pública a prática dos games de futebol esteve relacionada ao gosto, a diversão, a socialização, a aprendizagem, a interação familiar e a competição. (ARAÚJO *et al*, 2011, p. 606).

Desta forma, vemos a importância do jogo de esporte para interação familiar, sendo a família principal base de educação e crescimento social e cultural do jovem, ter o jogo eletrônico como aliado é algo bastante benéfico tanto para os pais quanto para os filhos.

Em relação à subcategoria “Interação Familiar” nos games, pode-se constatar que elas estão presentes na Escola pública e na Escola privada, devido principalmente aos jogos de futebol eletrônico. Porém, por meio da questão “Com quem normalmente você joga games?”, observou-se que nenhum ator social da Escola

privada afirmou jogar com os pais, enquanto que na Escola pública (20,0%) confirmaram jogar em sua companhia. Em relação ao jogar com irmãos, na Escola privada (26,7%) afirmaram que sim, enquanto que na Escola pública este índice foi superior atingindo (40,0%). Neste sentido, inferiu-se que a interação familiar foi mais significativa na Escola pública, na qual os alunos pertenciam em sua maioria aos substratos menos favorecidos da sociedade. Algo que pode ser explicado pela escassez de opções de lazer, uma vez que, a área próxima à residência de grande parte dos atores sociais não possui um espaço público de lazer, restando para estes, seus pais e irmãos o lazer dentro da própria residência, por meio da televisão e dos games. (ARAÚJO *et al*, 2011, p. 606).

Essa é outra parte interessante da pesquisa em que mostra que a interação familiar com os pais não é um ponto muito forte, principalmente nos alunos de escola particular. Tendo em vista os dados analisados em que a média de idade dos jogadores é de 37 anos, assume-se a hipótese que muitos deles são pais e eles devem buscar essa aproximação com os filhos na hora de jogar, o que certamente melhoraria suas relações familiares e conseqüentemente as relações sociais do filho. Buscar fazer parte junto ao filho do mundo dos jogos eletrônicos é algo importante para a família, tanto para interação quanto para alertar também dos malefícios que o uso desapropriado do jogo pode vir a trazer, o filho tendo ao seu lado um pai que joga com ele com certeza iria internalizar com mais facilidade essa ideia.

2.4 Qual as possibilidades dos Jogos Eletrônicos na aprendizagem dos alunos nas aulas de Educação Física.

Tendo em vista os assuntos tratados anteriormente, buscamos com esse tópico fazer um levantamento com base na revisão bibliográfica sobre quais as possibilidades de aprendizagem os jogos eletrônicos podem trazer para as aulas de Educação Física.

Um dos objetivos da educação é desenvolver a capacidade de tomar decisões conscientes, formar o cidadão para a sociedade, tornando-os mais crítico sobre assuntos do cotidiano. Os jogos eletrônicos e o avanço da tecnologia estão cada vez mais próximos dos jovens na idade escolar, pois cada dia que passa vem aumentando a quantidade dos mesmos nas casas das famílias brasileiras. (JUNIOR; DE SALES, 2012, p.76).

Considerando que nos jogos eletrônicos devemos tomar decisões que afetarão diretamente o resultado de uma partida ou o final de alguma história, podemos fazer uma relação com o trecho citado acima, pois também ajudam a desenvolver essa capacidade de decisões, principalmente em jogos competitivos onde você precisa analisar a situação e escolher a melhor decisão a se tomar para aquela situação, o que também acontece em vários esportes. Podemos ter como exemplo um jogo de futebol tradicional, onde o técnico dispõe de

diferentes táticas que podem mudar o rumo da partida, em um jogo eletrônico também de futebol, o jogador dispõe de várias táticas que podem vir a mudar o rumo da partida, beneficiando ou não o seu time, porém existem vários jogos que exigem esse tipo de escolha e decisão, outro exemplo seria jogos do estilo Moba e Rpg, onde o jogador pode comprar itens, esses itens geralmente melhoram atributos do personagem e podem decidir se o jogador vai ou não conseguir cumprir seu objetivo no jogo. Algumas dessas decisões devem ser tomadas com rapidez o que podemos facilmente relacionar com vários conteúdos da Educação Física, um exemplo seria o futebol, vôlei, basquete etc. onde decisões rápidas devem ser tomadas para mudar o rumo de uma partida, os jogos então podem auxiliar melhorando a capacidade da tomada de decisão do aluno.

