



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS  
CÂMPUS ESEFFEGO  
CURSO LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Willian Borges Sagioratto Evangelista

**O ENSINO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: CONTRIBUIÇÃO E PERSPECTIVA PARA O ENSINO DO  
FUTEBOL**

GOIÂNIA

2021

Willian Borges Sagioratto Evangelista

**O ENSINO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: CONTRIBUIÇÃO E PERSPECTIVA PARA O ENSINO DO  
FUTEBOL**

Trabalho de conclusão de Curso 1, pela  
Universidade Estadual de Goiás – ESEFFEGO, no  
curso de Licenciatura em Educação Física, para  
obtenção da aprovação e matrícula em TCC1.

Orientador: Profº Me. André Luís dos S. Seabra

GOIÂNIA

2021

Willian Borges Sagioratto Evangelista

**O ENSINO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: CONTRIBUIÇÃO E PERSPECTIVA PARA O ENSINO DO  
FUTEBOL**

TCC final, apresentado na Universidade  
Estadual de Goiás - ESEFFEGO, como parte  
das exigências para a obtenção de formação.

Local, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Me. (André Luis dos Santos Seabra)  
Afiliações

---

Prof.Dr. (Luiz Delmar Costa Lima)  
Afiliações

## **RESUMO**

Na disciplina de Educação Física Escolar, nota-se nos tempos atuais um desgaste na relação dos interesses dos alunos com a mesma, onde, a partir disso, surge a necessidade de criar novas possibilidades para combater este problema. O jogo eletrônico na atualidade é um dos elementos mais fortes da cultura, em destaque de crianças e jovens, a partir disso, o trato do mesmo nas aulas de Educação Física pode ser uma alternativa para combater o tal desinteresse, justamente pelo fato desses jogos se fazer presente no dia a dia da maioria dos alunos (não de forma obrigatória, mas por interesse próprio dos mesmos), logo, o jogo eletrônico além de ser uma ferramenta para abordar temas que a escola não permite, por falta de estrutura (como o futebol, por exemplo), acaba sendo também um meio para atrair os alunos para as aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física escolar, Jogos Eletrônicos, desinteresse.

## **ABSTRACT**

In the discipline of School Physical Education, there is currently an erosion in the relationship of students' interests with it, where, from that, there is a need to create new possibilities to combat this problem. The electronic game is currently one of the strongest elements of culture, highlighted by children and young people, and from that point on, dealing with it in Physical Education classes can be an alternative to combat such lack of interest, precisely because these games are to be present in the daily lives of most students (not mandatory, but for their own interest), therefore, the electronic game, in addition to being a tool to address issues that the school does not allow, due to lack of structure (such as the football, for example), ends up being also a means to attract students to Physical Education classes.

Keywords: School Physical Education, Electronic Games, disinteres

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1: PRÁTICAS SOCIAIS/CULTURAIS DOS JOVENS E OS CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO II RELAÇÕES DE APRENDIZAGEM PRESENTES NOS JOGOS ELETRÔNICOS E O FUTEBOL.....</b>	<b>17</b>
2.1 – Jogos eletrônicos e seu potencial pedagógico para a Educação Física Escolar.....	17
2.2 – O ensino do futebol na educação física escolar tendo os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino.....	22
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>27</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>29</b>

## 1. Introdução

Ao longo dos últimos anos, acompanhamos a grande crescente da indústria dos jogos eletrônicos, onde os mesmos, aos poucos, foram se tornando parte do cotidiano das pessoas, principalmente das crianças e jovens, onde, pode-se afirmar que esses jogos já fazem parte da cultura, em destaque das questões lúdicas da sociedade atual.

Cada vez mais estes jogos têm se espalhado pelo mundo, e continuam crescendo a todo o momento, ou seja, é difícil encontrarmos crianças/adolescentes que não tenham acesso a vídeo games e computadores. (DEBORTOLI e SANTOS, p.2)

Ao pensar em educação, escola, é impossível ignorar as questões culturais da sociedade, em específico das crianças e jovens, logo, sabendo que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura, atualmente, pode-se dizer que é um dever da Educação Física (em específico, por estar diretamente ligada para além de outras coisas, a questão lúdica), trabalhar e desenvolver este tema (jogos eletrônicos), dentro da escola.

Para Costa (2006), não trabalhar com os jogos eletrônicos dentro da escola é um erro, tendo em vista que ele faz parte da realidade dos alunos e alunas.

Dentre os deveres da Educação Física escolar, temos o trato com os esportes (futebol, basquete, vôlei e etc), e quando olhamos para os jogos eletrônicos, vemos uma grande oportunidade de aproveitar-se deste recurso, tendo em vista que o mundo esportivo é um dos grandes destaques dessa indústria.

Os jogos eletrônicos esportivos hoje em dia estão entre os mais consumidos. A educação física escolar tem como um de seus componentes curriculares o jogo. Por isso, pode fazer uso do vídeo game como ferramenta de ensino, utilizando os jogos eletrônicos esportivos e ao mesmo tempo instrumentalizando-os pedagogicamente dentro da escola. (DEBORTOLI e SANTOS, p.2)

Sabendo da relação já existente entre jogos eletrônicos e os esportes, é evidente a grande ferramenta que a Educação Física pode se apropriar, onde neste projeto, vamos aprofundar em específico no futebol.

Pensando no ensino do futebol, é de fácil constatação que grande parte das escolas não tem capacidade de ofertar o mesmo (por falta de recursos, espaço e etc.), logo, os jogos eletrônicos surgem como uma ferramenta que pode se tornar essencial no trabalho do mesmo (e não apenas do futebol, onde por meio deste recurso, é possível abordar diversos outros esportes).

Aproveitar-se dos jogos eletrônicos, no trabalho com o futebol, dentro da escola, na disciplina de Educação Física, é algo que traria o desenvolvimento da sociedade, com relação ao entendimento deste esporte (uma vez que por meio desta ferramenta, o mesmo seria melhor abordado e desenvolvido no âmbito escolar).

É válido ressaltar que o futebol é o esporte que mais tive contato (onde, foi e é o que mais pratiquei e acompanho), quanto aos jogos eletrônicos, é uma indústria ao qual sempre me interessei, além de ser meu principal objeto lúdico. Contudo, um projeto juntando ambos, é completamente motivador para mim.

Por fim, é válido ressaltar que esta relação entre Educação Física e jogos eletrônicos é recente (logo, muitas coisas ainda estão sendo exploradas e descobertas), sendo assim, é fundamental o desenvolvimento de novas pesquisas.



## **2. Tema**

Como pode-se aproveitar dos Jogos Eletrônicos, para o ensino do Futebol, na Educação Física escolar.

## **3. Título**

O ensino dos jogos eletrônicos na educação física escolar: contribuição e perspectiva para o ensino do futebol escolar.

## **4. Problema**

Como o ensino dos Jogos Eletrônicos podem mediar a aprendizagem dos conhecimentos relativos à prática corporal Futebol, na Educação Física escolar?

## **5. Objetivo Geral**

Analisar as perspectivas pedagógicas dos jogos Eletrônicos, enquanto currículo na educação física escolar, e as possíveis relações com ampliação de aprendizagem de práticas corporais, como o futebol.

## **6. Objetivos Específicos**

- Discutir a presença dos jogos eletrônicos na educação física escolar, e a sua relação com a formação esportiva educacional.
- Dimensionar possíveis relações pedagógicas existentes entre os jogos eletrônicos e o Futebol;
- Descrever possíveis pontos positivos e negativos da relação entre Jogos Eletrônicos e o ensino de futebol na Educação Física escolar;

## **7. Hipótese**

O trato do futebol, dentro da Educação Física escolar, por meio dos jogos eletrônicos, mostrou-se relevante, contribuindo com a exposição dos conteúdos e a aprendizagem dos alunos acerca deste esporte (regras, técnicas e etc).

## 8. Metodologia

Esta pesquisa tem como objetivo encontrar a relevância de se utilizar dos jogos eletrônicos, para o ensino do futebol na Educação Física escolar, onde, uma pesquisa de viés metodológico o materialismo histórico dialético é a que melhor se encaixa neste projeto.

Importante ressaltar todo planejamento e ideia de se fazer uma pesquisa de campo, onde, agregaria mais valor a este trabalho, no entanto, principalmente devido a pandemia, isto não foi possível. A seguir, um pouco do que era o planejamento inicial:

Segundo Ventura, et al., (2015) a pesquisa experimental é a mais indicada para se testar hipóteses. A partir disso, se fundamenta a escolha pela pesquisa experimental (manipulada).

A abordagem quantitativa será adotada para este projeto, tendo em vista que nesta pesquisa, os alunos vão ter acesso a conteúdos do futebol, por meio dos jogos eletrônicos, onde ao final, será avaliado a evolução dos participantes a cerca do conhecimento deste esporte.

Para a técnica de coleta de dados, será adotado a aplicação de questionário, onde é válido citar:

Para fazer uso do questionário é preciso que o pesquisador tenha claro o que deseja buscar; esta definição vai fundamentar os questionamentos, os quais devem levar sempre em conta o objetivo da investigação. (VENTURA, et al., 2015, p. 24)

E finalizando todo o processo, será realizada a análise de dados.

Como dito anteriormente, devido a pandemia, este trabalho teve sua pesquisa repensada, onde, através do questionário, que será realizado com professores da área (Educação Física escolar), seguido por análise de dados, pretende-se alcançar os objetivos traçados para este estudo.

## CAPÍTULO I

### Revisão da Literatura

#### PRÁTICAS SOCIAIS/CULTURAIS DOS JOVENS E OS CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

Tratando da formação de indivíduos para a sociedade, sabemos o quão fundamental é a escola no dia a dia, onde, tendo em vista essa importância na preparação para a vida adulta, temos leis que amparam e exigem o acesso dos mesmos na formação educacional, onde, entre 4 e 17 anos de idade é obrigatório a frequência no ensino básico, sendo responsabilidade dos responsáveis a matrícula de seus dependentes, porém, este é um tema ao qual não será aprofundado, onde, partiremos agora para a discussão acerca da Educação Física, que faz parte desse processo educacional obrigatório, portanto, será tratado um pouco sobre sua história, até chegar nos tempos atuais.

A Educação Física Escolar tal como a concebemos hoje - como matéria de ensino - têm suas raízes na Europa de fins do século XVIII e início do século XIX. Com a criação dos chamados Sistemas Nacionais de Ensino, a Ginástica, nome primeiro dado à Educação Física e com caráter bastante abrangente, teve lugar como conteúdo escolar obrigatório. (SOARES, 1996, p. 08)

Dando um breve salto na história, trataremos acerca da Educação Física no Brasil, cujo durante o século XX, esteve vinculada a instituições militares e a classe médica, o que foi importante para a concepção da disciplina, para suas finalidades, assim como para o campo de atuação e a sua forma de ser ensinada.

Segundo Lima, 2015, em 1851 foi feita a Reforma Couto Ferraz, que tornou obrigatória a Educação Física nas escolas do município da Corte, onde, por não ter caráter intelectual, teve uma certa rejeição por parte dos pais, principalmente no caso das meninas (lembrando que as ideias na época se associavam as instituições militares, portanto no caso dos meninos, foi de mais fácil a aceitação).

Em 1880, Rui Barbosa deu seu parecer sobre o projeto 224 –Reforma Leôncio de Carvalho, Decreto nº 7.247, de 19 de abril de 1879, da Instrução Pública–, no qual defendeu a inclusão da ginástica nas escolas e a equiparação dos professores de ginástica aos das outras disciplinas. Nesse parecer, ele destacou e explicitou sua ideia sobre a importância de se ter um corposaudável para sustentar a atividade intelectual. (LIMA, 2015, p. 248)

Logo no início do século XX, nos estados de Bahia, Ceará, Distrito Federal, Minas Gerais, Pernambuco e São Paulo a Educação Física, que ainda era conhecida como Ginástica, foi implementada no currículo, que na época era influenciado pelo movimento escolanovista

(evidenciou a importância da Educação Física no desenvolvimento integral do ser humano), afirma Lima, 2015.

A Educação Física que se ensinava nesse período era baseada nos métodos europeus -o sueco, o alemão e, posteriormente, o francês -, que se firmavam em princípios biológicos. Faziam parte de um movimento mais amplo, de natureza cultural, política e científica, conhecido como Movimento Ginástico Europeu, e foi a primeira sistematização científica da Educação Física no Ocidente. (LIMA, 2015, p. 248 e 249).

Na década de 30, a eugenia da raça volta a ganhar força no meio da Educação Física, assim como, os militares voltam a serem os principais influenciadores da mesma, devido a ascensão das ideologias nazistas e fascistas, porém, logo o discurso eugênico deu lugar para o higiênico e prevenção de doenças, que segundo Lima, 2015, esse sim, era passível de se trabalhar no meio escolar.

É válido ressaltar de forma breve, a diferença entre os conceitos “eugenismo” e “higienismo” (porém, este é um tema que não será aprofundado): o primeiro está vinculado a preocupação de se ter os melhores “corpos”, a busca pela melhora da genética da população (é válido ressaltar que na época, a Educação Física estava muito atrelado a questão de preparar a sociedade para o que fosse necessário, seja servir o exército ou para outros trabalhos pesados, que exigiriam força física); o segundo conceito está atrelado a preocupação com a saúde, com o bem estar, onde, a preocupação da Educação Física não é preparar pessoas para servir o exército ou estado e sim, a busca pela saúde, prevenção de doenças e etc.

Apenas em 1937, na elaboração da Constituição, é que se fez a primeira referência explícita à Educação Física em textos constitucionais federais, incluindo-a no currículo como prática educativa obrigatória (e não como disciplina curricular), junto com o ensino cívico e os trabalhos manuais, em todas as escolas brasileiras. Também havia um artigo naquela Constituição que citava o adestramento físico como maneira de preparar a juventude para a defesa da nação e para o cumprimento dos deveres com a economia. (LIMA, 2015, p. 249)

Segundo Lima os anos 30, com a industrialização, urbanização e Estado Novo, a Educação Física teve atribuído a sua função, o papel de fortalecer o trabalhador, para que o mesmo seja mais produtivo, assim como, desenvolver a cooperação, pensando na coletividade.