Relacionando os JE's com a Educação Física, Feres Neto propõe a partir dos estudos de Mauro Betti (1998) o processo de “mixagem e estéreo” com os JE's, e que, complementando as idéias do Feres Neto, ocorreria nessa ordem: 1º (mixagem): JE's nas aulas de Educação Física auxiliando na aprendizagem de técnicas de movimento, por exemplo, a partir de dispositivos de realidade virtual ou acessórios de computadores e consoles de videogame. 2º (estéreo): incorporação dos JE's nas aulas de Educação Física, estudando suas diferentes narrativas; a biomecânica e a captura de movimentos reais inseridos nestes jogos, principalmente nos títulos de lutas e esportes; estudos dos diferentes gêneros dos jogos, como os de tiro em primeira pessoa, ação, estratégia, etc.; jogar os JE's nas aulas, criando espaços de discussões sobre os mesmos; e embora esta seja uma tarefa mais complexa, modificar e/ou criar JE's com os alunos. O autor propõe, nas instituições universitárias, a abertura de laboratórios que pesquisem os JE's, suas características e possibilidades pedagógicas. (AZEVEDO; PIRES; DA SILVA, 2007, p.95 *apud* FERES NETO, 2007).

A ideia do autor da abertura de laboratórios que pesquisem sobre os jogos eletrônicos e suas possibilidades pedagógicas é algo a se destacar, pois os jogos estão crescendo cada vez mais e são algo fortemente presente no cotidiano dos alunos, tendo a possibilidade do uso deles para auxílio pedagógico, práticas educacionais devem ser pensadas a partir daí. Outro ponto interessante de se destacar são os jogos de realidade virtual onde os alunos realizam movimentos jogando, exemplos são: Kinect, console Nintendo Wii e volantes simuladores. Nestes jogos os alunos além de jogarem estão se movendo e possuem um gasto energético significativo em relação aos outros jogos, porém esses jogos não são tão populares entre o público geral, com exceção dos jogos de dança e dos simuladores de corrida em que se utiliza os volantes simuladores, esses são utilizados até por pilotos profissionais para treinamento e são algo importante no mundo automobilístico, porém possuem um alto custo de aquisição.

Falando um pouco mais sobre os jogos de realidade virtual, existem os exergames que são jogos que relacionam os exercícios com os jogos, nesse tipo de jogo um dos principais

pontos negativos dos jogos eletrônicos que é o sedentarismo não existe, já que você joga se movimentando:

[...]os exergames podem contribuir para a educação física escolar de uma forma direta na motivação e na participação dos alunos nas aulas, pois, segundo Alves (2007), alguns fatores desmotivam a prática da educação física, tais como o relacionamento professor-aluno, a metodologia de ensino e os conteúdos, que acabam se concentrando nos esportes coletivos. E é neste ponto que se percebe a motivação dos alunos habilidosos e a fuga dos menos habilidosos. Muitos queixam-se também do cansaço trazido pela prática de exercícios físicos, como percebemos na maioria das respostas do questionário de relato de vivência. Os exergames podem trazer para as aulas de educação física práticas diferentes, conteúdos diversificados, esportes inabituais, formas divertidas e motivadoras de se abordar os temas nos ambientes educacionais. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p. 120).

Tendo em vista o trecho citado acima neste estudo onde Baracho, Gripp e Lima (2012) fazem um estudo de caso sobre os exergames, através da pesquisa realizada com alunos e professores pode-se ver as possibilidades pedagógicas que os exergames trazem para a Educação Física, já que trazem práticas diferentes das que são feitas geralmente pelo professor de Educação Física, os autores também trazem algumas críticas que são embasadas pelas respostas dos questionários e também na obra de outros autores, porém iremos discutir essas críticas no capítulo 3.

CAPÍTULO III

A PESQUISA E SEUS DESDOBRAMENTOS

Aqui primeiramente apresentarei um mapeamento da produção acadêmica sobre os jogos eletrônicos em periódicos da Educação Física, posteriormente serão apresentados os resultados da pesquisa enaltecendo pontos positivos e negativos dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica sempre embasados pela revisão bibliográfica, sua análise, além de comprovar ou não a hipótese inicial deste estudo, tem também como objetivo responder ao problema da pesquisa, ou dar pistas para sua resolução.

3.1 Mapeamento da produção acadêmica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil.

Para mapearmos a produção acadêmica sobre os jogos eletrônicos como campo de pesquisa da Educação Física no Brasil, iremos utilizar como base um artigo científico publicado na revista *Motrivivencia* de Matheus Borsato *et al* (2019) por ser um artigo recente e que levanta pontos importantes, porém, primeiramente iremos ponderar sobre nossa experiência na busca de artigos científicos sobre o tema, principalmente relacionado à Educação Física.

A produção científica sobre os jogos eletrônicos é algo que vem crescendo nos últimos anos exponencialmente juntamente com o crescimento da popularidade dos jogos em si, quando temos como foco em nossa pesquisa o tema jogos eletrônicos encontramos diversos artigos publicados em revistas de renome pelo Brasil, é um tema que está sendo bastante difundido, principalmente nos últimos anos. À medida que vamos limitando nossas buscas ao relacionar os jogos eletrônicos com a educação em geral, percebemos que o número de produções acadêmicas cai significativamente, pensamos que seja devido ao estereótipo que os jogos possuem de não se relacionar com educação e sim com lazer. Ao limitarmos mais ainda essa pesquisa e investigarmos a relação de jogos eletrônicos com práticas pedagógicas, já encontramos uma grande escassez de produções e com isso encontramos dificuldades em pesquisar sobre o tema.

Agora tendo em vista objetivamente a relação jogos eletrônicos e Educação Física, esse déficit de produções fica ainda maior, gerando bastante dificuldade ao se pesquisar sobre o tema e quando analisamos as produções já feitas podemos encontrar falta de obras para

serem a base do tema pesquisado. Quando esses artigos são analisados, os pontos positivos tanto na visão dos autores quanto na visão das pessoas entrevistadas no caso de um estudo de caso são grandes, o que leva a ressaltar a importância de se pesquisar mais sobre o tema.

Trazendo agora um levantamento estatístico do estudo de Borsato *et al* (2019) temos que:

Ao contextualizar inicialmente os periódicos científicos da área de Educação Física que integram nosso mapeamento sistemático, constatamos que a Revista Licere é o periódico que, até o momento, possui o maior número de artigos sobre JEs. Na sequência, localiza-se a Revista Motrivivência. Em linhas gerais, as publicações desses dois periódicos representam quase a metade (46,5%) de todas as publicações sobre os JEs no campo acadêmico-científico da Educação Física no Brasil, ao menos do ponto de vista do alcance empírico de nossa investigação. (BORSATO *et al*, 2019, p. 8).

É interessante observar o fato de que apenas duas revistas têm 46,5% de publicações sobre o tema, o que nos leva a refletir que diversas outras revistas ainda não são abertas ao tema, ou não se interessam pelo mesmo. Mas nota-se que ambas revistas são de renome no meio da Educação Física o que nos corrobora o fato de que o tema é de extrema importância de ser pesquisado.