Do final do Estado Novo até a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1961, houve um amplo debate sobre o sistema de ensino brasileiro. Nessa lei ficou determinada a obrigatoriedade da Educação Física para o ensino primário e médio. A partir daí, o esporte passou a ocupar cada vez mais espaço nas aulas de Educação Física. O processo de esportivização da Educação Física escolar iniciou com a introdução do Método Desportivo Generalizado, que significou uma contraposição aos antigos métodos de ginástica tradicional e uma tentativa de incorporar o esporte, que já era uma instituição bastante independente, adequando-o a objetivos e práticas pedagógicas. (LIMA, 2015, p. 249 e 250)

Após 1964, as influências tecnicistas ganharam força no meio educacional, onde, o ensino era visto como formação para mão-de-obra qualificada e a Educação Física na época era considerada uma atividade prática, voltada para o desempenho técnico e físico do aluno.

Durante a década de 70, a Educação Física ainda estava atrelada a questões de habilitar indivíduos para o estado, na época, voltou a ganhar força a questão da preparação para o meio militar e junto a isso, tivemos também as questões esportivas que ganharam força, onde buscava encontrar e lapidar atletas para representar o Brasil, dentro e fora do país.

A iniciação esportiva, a partir do ensino fundamental, tornou-se um dos eixos fundamentais de ensino; buscava-se a descoberta de novos talentos que pudessem participar de competições internacionais, representando a pátria (LIMA, 2015, p. 250).

Na década de 80, este modelo de ensino não foi para frente, o que gerou novas mudanças na Educação Física escolar, onde a função de promover o esporte de alto rendimento foi retirado da escola e passou-se a preocupar com as questões psicomotoras, além disso, o foco que era ensino fundamental, mudou para o segmento de primeiro ciclo e ensino infantil, afirma Lima, 2015.

O campo de debates se fertilizou e as primeiras produções surgiram, apontando o rumo das novas tendências da Educação Física. A criação dos primeiros cursos de pós-graduação em Educação Física, o retorno de professores doutorados fora do Brasil, as publicações de um número maior de livros e revistas, bem como o aumento do número de congressos e outros eventos dessa natureza foram fatores que também contribuíram para esse debate. (LIMA, 2015, p. 251)

Atualmente, concebe-se a existência de algumas abordagens para a Educação Física escolar no Brasil que resultam da articulação de diferentes teorias psicológicas, sociológicas e concepções filosóficas (LIMA, 2015, p. 251).

Essas correntes têm aproximado a Educação Física cada vez mais das ciências humanas, onde, tentam fazer com que a disciplina articule com todas as dimensões do ser humano.

Segundo Darido e Junior (2010), um dos deveres da Educação Física escolar é formar crianças e jovens críticos, capazes de conquistar a autonomia, por meio do conhecimento, reflexão e transformação da cultura corporal de movimento.

Podemos perceber com o recorte a cerca da história da Educação Física que ela sempre esteve ligada ao seu objeto de estudo (corpo humano), onde, no decorrer dos anos, o que mudava era o motivo da preocupação com o corpo, onde, durante um período influenciado pelo meio militar, tivemos os esforços voltados para os interesses dos mesmos (como por exemplo, preparar grupos para servir o exército futuramente) e em outra época,

tivemos a influencia medica, a preocupação com a saúde do corpo, onde a Educação Física, junto da pratica corporal, seriam importantes nesta jornada.

Olhando a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), 2018, é possível perceber que dentre os deveres da Educação Física escolar, ainda temos as preocupações higienistas, no entanto, além disso, com base na BNCC, temos outros pontos que a Educação Física deve se preocupar, onde, será destacado a questão da cultura.

É fundamental frisar que a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. (BRASIL, 2018, p. 213)

Explorar o universo cultural vai além de resgatar jogos e brincadeiras antigas, nos tempos atuais por exemplo, temos uma grande influência do meio eletrônico, dos jogos eletrônicos, onde, sem dúvidas é necessário se pensar no trato desta temática nas aulas de Educação Física, tendo em vista que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura, do dia a dia de muitas pessoas.

O direito dos jovens a uma reflexão sistematizada sobre essa manifestação da cultura eletrônica deve ser garantido, principalmente se compreendermos os jogos eletrônicos não apenas como uma atividade desinteressada, mas como um objeto da indústria cultural que está carregado de informações e valores interessados. (SILVEIRA, TEIXEIRA, TORRES, p. 2).

Segundo, antes de aprofundar na temática dos jogos eletrônicos, é importante ressaltar acerca da Educação Física escolar, que a cada dia, tem que se preocupar cada vez mais com o desinteresse na participação dos alunos, nas aulas, onde muitas vezes a disciplina é ate "marginalizada" e tida como menos importante.

Segundo Darido (2004), cerca de vinte por cento dos alunos pedem dispensa das aulas de Educação Física na escola e esse é um dos sintomas do desinteresse atual a cerca desta disciplina, onde, um dos motivos de se ter esse desinteresse esta na própria forma em que a mesma é abordada, dando ênfase esportiva e com isso, muitas outras possibilidades acabam sendo deixadas de lado (dança, lutas, jogos e até mesmo o conhecimento sobre o próprio corpo são exemplos de temas que muitas vezes não são abordados).

No entanto, destacamos que, em virtude de uma tradição instituída, é comum que os alunos, a comunidade escolar e, por vezes, os seus professores vejam a Educação Física como uma disciplina exclusivamente prática e, muitas vezes, voltada para os interesses imediatos dos alunos (como exemplo, o jogar futebol). (NETO, et al., 2010, p. 8)

A Educação Física passa por algumas dificuldades, onde de modo geral não se tem o apoio que deveria ter, muito menos o valor que merecia, com isso, alguns professores acabam

cedendo a vontade dos alunos (onde vemos em algumas escolas, que basicamente temos apenas futebol como aula prática), e isso acontece, justamente, pela falta de apoio a matéria e também pelo desinteresse dos alunos e da própria escola (em alguns casos a educação física acaba sendo vista mais como um momento de lazer dos alunos e não como disciplina de fato).

Apesar de citar sobre o desinteresse dos alunos nas aulas de Educação Física, é válido ressaltar que isso acaba ocorrendo também pela falta de variedade dos conteúdos, onde de certa forma, as aulas práticas aplicadas pelos professores acabam sendo repetidas (um aluno tem a vivência com vôlei, futsal, basquete e handebol no seu sexto ano, muita das vezes, no ano seguinte, ele vai vivenciar esses mesmos esportes).

Um dos fatores desencadeantes desse afastamento seria a repetição dos programas de Educação Física: os programas desenvolvidos no ensino fundamental são os mesmos do ensino médio. Tais programas, grosso modo, se restringiriam à execução dos gestos técnicos esportivos. (NETO, *et al.*, 2010, p. 8)

Esse ciclo repetitivo de conteúdo se dá por alguns motivos, alguns deles citados anteriormente (falta de interesse da escola, dos alunos o que gera desmotivação no professor para procurar abordar conteúdos diferentes), mas além disso, outro ponto que impede, é a falta de material adequado, falta de espaço, o que nem sempre é fácil de resolver.

Com certeza são diversos motivos que ocasionam a limitação do que é aplicado nas aulas de Educação Física, e temos algumas questões já discutidas, que mostram também, outras dificuldades da disciplina dentro da escola, mas não é justo ser completamente pessimista, onde, apesar de todas as dificuldades, é possível ver em pesquisas que os alunos de modo geral reconhecem a importância da Educação Física.

Curiosamente a educação física aparece como a terceira disciplina mais importante no ensino médio, com 10,5%. Quando questionados se a educação física possui mais ou menos importância que as demais disciplinas, 76,8% dos alunos indicaram que esta é tão importante quanto as demais. (BRANDOLIN, KOSLINSKI, SOARES, 2015, p. 605)

A grande questão de tudo é: porque mesmo reconhecendo tal importância da disciplina, ainda assim alguns alunos pedem dispensa da mesma na escola e porque outros, não se interessam acerca das aulas? Estaria faltando motivação?

A cerca disso, é necessário discutir um pouco sobre motivação, que segundo Magill (1984), a palavra vem do latim *motivum*, que significa "uma causa que põe em movimento", podendo ser definida como um impulso para realização de algo.

No entanto, a motivação não se demonstra na mesma intensidade em todas as pessoas, pois temos interesses diferenciados. Sendo assim, o professor deve estar consciente da busca por conteúdos diversificados e motivantes, para que se consiga atender aos interesses contidos nas turmas, fazendo com que essa falta de previsão

que a motivação manifesta, não venha lhe causar dúvidas no que diz respeito à motivação de seus alunos. (CHICATI, 2000, p. 100)

Sabendo da importância de dar motivação aos alunos, voltamos a discussão sobre algumas barreiras que a Educação Física encontra, o que pode ocasionar em um ciclo vicioso e sem fim (dificuldades que geram a não exploração de conteúdos diferentes e que ocasionam na falta de motivação).

A repetição de conteúdo, assim como a exclusão de vários outros, é um dos grandes contribuintes para o desinteresse com a disciplina de Educação Física, onde, resta ao professor buscar alternativas quanto a isso, tentando diversificar mais o conteúdo, da forma que for possível, entrando um pouco na questão da criatividade, de buscar alternativas para abordar temas diferentes, mas junto a isso, entra um outro contraponto, que é a questão de as vezes faltar a devida valorização para com o professor e com a disciplina, o que de certa forma, acaba contribuindo nesse ciclo repetitivo de conteúdos aplicados e na exclusão de outros (é valido ressaltar que não será aprofundado a temática sobre a desvalorização do professor).

Dando sequência, a partir de agora, tentando contribuir com essa questão da diversificação de conteúdo, será abordado acerca dos jogos eletrônicos, onde o mesmo pode ser um contribuinte interessante nas aulas de Educação Física, pois, por meio dessa ferramenta é possível abordar conteúdos que a escola não possibilita, por falta de materiais, estrutura (como o futebol, onde de modo geral as escolas não tem estrutura para desenvolver este esporte e através dos jogos eletrônicos, é possível abordá-lo), além disso, os jogos eletrônicos fazem parte da cultura atual, o que gera ainda mais a necessidade de se trabalhar com o mesmo na Educação Física escolar.



## CAPÍTULO II

### RELAÇÕES DE APRENDIZAGEM PRESENTES NOS JOGOS ELETRÔNICOS E O FUTEBOL

#### 2.1 Jogos eletrônicos e seu potencial pedagógico para a Educação Física Escolar.

A cerca dos jogos eletrônicos, é importante tratar sobre uma das especificidades da pesquisa, onde, segundo Aarseth, existe uma dificuldade de associar estes jogos a outras teorias que tratam de elementos da cultura (como brinquedos, cinema e etc) e de certa forma isso acontece, pela rápida evolução da indústria de jogos eletrônicos.

Pinheiro (2007), aponta a necessidade do desenvolvimento de uma metodologia que fosse capaz de analisar os jogos eletrônicos (buscando auxiliar nas necessidades de entender, analisar, criticar e produzir).

A cultura tem mudado aceleradamente a partir da rápida evolução tecnológica proporcionada pela informática, e os JEs apresentam características próprias e em constante transformação. Estas transformações aceleradas precisam ser levadas em consideração pelos pesquisadores que, ao invés de simplesmente associarem seus conhecimentos teóricos anteriores a um novo objeto de pesquisa, deveriam conhecê-lo criteriosamente, levando em conta o que o objeto tem a oferecer aos pesquisadores e como ele se encontra relacionado ao contexto contemporâneo. (AZEVEDO, 2012, p. 17)

JEs é usado por Azevedo para abreviar jogos eletrônicos, onde além dele, Pinheiro e Aarseth também defendem a importância de se conhecer e buscar o máximo de conhecimento possível a cerca do seu objeto de estudo.

EspenAarseth é um dos nomes mais renomados no campo de pesquisa dos jogos eletrônicos, sendo um dos fundadores da revista internacional Games Studio, onde o mesmo afirma que a revista é uma área do conhecimento própria ao estudo desses jogos.

[...] ao escrever um editorial para a primeira revista científica dedicada aos games, o pesquisador norueguês EspenAarseth (2001) definiu o ano de 2001 como o “marco zero” dos game studies, pois a revista [Game Studies], o primeiro congresso científico internacional da área e as primeiras disciplinas sobre jogos eletrônicos em cursos de graduação surgiram neste período. (PERANI, 2008, pp. 1-2).

Apesar dos esforços de Aarseth para tornar a revista Game Studio referência no estudo de jogos eletrônicos, com base em Perani (2008), a mesma não teve êxito no Brasil, onde a maioria dos estudos não contemplam contribuições da revista.

Bom, é evidente que os estudos a cerca dos jogos eletrônicos estão em evolução e de certa forma são recentes, era importante citar Aarseth e Game Studio, a titulo de curiosidade a cerca da temática, onde a partir de agora iniciaremos a discussão principal, trazendo um breve recorte sobre a história dos jogos eletrônicos.

Segundo Batista, et al (2007), o primeiro jogo eletrônico surgiu em 1958, criado pelo físico Willy Higinbotham, que deu o nome de TennisProgramming ou Tennis for Two.

Em 1961, no Massachusetts Institute of Technology (MIT), os pesquisadores criaram o jogo Spacewar!, cujo tema era uma guerra espacial, estando o jogador no controle de uma das naves que enfrentava naves inimigas. (BATISTA, et al., 2007, p. 2)

Spacewar fez sucesso e através disso, Ralph Baer em 1966, teve a ideia de criar uma maquina que fosse capaz de fazer com que os jogos pudessem rodar por meio da televisão.

Em 1972 tivemos o lançamento do Odyssey 100 (primeiro console da historia), um ano antes, em 71, NolanBushbell desenvolveu uma nova versão do jogo Spacewar, onde o mesmo seria jogado no Computer Space (o primeiro Fliperama da história). Logo depois, Nolan junto de Ted Dabney, criou uma empresa especializada no desenvolvimento de jogos de Fliperama, cujo nome é Atari.

Ainda em 1972, a recém criada Atari lançou seu primeiro jogo, conhecido como "Pong", que segundo Batista, et al (2007), simulava uma partida de Tênis de Mesa (PingPong), era bem simples e intuitivo, onde o jogo se juntou aos que fizeram bastante sucesso, ate então.