“Ainda que em uma posição inferior, vale mencionar que a Revista Pensar a Prática tem recebido estudos de JEs e que, no decorrer do tempo, o periódico poderá também ser uma plataforma de discussão dessa temática” (BORSATO *et al*, 2019, p. 11).

Consideramos importante destacar o trecho acima pois mostra uma revista da mesma região do autor do presente trabalho, o que indica que acadêmicos do estado Goiás buscam pesquisar sobre o tema dos jogos eletrônicos, mesmo que sua maioria essas pesquisas surtem de estudantes da região sul do Brasil segundo Borsato *et al* (2019).

Uma dominância dos estudos históricos-sociais é vista diante do tema pesquisado, principalmente estudos que buscam relacionar a interação humano e máquina que geram mudanças socioculturais. Em seguida aparecem estudos que relacionam diretamente os jogos eletrônicos com a Educação Física, ou relacionam diretamente algum jogo específico com as aulas. Considerando assim que houve um aumento grande de trabalhos com esta temática nos últimos anos, ampliando assim o entendimento sobre o tema de acordo com Borsato *et al* (2019).

Por fim concluímos esse tópico afirmando que é um campo que tem muito ainda a ser explorado, mas que recentemente tem sofrido um grande crescimento no que se diz respeito a produção acadêmico-científica pelo Brasil.

3.1 Resultados e discussão.

Neste tópico apresentaremos a análise obtida até aqui através da revisão bibliográfica, buscando explanar pontos positivos e negativos dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino da Educação Física, além de buscar expor sobre suas possibilidades pedagógicas. Discutiremos em cima das colocações dos principais autores que subsidiaram a escrita do presente trabalho.

Baracho, Gripp e Lima (2012) destacam que uma das principais críticas a respeito dos jogos eletrônicos é a inatividade e passividade, porém nos exergames, que já foram explanados no desenvolvimento do presente trabalho isso não acontece, e o nível de atividade física dos alunos que usam podem aumentar. Porém, nos jogos eletrônicos tradicionais, essa questão da inatividade e passividade é uma crítica muito relevante, por isso são importante fatores como o uso moderado dos jogos acompanhados de hidratação e devido descanso.

O professor de educação física precisa estar preparado para se relacionar e dialogar com os alunos que emergem com essa nova cultura. Porém, é indispensável manter visão crítica sobre o uso das tecnologias digitais, não considerando o virtual como substituto imediato do real, mas sim como um desafio de incorporação de uma nova linguagem, que amplia e recria as possibilidades das práticas corporais na cibercultura. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p. 122).

É importante ressaltarmos que a formação acadêmica desses professores na maioria das vezes não os prepara para a aplicação dos jogos eletrônicos no âmbito escolar como ferramenta de ensino. Assim como destaca os autores, os jogos eletrônicos devem ser usados como uma nova forma de linguagem para criar novas possibilidades pedagógicas, novos meios de aprender, não deixando de lado as práticas pedagógicas já usadas, a mudança é feita aos poucos e não acontece da noite para o dia, os jogos irão aos poucos conquistar seu espaço.

Diante das vivências destacadas neste estudo, o profissional de educação física vê-se diante de novos desafios, onde deve tentar maximizar as vantagens da utilização dos EXG e minimizar suas desvantagens. À primeira vista, e de forma reducionista, imagina-se que há o risco da máquina ocupar o lugar do profissional de educação física ou levar à mecanização e estereotipação dos movimentos dos alunos. Outros, porém, encaram a aplicação da virtualidade como ferramenta de apoio para a área. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p.120).

Assim como na maioria das profissões, o avanço da tecnologia causa medo, e esse receio do ser humano em ser substituído pelas máquinas sempre existiu, porém os professores precisam sempre estar se reinventando, sempre buscando novas formas de levar o aprendizado para seu aluno, e os jogos eletrônicos podem ser usados não para substituir o professor de

Educação Física, mas sim para auxiliá-lo, para criar novos meios aprendizagem. É claro que é algo desafiante e à primeira vista causa receio na maioria dos professores, mas ao se aprofundarem sobre o assunto e suas vantagens, poderão deixar os preconceitos de lado e usar tanto os jogos eletrônicos normais quanto os exergames ao seu favor visando o ensino dos alunos.