Até aqui, era apenas o começo de uma das maiores industrias dos tempos atuais e pensando na relação dos jogos eletrônicos com a Educação, em especifico a Educação Física, logo nesse início, já podemos ver relações entre o esporte, Educação Física e essa indústria, onde o Tennis for two (primeiro jogo da história) e o Pong (primeiro jogo da empresa Atari), era simuladores de esporte, tênis e Ping-Pong, respectivamente.

Saltando na história, tivemos o surgimento de outras empresas, assim como o lançamento de novos jogos que fizeram sucesso (dentre eles o Street Fighter, que de certa forma também tem relação com a Educação Física, por ser um jogo que tem o tema lutas inserido em seu contexto, no entanto ele não chega a ser um simulador).

A indústria dos jogos eletrônicos disparou, onde Rahal (2006) afirma que a mesma é a maior indústria do entretenimento, que em 2001 faturou US\$ 21 bilhões, número três vezes maior que a indústria do cinema de Hollywood, que faturou US\$ 8,4 bilhões.

Atualmente a indústria dos jogos eletrônicos oferece várias formas de ter acesso aos jogos, onde, temos diversos consoles (que a cada nova geração, temos melhorias), temos os

computadores e até mesmo celulares (conhecido como mobile), onde: “De acordo com o levantamento, o setor de jogos digitais teve receita de US\$ 126,6 bilhões em 2020, representando os 12% a mais que no ano passado. O mercado de jogos mobile ainda é hegemônico no topo, sendo responsável 58% do faturamento anual do setor”. (WAKKA, 2021)

É válido ressaltar o mercado de jogos mobile (celular), que se destaca com grande vantagem em relação aos demais e isso se dá pela facilidade do mesmo, onde praticamente todo mundo tem um smartphone e boa parte dos mesmos, tem um jogo ou outro.

Vivemos numa sociedade em que o acesso à mídia eletrônica (televisão, celulares, computadores, videogames, internet, etc.) e, em especial, aos jogos eletrônicos, tem crescido vertiginosamente. Estes jogos representam não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica, mas também aparentam ser uma das expressões culturais do processo de mundialização. (SILVEIRA, TEIXEIRA, TORRES, p. 2).

Outro ponto muito importante de ser lembrado, é a relação dos jogos com o meio da comunicação, onde graças a internet e a diversos jogos online, temos a interatividade entre players que moram em cidades, estados e até mesmo países diferentes.

Assim, o universo tecnológico vem dando origem aos filhos da cultura da simulação, que interagem com diferentes avatares para representá-los. Uma geração que vive imersa em diferentes comunidades de aprendizagem, que abre várias janelas ao mesmo tempo e resolve problemas fazendo bricolagens, na medida em que organiza e reorganiza os objetos conhecidos sem um planejamento prévio. Nessa perspectiva, esses indivíduos – na maior parte das vezes, adolescentes e jovens – aprendem “futucando”, uma característica que, cada vez mais, também vem sendo exercitada pelos adultos. (ALVES, 2014, p. 22)

Os games, o meio virtual, fazem parte do cotidiano de muitas pessoas e sabendo disso, é importante se pensar na relação do mesmo com a educação, que segundo Trapscott (2010) a mesma (educação) está atrasada cem anos, em alguns lugares.

O universo dos jogos virtuais chegou em um ponto que as oportunidades de novos conhecimentos são gigantescas, tendo nesse meio virtual praticamente qualquer tipo de tema que se queira abordar, onde, independente do que for trabalhado, um dos pontos mais favoráveis dessa ferramenta (que os jogos eletrônicos se tornaram) é a questão lúdica, que pode trazer o prazer para a relação ensino-aprendizagem.

Podemos afirmar, então, que enquanto atividade lúdica, os games se constituem como dispositivos educativos, que, despertados pelo desejo e interesse, oferecem aos jogadores condições de observações, o estabelecimento de associações e relações, escolhas, classificação, autonomia, entre outras possibilidades que podem potencializar posturas inovadoras. (ALVES, 2014, p. 26)

É importante lembrar que nem todo jogo vai ser proveitoso para a educação, no entanto, sem dúvidas, o mesmo é uma baita ferramenta e segundo Fermiano (2005), acerca dos jogos eletrônicos, se for bem usado pode contribuir muito dentro da escola, como princípio de ação de pensamento, contribuindo na compreensão de aspectos abstratos.

Tratando da temática jogo, é valido citar:

Desde a Era Clássica romana, o jogo é registrado como uma extensão da forma como o homem estabelece laços sociais e organizam suas atividades. O jogo acompanha a história das transformações sociais, políticas e econômicas e traduz as necessidades de uma sociedade mais dinâmica. No decorrer do tempo, os jogos passaram a ser entendidos pelo senso comum apenas como atividades de entretenimento. Os jogos estão na vida do ser humano, eles são amplamente aceitáveis tanto na infância como em diversos momentos ao longo de sua vida, pois, de algum modo, influenciam o desenvolvimento do indivíduo em todas as faixas etárias. (BATISTA, 2014, p. 100)

O jogo eletrônico tem diversas semelhanças com os jogos tradicionais, onde ambos acabam sendo uma baita ferramenta para a educação, tendo o caráter lúdico como ponto de interesse dos alunos e sendo fundamental, quando utilizado de forma correta na escola (na relação ensino-aprendizagem).

Entrando na discussão principal, a partir de agora a relação abordada é dos games com a Educação Física, onde é muito importante ressaltar que os jogos podem além de contribuir em trazer o interesse de volta dos alunos, para com a Educação Física, como também ser uma ferramenta para abordar modalidades que a escola muitas das vezes, não tem estrutura (basquete, futebol, UFC - lutas, são exemplos de esportes não abordados em algumas escolas pela falta de estrutura e ambos tem jogos simuladores, bem autênticos a forma como os mesmos acontecem de verdade, onde o meio virtual pode ser aproveitado para se trabalhar os mesmos).

Para Silveira, Teixeira e Torres, a Educação Física como componente curricular, que traz uma seleção de conhecimentos (organizado e sistematizado), deve trabalhar com a cultura (tema este que já foi citado, anteriormente) e entendendo que os jogos eletrônicos atualmente, cada vez mais, fazem parte do dia a dia das pessoas, da cultura, deve ser algo a ser desenvolvido na escola, pela Educação Física.

O direito dos jovens a uma reflexão sistematizada sobre essa manifestação da cultura eletrônica deve ser garantido, principalmente se compreendermos os jogos eletrônicos não apenas como uma atividade desinteressada, mas como um objeto da indústria cultural que está carregado de informações e valores interessados. (SILVEIRA, TEIXEIRA, TORRES, p. 2).

A mídia, em geral, e os jogos eletrônicos, em particular, na educação física escolar, podem ser pensados de pelo menos duas maneiras: como objeto de estudo ou como recurso

didático para ensinar um outro conteúdo (dança, lutas, esportes, ginástica). (SILVEIRA, TEIXEIRA e TORRES, p. 7)

Entendendo o crescimento dos jogos eletrônicos e sua relação com a sociedade nos dias de hoje, para Costa (2006) não trabalhar com este conteúdo dentro da escola é um erro, tendo em vista que o mesmo faz parte da realidade das crianças e adolescentes. Ainda segundo o autor, o trabalho com os jogos eletrônicos pode colaborar na educação, tendo em vista seu potencial educativo.

Assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar, imaginar e fantasiar com eles e sobre eles - todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil, e devem ser apropriadas de modo crítico e criativo pela Educação Física na escola, se esta disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo. (COSTA, 2006, p. 54).

Após conceituar um pouco sobre a relação entre jogos eletrônicos e a Educação Física, iniciaremos a tratar da relação dos jogos eletrônicos com o ensino específico do futebol, tendo em vista o objetivo de desenvolver através da abordagem crítico-superadora, o conteúdo de futebol.

Um breve recorte sobre a abordagem crítico-superadora:

A abordagem Crítico-Superadora surgiu de um Coletivo de Autores, no início dos anos 1990, e foi publicizada no livro Metodologia do Ensino de Educação Física. Essa abordagem tem como referencial a teoria do materialismo histórico-dialético, que chegou à Educação Física através das influências do professor Saviani. Essa abordagem trata como objeto de estudo da Educação Física a Cultura Corporal, a partir de conteúdos como jogos, esporte, ginástica, lutas e danças. Em relação à seleção dos conteúdos para as aulas, propõe que considere a relevância social dos conteúdos, sua contemporaneidade e sua adequação às características sócio-cognitivas dos alunos. Propõe que os conteúdos selecionados para aulas de Educação Física propiciem a leitura da realidade do ponto de vista da classe trabalhadora. (HERMIDA, MATA e NASCIMENTO, 2010, p. 7)

Através desta abordagem, para Fermino e Seara (2010) o que se ressalta é buscar entender o ensinar, não sendo apenas transferir ou repetir conhecimentos e sim criar possibilidades de sua própria produção crítica (assimilação dos conhecimentos, contextualização dos fatos, resgate histórico, leitura da realidade com laços de mudanças sociais).

A chave da questão é como abordar um conteúdo de tamanha magnitude na escola. Devemos instrumentalizar os jogos eletrônicos através de uma concepção pedagógica que tenha suporte teórico que possibilite a compreensão da realidade do futebol para além dos aspectos visíveis no jogo. Mas que possibilite a leitura do mesmo como uma manifestação da cultura corporal e reflexo da cultura onde está inserido. Identificamos como mais adequada para este objetivo a Concepção Crítico-superadora da EF. (DEBORTOLI e SANTOS, p. 7).

Voltando para a relação entre jogos eletrônicos e o ensino de futebol, é válido ressaltar que:

Muitas vezes o aluno tenta demonstrar algo que fez no vídeo game e acaba não conseguindo realizar os movimentos vistos no virtual. Mas não quer dizer que o conhecimento não tenha sido apropriado. O aluno conhece os movimentos, mas muitas vezes a habilidade é algo que lhe falta, por isso é importante o papel do professor nessa mediação, explicando os motivos por que isso acontece. (DEBORTOLI e SANTOS, p. 6).

Segundo Debortoli e Santos, o conhecimento a respeito do futebol, colocado dentro dos jogos eletrônicos vai muito além do jogo propriamente dito (com suas regras oficiais impostas, tendo em vista que estes jogos são baseados no esporte de rendimento), onde é possível ver a realidade no virtual.

O processo de mercantilização fica evidenciado claramente nos games. As transferências de jogadores, construção de estádios, entre outros é só um exemplo. Isso possibilita uma discussão socioeconômica do esporte na escola, podemos iniciar essa discussão no futebol, verificar e discutir com os alunos o porquê de tanto dinheiro aplicado nesta modalidade esportiva. Podemos indagar quem aplica e com quais finalidades são feitos estes investimentos. Além de discutirmos, por exemplo, a falta de políticas públicas e locais apropriados para prática de esportes. (DEBORTOLI e SANTOS, p. 7).

Por fim, as oportunidades de se utilizar os games virtuais dentro da escola são variadas, onde o mesmo pode ser o objeto de estudo ou a ferramenta para se abordar outros conteúdos, como o futebol, que foi dado ênfase, justamente por ser o foco da pesquisa a ser realizada.

## **2.2 O ensino do futebol na educação física escolar tendo os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino**

Nesta parte do estudo serão apresentadas as questões e respostas encaminhadas a sete professores e professoras de Educação Física Escolar, tendo como finalidades: discutir a presença dos jogos eletrônicos na educação física escolar, e a sua relação com a formação esportiva educacional; dimensionar possíveis relações pedagógicas existentes entre os jogos eletrônicos e o Futebol e por fim descrever possíveis pontos positivos e negativos da relação entre Jogos Eletrônicos e o ensino de futebol na Educação Física escolar. Com o objetivo de identificar e correlacionar sujeitos e respostas, chamaremos os professores pesquisados pela sigla PEF (Professor de Educação Física) seguida de um numeral para complementar a identificação, exemplo PEF1, PEF2...

Inicialmente perguntou se para qual fase da Educação Básica ministra aulas de Educação Física? Pode citar séries e ciclos se for o caso. Os docentes participantes do estudo,

em sua maioria atuam no Ensino Fundamental (07 de 08), sendo que apenas o professor PEF3 declarou estar ministrando aulas para o Ensino Médio.

A próxima questão encaminhada tinha como finalidade perceber como os docentes entendem pedagogicamente os jogos eletrônicos na perspectiva de ferramenta de ensino, para tanto foi encaminhada a seguinte questão: *Em relação ao conteúdo da disciplina Educação Física Escolar, como vê a possibilidade de utilizar os Jogos Eletrônicos enquanto estratégia de ensino (metodologia)?* Todos os professores em suas respostas de alguma forma demonstraram acreditar que seja possível ocorrer a intervenção na Educação Física escolar visando seus conteúdos de forma geral, tendo os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino. Neste sentido o Professor PEF3 respondeu quê: *Acho bem pertinente, por fazer parte de cotidiano dos nossos alunos* (importante citar a cerca de tal resposta, que o fato dos jogos eletrônicos pertencerem a cultura dos jovens e que o mesmo deveria fazer parte das aulas de Educação Física - tendo em vista, por ser elemento da cultura do aluno - é algo citado por diversos autores neste estudo).

Após questionar como os PEF enxergavam os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino, buscamos saber dentre os mesmos, se utilizavam ou conheciam alguém que trabalhavam com os games dentro da Educação Física Escolar, portanto, foi perguntado: *Já fez, faz, ou conhece algum colega que utilizou desta estratégia de ensino para aulas?* Como resposta, cinco professores disseram que não (nunca utilizaram e não conhecem alguém que tenha explorado tal ferramenta) e os outros três afirmaram ter utilizado ou conhecer alguém que fez uso (PEF1, PEF3 e PEF8).