Azevedo, Pires e Da Silva (2007) destacam algumas dificuldades que possam dificultar a inserção dos jogos eletrônicos na escola, sendo elas, primeiramente como dito anteriormente por outros autores a falta de informação no curso de formação dos professores, que não prepara os futuros professores para utilização dos jogos eletrônicos, nem prepara para o uso das novas tecnologias em geral. Outra dificuldade que se possui são as aulas com duração média de 45 minutos, onde não seriam suficientes para finalização de alguns jogos, porém isso poderia ser solucionado com a produção de trabalhos multidisciplinares

Os autores destacam também a falta de recursos técnicos e humanos que deixam mais distante ainda a criação de jogos pelos alunos. Outro ponto importante de se comentar, é que as escolas públicas brasileiras só podem utilizar em seus computadores softwares livres ou seja, o sistema operacional mais conhecido por todos que é o Windows, não pode ser utilizado, o que limita a possibilidade do uso dos jogos eletrônicos, já que em sua maioria os mais populares comercialmente são utilizados para rodar no sistema operacional da Microsoft.

[...] os autores apontam que os JE's podem desenvolver diversas habilidades e conhecimentos em seus jogadores, podendo ser utilizados como proposta educativa. Porém seus conteúdos devem ser discutidos por meio da mediação dos professores nas escolas, tanto para seu uso nesta, como para uma educação ao lazer dos que os jogam, debatendo-os criticamente com seus estereótipos de gênero, sua violência explícita executada pelos jogadores, e seus interesses comerciais neles vinculados. (AZEVEDO; PIRES; DA SILVA, 2007, p. 98).

É de extrema importância que além de usados, os jogos eletrônicos devem ser discutidos entre professores e alunos, uma reflexão crítica sobre os conteúdos dos jogos, seus interesses comerciais também devem vir à tona. Normalmente o que se vê nos jogos são corpos estereotipados seguindo o padrão de beleza da sociedade, ou até corpos que se remetem a humanos, porém são irreais, atualmente essa situação vem mudando com a sociedade tendo um olhar mais crítico sobre a situação e cobrando mudanças por parte das empresas que desenvolvem os jogos. Um exemplo seria no jogo “League of Legends” que após a reclamação do público sobre a sexualização das personagens femininas, diversas roupas estão sendo alteradas. Seria de extrema importância trazer essa discussão também para a escola, ouvindo a opinião dos alunos e trazendo uma reflexão crítica para a aula, fazê-los

pensar na razão do desenho das personagens serem retratadas dessa maneira e quais interesses comerciais estão por trás disso. Os autores citados acima também defendem o uso dos jogos eletrônicos aliados da realidade virtual para que os alunos também tenham um gasto energético enquanto jogam. (AZEVEDO; PIRES; DA SILVA, 2007).

É importante ressaltar que não há a necessidade dos aparelhos eletrônicos dentro do ambiente escolar para se discutir os assuntos sobre o tema, trazendo para os alunos as reflexões do impacto social que os jogos eletrônicos trazem.

Algo que também dificulta a aplicação dos jogos nas aulas de Educação Física, é que as unidades escolares não permitem que a Educação Física se envolva com esse tipo de projeto, pois ainda há um preconceito envolvido, muitos ainda pensam que a Educação Física é a mesma da década de 30,40, 50. Muitos professores salientam também sobre a sobrecarga de trabalho docente, o que faz inviável a aplicação dessas novas linguagens nas aulas, a falta de tempo é algo que os professores também citam, pois, para realizarem as aulas precisariam que os alunos fossem para outra sala. (DA SILVA; DE ABREU AZEVEDO, sd).