A quarta questão inicia os debates do uso dos games como ferramenta da educação, para o ensino do futebol (de campo): *Em relação ao Ensino do Futebol de Campo, tendo em mente que a maioria das escolas brasileiras não contam com espaço adequado para a experimentação desta modalidade, os Jogos Eletrônicos poderiam ser uma alternativa? Justifique sua resposta por gentileza.* Em sua maioria, concordam que os jogos são uma alternativa para tal, no entanto ressaltou duas respostas interessantes: PEF1 em sua resposta conclui que é importante se preocupar em aproximar da realidade, o que é pertinente, pois o jogo eletrônico pode ser uma ótima ferramenta, porém deve ser trabalho junto da prática por exemplo (tendo em vista que o jogo não consegue desenvolver questões específicas que apenas a aula prática pode proporcionar). Pensando sobre trabalhar com a "realidade", um exemplo, seria mostrar a partir do jogo eletrônico, dribles e a forma como os mesmos são aplicados (desde ao gesto motor, até a questão de se pensar o momento exato para tal

execução) e a partir da demonstração por meio do game, trazer para a realidade, aplicando a prática e trabalhando com os alunos o drible demonstrado anteriormente, buscando fazê-los aprender o movimento e entender quando usar (a prática não seria no campo de futebol de fato, tendo em vista que muitas escolas não tem em sua estrutura, logo a prática seria relacionado ao aspecto motor e o entendimento de como se aplica dentro do campo é tarefa do jogo eletrônico); PEF2 por sua vez, levanta uma questão importante, a cerca de recursos da escola, onde, da mesma forma como muitas não tem materiais básicos (como bola de vôlei, futsal), existe a possibilidade de a escola não ter condições de oferecer ao professor recursos para trabalhar com jogo eletrônico, o que de fato é um problema (o jogo eletrônico é uma ferramenta e assim como qualquer outra, não é perfeita), mas a partir das condições da escola, deve-se pensar formas de utilizar deste mecanismo, que hoje está completamente implementada a cultura de quase todos os alunos, sendo válido ressaltar que grande parte dos alunos tem smartphones, com acesso a jogos eletrônicos e o professor pode partir daí (por exemplo).

Partindo para a quinta questão, que busca analisar o jogo eletrônico como instrumento pedagógico, partindo da questão do mesmo ser parte da cultura (o que torna necessário sua utilização e discussão): *Em relação aos interesses e a cultura Infanto Juvenil, ter como estratégia de ensino os Jogos Eletrônicos, pode ser interessante pedagogicamente? Justifique sua resposta por gentileza.* De modo geral todas as respostas mostram acreditar ser interessante a utilização dos games, sendo importante ressaltar a análise do PEF2, que diz sobre o "fácil" acesso do *smartphone*, onde o mesmo pode servir de instrumento para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar (o que seria viável, sem dúvidas, tendo em vista que não dependeria de uma estrutura fornecida pela escola - tendo em vista que seria utilizado um objeto do próprio aluno - e com isso o desafio do professor seria encontrar os caminhos para as melhores abordagens e as formas de utilizar desta ferramenta).

Na questão a seguir, busca-se ver a análise dos participantes a cerca de um possível problema, acerca da utilização dos jogos eletrônicos no âmbito escolar (cujo o mesmo aparecia em trechos de respostas em questões anteriores, mas não era o foco principal da questão/resposta): *A Educação Física e a maioria das escolas, não tem o devido investimento, se tratando da estrutura e condições de ensino. Neste contexto, como vê os limites e possibilidades para o uso dos Jogos Eletrônicos com o futebol?* Os PEFs concordam que se tem limites que podem afetar, no entanto é possível constatar que os mesmos não enxergaram a visão da possibilidade de se utilizar do *smartphone* que praticamente todos alunos possuem



(como já dito anteriormente, nesse caso a escola não teria obrigação no fornecimento de tal ferramenta, o que tornaria tudo mais fácil). Importante ressaltar que no mundo de eletrônicos temos diversos equipamentos que oferecem acesso a games, sendo muitos em valores mais altos (o que torna as respostas pessimistas acerca da limitação deste instrumento compreensíveis) e nesta perspectiva o PEF1 responde: As possibilidades vão estar muito a cerca das diferentes realidades de ensino e localização das escolas. Ainda nesta questão, PEF3 faz uma análise bacana, respondendo: As escolas precisam se adequar a realidade, a era digital está nos atingindo de forma avassaladora, não se pode ficar para trás, temos que nos adaptar.

A partir de agora, as últimas questões estão mais relacionadas a forma de se trabalhar a partir dos jogos eletrônicos com especificidades do futebol, de fato. Questão sete: Em relação aos conteúdos táticos do futebol, os jogos eletrônicos poderiam ser ferramenta útil para estimular a compreensão destes conhecimentos? Apenas o PEF1 acredita não ser possível o trato através dos games com relação aos aspectos táticos do futebol, onde os demais PEF acreditam ser uma possibilidade, onde a partir disso o PEF3 responde: Sim. O aluno conseguiria ter uma visão mais ampla do jogo como um todo e entender melhor os aspectos táticos. Alguns jogos de futebol virtual, sem dúvidas, são ótimas oportunidades para o trabalho de questões táticas, tendo em vista que os mesmos possuem desenhos de varias formações diferentes (como 3-5-2, 4-4-2, 4-3-3 e por ai vai) e além do trato de diversas variações, é possível analisar durante partidas jogadas, a movimentação dos jogadores em cada formação específica (o FIFA por exemplo, oferece diversas formações diferente, além de se poder trabalhar com instruções como: marcação pressão, marcação recuada, ataque rápido ou posse de bola e por ai vai, onde cada escolha altera a forma do time de se comportar no campo, o que sem dúvidas pode ser explorado para o trabalho das questões relacionadas a táticas do futebol).

Questão oito: Em relação aos conteúdos técnicos do futebol, os jogos eletrônicos poderiam ser ferramenta útil para estimular a compreensão destes conhecimentos? Como resposta, dois PEF que acreditam não ser útil, onde, os demais acreditam ter a possibilidade de se utilizar dos games virtuais como ferramenta pedagógica e de forma geral destacam a necessidade de ser vinculada com a pratica. De fato, os jogos eletrônicos podem colaborar no ensino e compreensão de aspectos técnicos do futebol, no entanto deve com toda certeza ter aliado a essa ferramenta, o trabalho prático, fora do ambiente digital, tendo em vista que para o aluno compreender e aprender a realizar um passe (gesto técnico), deve ser praticado e

repetido tal movimento, trabalhando o aspecto motor (o meio virtual pode auxiliar nos processo desse trabalho, mas sozinho seria muito superficial).

Nona e última questão: Em relação aos conteúdos relacionados as regras do futebol, os jogos eletrônicos poderiam ser ferramenta útil para estimular a compreensão destes conhecimentos? Todos participantes concordam que sim, é uma boa ferramenta e nessa perspectiva o PEF4 responde: Sim. Visto q o jogo eletrônico simula o real, então seria muito interessante o aprendizado em relação as regras do Futebol.