Quando perguntados sobre quais tipos de JE's poderiam ser utilizados nas aulas de Educação Física, dois professores negaram esta possibilidade, sendo que um deles diz que não os considera tema para ser abordado pela Educação Física, pois "o objetivo da Ed. Física é o movimento corporal" (Lucas). Segundo este professor as aulas deveriam privilegiar o movimento, mas entra em contradição ao dizer que permite pesquisas no Laboratório de Informática sobre "tema esportivo, e com situações relacionadas c/ o corpo humano", se é possível trabalhar o movimento sem o "movimento" neste caso, porque não seria possível pesquisar o movimento corporal expresso nos JE's e que problematizam as práticas corporais mais comuns da Educação Física? (DA SILVA; DE ABREU AZEVEDO, sd, p.6).

Falas como a desse professor limitam a Educação Física, a falta de preparo e da busca de se relacionar com as novas formas de linguagem que surgem acabam por marginalizar a Educação Física ainda mais nas escolas. Mas ao contrário desses professores que negam que os jogos eletrônicos sejam também um conteúdo da Educação Física, o estudo de Da Silva e De Abreu Azevedo (sd) relevou que muitos professores gostariam de utilizar os jogos como ferramenta de ensino, principalmente como forma de ilustração e aprendizado de estratégias que iriam acrescentar no aprendizado do aluno.

Diante dos resultados aqui apresentados, concluímos que os jogos eletrônicos podem ser sim conteúdo da Educação Física, porém não são poucas as dificuldades que os professores que buscarem trazer esse conteúdo para a aula enfrentarão. A principal dificuldade é a financeira, já que para trazer os jogos para dentro da escola, as instituições de ensino precisariam de um forte investimento para aquisição de máquinas, sejam elas consoles ou Pc's

que consigam executar os jogos atualmente comercializados. É imprescindível que os professores busquem sempre estar se atualizando e tragam para a sala de aula novas formas de linguagem utilizando a tecnologia. É importante também lembrar que se forem trazidos para sala de aula, os jogos devem ser analisados também de maneira crítica, explorando todo seu lado comercial para que os alunos enxerguem a questão social e midiática que os envolvem de maneira ampla.

Vale ainda destacar que os jogos eletrônicos fazem parte do currículo escolar de Educação Física desde 2019 (BNCC do Ensino Fundamental), mas conforme já mencionamos, poucos professores e escolas conseguem trabalhar com eles, e ainda sim, sob forte desconfiança de que essa atividade não seria uma aula de Educação Física.

Seria empolgante tanto para alunos quanto para professores que os jogos pudessem ser utilizado como ferramenta de ensino, podemos imaginar uma aula em que as regras e estratégias de certo esporte pudessem ser ensinadas através dos jogos eletrônicos, o que facilitaria a aprendizagem e com certeza traria mais comprometimento do aluno, pois estaria aprendendo brincando, claro que sempre os utilizando com a devida cautela , porém é algo que infelizmente está distante da realidade das instituições de ensino brasileiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De maneira geral, podemos dizer que o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta de ensino na Educação Física ainda é algo distante da realidade atual. Por mais que a maioria dos professores tenham conhecimento de que os jogos são algo fortemente presente no cotidiano dos alunos, alguns ainda não os considera conteúdo da Educação Física e outros não sabem como utilizá-los dentro da escola diante de tantas dificuldades, principalmente estruturais e financeiras.

Essas novas formas de linguagem que os jogos eletrônicos proporcionam podem ser algo muito importante na formação do aluno e tanto pais quanto professores e gestores devem procurar informações para que os filhos e alunos façam o uso dos jogos de maneira a agregar valores sociais positivo aos mesmos e também com eles gerar uma forma de aprendizado lúdica e satisfatória. O aluno que aprende jogando, internaliza os conteúdos mais facilmente que o que aprende de maneira tradicional.

É importante destacar que os currículos do curso de Educação Física pelo Brasil podem começar a buscar maneiras de trabalhar os jogos eletrônicos nas aulas e incluir isso na formação dos professores, com esse aumento das pesquisas na área, isto poderá começar a ser visto em um futuro não tão distante. Mesmo que um aumento das pesquisas sobre os jogos eletrônicos esteja acontecendo, quando relacionam os mesmos com a Educação Física, o número de obras que contemplam esse tema ainda é baixo e ainda existe muitas coisas a serem pesquisadas, pode-se concluir isso logo após o levantamento bibliográfico.

Conclui-se que os jogos eletrônicos podem ser fortes aliados da Educação Física sendo utilizados para apreensão de vários conteúdos da mesma, além de ser de demasiada importância a discussão de todo seu contexto histórico, crítico e social, já que ele é algo presente fortemente no dia a dia dos alunos. No caso das escolas públicas, investimentos devem ser feitos em equipamentos para trazer essa ideia para realidade e cabe ao professor juntamente com a escola pensar maneiras de aliar os jogos eletrônicos as suas aulas, tendo como principal objetivo o ensino e aprendizagem dos alunos.

Sendo assim consideramos que o objetivo geral e específicos da pesquisa foram contemplados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Alvaro Marcel. O método materialista histórico dialético: alguns apontamentos sobre a subjetividade. **Revista de Psicologia da UNESP**, v. 9, n. 1, p. 1-13, 2010.

ARAÚJO, Bruno Medeiros Roldão de et al. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz: Revista de Educação Física**, v. 17, n. 4, p. 600-609, 2011.

AZEVEDO, Victor; PIRES, Giovani De Lorenzi; DA SILVA, Ana Paula Salles. Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas. **Motrivivência**, n. 28, p. 90-100, 2007.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, p. 111-126, 2012.

DA SILVA, Ana Paula Salles; DE ABREU AZEVEDO, Victor. A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS ELETRÔNICOS: INFLUÊNCIAS E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS PERCEBIDAS PELOS PROFESSORES DE FLORIANÓPOLIS/SC.

DILTHEY, Wilhelm. Introduccion a las ciencias del Espiritu. **Madrid: Revista de Occidente**, 1956.

FERREIRA, Aline Fernanda; DARIDO, Suraya Cristina. Os jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. **ETD-Educação Temática Digital**, v. 15, n. 3, p. 595-611, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

JÚNIOR, Emilio Rodrigues; DE SALES, José Roberto Lopes. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões: Educação Física, Esporte E Saúde**, v. 10, n. 1, p. 70-82, 2012.

MONTEIRO, Tairine Vieira Barros; MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins; DOS SANTOS ARAÚJO, Cláudia Helena. Importância dos Jogos Eletrônicos na Formação Do Aluno. **Anápolis: Universidade Estadual de Goiás, Brasil**, 2009.

MOURA, Juliana Santana. Jogos eletrônicos e professores: primeiras aproximações. **4º Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas**, 2008.

PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014.

RAMOS, Daniela Karine. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. **RENOTE**, v. 6, n. 2, 2008.

SADALA, Maria Lúcia Araújo. A fenomenologia como método para investigar a experiência vivida: uma perspectiva do pensamento de Husserl e de Merleau-Ponty. **Seminário internacional de pesquisa e estudos qualitativos**, v. 2, 2004.

UJIE, Nallyjia Mayumi Tavares; UJIE, Nájela Tavares. Contribuição dos jogos eletrônicos ao desenvolvimento motor de crianças: algumas ponderações. *Revista Thema*, v. 16, n. 2, p. 372-380, 2019.

VENTURA, Paulo Roberto Veloso et al. Metodologia da Investigação Científica—um olhar a partir de pesquisadores da Educação física. **Texto Didático**. Goiânia, 2015.