## 11. Considerações finais

Neste estudo foi apresentado como hipótese: *O trato do futebol, dentro da Educação Física escolar, por meio dos jogos eletrônicos, mostrou-se relevante, contribuindo com a exposição dos conteúdos e a aprendizagem dos alunos acerca deste esporte (regras, técnicas e etc).* Refletindo acerca da mesma, e pensando em conjunto com o resultado obtido na pesquisa (questionário respondido por professores da área de Educação Física escolar), é possível concluir que parte da hipótese estava correta, tendo em vista que em grande maioria, os participantes da pesquisa apontam que o jogo eletrônico pode servir como uma ótima ferramenta, no caso em específico, relacionado ao ensino de futebol, no entanto, é válido ressaltar que quando a hipótese foi pensada, os planos era para uma pesquisa de campo, de experimentação manipulada e que devido a pandemia, não ocorreu, o que impossibilitou a constatação de como seria o aprendizado dos alunos acerca do futebol, a partir do jogo eletrônico, sendo analisado de fato, a opinião de profissionais da área a cerca dessa relação (Educação Física - Futebol - Jogo Eletrônico).

Para a pesquisa, os desenvolvimentos das questões para o questionário foram pensadas a partir dos objetivos específicos deste estudo, sendo eles: *Discutir a presença dos jogos eletrônicos na educação física escolar, e a sua relação com a formação esportiva educacional; Dimensionar possíveis relações pedagógicas existentes entre os jogos eletrônicos e o Futebol; Descrever possíveis pontos positivos e negativos da relação entre Jogos Eletrônicos e o ensino de futebol na Educação Física escolar.* Conclui-se que de forma geral, os objetivos traçados foram alcançados, onde, algumas respostas obtidas tocam exatamente nos pontos que era necessário, sendo possível enxergar algumas potencialidades do jogo eletrônico dentro da Educação Física escolar, assim como, relacionado ao ensino do futebol e também foi desenvolvido e constatado os possíveis pontos positivos e negativos dessa relação (games e o ensino da Educação Física na escola).

Tratando do objetivo central deste trabalho, sendo ele: *Analisar as perspectivas pedagógicas dos jogos Eletrônicos, enquanto currículo na educação física escolar, e as possíveis relações com ampliação de aprendizagem de práticas corporais, como o futebol.* Conclui-se que o mesmo foi alcançado, tendo em vista que através das respostas dos PEF foi possível discutir a utilização dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar, assim como relacionado ao ensino do futebol, cuja as respostas da pesquisa ainda ajudam na reflexão acerca de quais formas pode-se utilizar melhor dos games para o ensino do mesmo, sendo

uma excelente possibilidade para driblar a falta de estrutura das escolas (relacionado ao esporte Futebol).

Finalizando este trabalho, é importante ressaltar novamente que seu planejamento de pesquisa foi alterado, no entanto muitas coisas apontadas no referencial teórico foram reforçadas com a pesquisa. Este estudo deixa para a área da Educação Física escolar uma grande reflexão acerca do jogo eletrônico, não apenas relacionado ao ensino de futebol, cujo é necessário relembrar o que foi dito por alguns dos PEF que participaram do questionário: estamos em uma era digital, a tecnologia está em todo lugar e é parte do dia a dia (cultura) de praticamente todas as pessoas da terra (para não dizer todas), logo, ignorar no contexto escolar este fato e não se trabalhar com o mesmo seria um erro e portanto, este trabalho vem para evidenciar essa discussão e apontar possíveis possibilidades dessa relação (no caso o tema central foi o futebol, mas a realidade seria parecida para qualquer outro esporte).

## 12. Referências

- AARSETH, Espen. **Computer Game Studies, Year One.** Game Studies, n. 1, 2001.
- AARSETH, Espen. **Playing Research: Methodological approaches to game analysis.** Anais do Spilforskning.dk Conference, p. 1 - 8, 2003.
- AZEVEDO, Victor de Abreu. **JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO UM ROTEIRO PARA SUA ANÁLISE PEDAGÓGICA.** Dissertação (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.
- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; et al. **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.** Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, n.3, 2007.
- BRANDOLIN, Fabio; KOSLINSKI, Mariane Campelo; SOARES, Antonio Jorge Gonçalves. **A PERCEÇÃO DOS ALUNOS SOBRE A EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO.** Revista Educação Física/UEM, v. 26, n. 4, p. 601 - 610, 2015.
- CARDOSO, Ana Lúcia. **O futebol da escola: uma proposta co-educativa sob a ótica da pedagogia crítico emancipatória.** Motrivivência, n. 18, p. 93 - 101, 2002
- CHICATI, Karen Cristina. **MOTIVAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO.** Revista da Educação Física/UEM, n.1, p. 97 - 105, 2000
- COSTA, Alan Queiroz da. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa.** 2006. 190 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2006.
- DARIDO, Suraya Cristina. **A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física.** Revista brasileira Educação Física Esporte, São Paulo, SP, v. 18, n. 1, p. 61 - 80, 2004.
- DEBORTOLI, Marcos. **O ensino do futebol na proposta teórico-metodológica crítico superadora por meio dos jogos eletrônicos.** Tese (Bacharel em Educação Física) - Universidade do Extremo Sul Catarinense – Criciúma – SC, 2015.
- FERMIANO, Maria A. Belintane. **O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História?** Revista História: revista eletrônica de história, São Paulo, n. 3, n. 7, 2005.
- HERMIDA, Jorge Fernando; MATA, Áurea Augusta Rodrigues da; NASCIMENTO, Maria do Socorro. **A EDUCAÇÃO FÍSICA CRÍTICO-SUPERADORA NO CONTEXTO DAS PEDAGOGIAS CRÍTICAS NO BRASIL.**
- ISKANDAR, Jamil Ibrahim; LEAL, Maria Rute. **SOBRE POSITIVISMO E EDUCAÇÃO.** Revista Diálogo Educacional, Curitiba, PR, v. 3, n.7, p. 89-94, 2002.
- JÚNIOR, Emílio Rodrigues; SALES, José Roberto Lopes de. **Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar.** Conexões, Campinas, SP, v. 10, n. 1, p. 70–82, 2012.
- JÚNIOR, Osmar Moreira de Souza; DARIDO, Suraya Cristina. **Refletindo sobre a tematização do futebol na Educação Física escolar.** Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1980-65742010000400012](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1980-65742010000400012)>. Acesso em: 12 de Jan. 2021.

LUCENA, Simone. **Cultura Digital, jogos eletrônicos e educação**. 2014

NETO, Alvaro Rego Millen; et al. **EVASÃO ESCOLAR E DESINTERESSE DOS ALUNOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. Pensar a Prática, Goiânia, GO, v. 13, n. 2, p. 1 - 15, 2010.

OLIVEIRA, Marcus Aurélio Taborda de. **Educação Física escolar e ditadura militar no Brasil (1968-1984): história e historiografia**. Educação e Pesquisa, São Paulo, SP, v. 28, n. 1, p. 51 - 75, 2002.

PERANI, Letícia. **Game Studies Brasil: Um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos**. São Bernardo do Campo, 2008.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

RAHAL, Fernando de Castro. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos**. 2006. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Engenharia da Computação). São Paulo, Centro Universitário Assunção, 2006.

SCAGLIA, Alcides José. **O FUTEBOL QUE SE APRENDE E O FUTEBOL QUE SE ENSINA**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas Faculdade de Educação Física - Campinas - SP, 1999.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco Da; TORRES, Livia Maria ZahraBarud. **EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM OLHAR SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS**.

SOARES, Carmen Lúcia. **EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONHECIMENTO E ESPECIFICIDADE**. Revista Paulista De Educação Física, p. 6 - 12, 1996

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.