

Marcio Antonio Raiol dos Santos



Universidade Federal do Pará (UFPA)
marsraiol@gmail.com

Elane Pinheiro Monteiro



Universidade Federal do Pará (UFPA)
elanepinheiro@ufpa.br

Submetido em: 06/08/2021

Aceito em: 22/11/2021

Publicado em: 31/08/2022

 [10.28998/2175-6600.2022v14n35p526-548](https://doi.org/10.28998/2175-6600.2022v14n35p526-548)



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: TENSÕES, ALTERNATIVAS E PERSPECTIVAS DOCENTES

RESUMO

A presente pesquisa aborda o tema dos jogos eletrônicos na educação física escolar e busca compreender as possibilidades didático-pedagógicas de utilização deles na Educação Básica. Metodologicamente a investigação é definida como pesquisa documental de cunho qualitativo, que contou como fonte de análise, um conjunto de documentos produzidos por docentes da disciplina Educação Física em uma escola pública da região Norte do Brasil durante o período de 2014 a 2020, e que evidenciavam a utilização dos jogos eletrônicos com fins educacionais. Tais documentos foram categorizados e analisados por meio da técnica de “análise temática”. O estudo evidenciou que os docentes mesmo diante dos desafios de abordar as novas tecnologias em suas aulas e a ausência de formação específica, demonstram conhecimento técnico dos *games* que utilizam o movimento corporal e conseguem empregá-los nos mais diferentes contextos da Educação Física, quer seja como um recurso pedagógico para o ensino dos conteúdos/conhecimento da Educação Física, ou como o próprio conteúdo/conhecimento específico da disciplina.

Palavras-chave: Educação Física escolar, Jogos eletrônicos, Documentos de planejamento dos professores.

ELECTRONIC GAMES AND SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: TENSIONS, ALTERNATIVES AND TEACHING PERSPECTIVES

ABSTRACT

This research addresses the theme of electronic games in school physical education and seeks to understand the didactic-pedagogical possibilities of using them in Basic Education. Methodologically the investigation is defined as documentary research of qualitative nature, which used as a source of analysis, a set of documents produced by teachers of the Physical Education discipline in a public school in the North of Brazil during the period from 2014 to 2020, and which evidenced the use of electronic games for educational purposes. Such documents were categorized and analyzed using the “thematic analysis” technique. The study showed that teachers, despite the challenges of approaching new technologies in their classes and the lack of specific training, demonstrate technical knowledge of games that use body movement and are able to use them in the most different contexts of Physical Education, whether it be as a pedagogical resource for teaching Physical Education content / knowledge, or as the discipline specific content / knowledge itself.

Keywords: School Physical Education, Electronic games, Teachers’ planning documents.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa possui como campo de preocupação, a problemática entre educação e novas tecnologias, em especial, os diferentes modos que as novas tecnologias podem ser utilizadas nas aulas de Educação Física na Educação Básica. Cabe pensar, que dado o forte avanço dos meios técnicos e tecnológicos na sociedade contemporânea, ao ponto de a mais de duas décadas, o campo das ciências humanas já mencionasse a existência de uma sociedade em rede/era da informação (CASTELLS, 1999), a discussão sobre as implicações desse fenômeno na educação se fazem cada vez mais presentes tanto na produção de conhecimento, como nas políticas de currículo (ASSMANN, 2000; PINHEIRO; BENVENUTTI; FAVRETTO, 2020).

As tecnologias estão incorporadas em nossa sociedade e, cada vez mais, estão presentes em nosso ambiente de trabalho, de lazer, de estudos e moradia. Nesse contexto, não podemos negar que os jogos eletrônicos exercem uma influência no brincar de uma parcela significativa de crianças e adolescentes, sendo necessário que tais tecnologias sejam abordadas de forma crítico-reflexiva na ambiência escolar, por diferentes áreas do conhecimento (PINHEIRO; BENVENUTTI; FAVRETTO, 2020). Para o presente artigo, discutiremos por via de evidências documentais, as possibilidades do uso dos jogos eletrônicos na disciplina de Educação Física.

Do ponto de vista legal, é importante ressaltar que tanto as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), a atual Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) bem como, o Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2014) prevê a preparação e atribuição de docentes para o uso das tecnologias no ambiente escolar.

A utilização qualificada das tecnologias e conteúdo das mídias como recurso aliado ao desenvolvimento do currículo contribui para o importante papel que tem a escola como ambiente de inclusão digital e de utilização crítica das tecnologias da informação e comunicação, requerendo o aporte dos sistemas de ensino no que se refere à:

- I – Provisão de recursos midiáticos atualizados e em número suficiente para o atendimento aos alunos;
- II – Adequada formação do professor e demais profissionais da escola (BRASIL, 2013, p. 136).

Apontamos no Plano Nacional de Educação (2014-2024), as metas que destacam a formação inicial e continuada de docentes para a utilização das tecnologias no contexto educacional, que dizem respeito a:

- Estimular a formação inicial e continuada de docentes para a alfabetização de crianças, com o conhecimento de novas tecnologias educacionais e

práticas pedagógicas inovadoras, promovendo a articulação entre programas de pós-graduação *stricto sensu* e ações de formação continuada de docentes (as) para a alfabetização. (BRASIL, 2014, p. 59).

Cabe então, dada às diversas normativas e legislações que apontam para o uso crítico-reflexivo, bem como para o avanço da formação inicial e continuada de docentes perspectivando a utilização das novas tecnologias na escolarização básica, investigarmos processos práticos de como os textos normativos têm sido traduzidos nos contextos reais de ensino.

Nesse sentido, a presente pesquisa tem por objetivo identificar e analisar as possibilidades didático-pedagógicas de utilização dos jogos eletrônicos na Educação Física Escolar, mapeadas no recorte temporal de 2014 a 2020 na Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará – EA / UFPA -. É importante dizer, que o estudo da disciplina de Educação Física, justifica-se devido à vinculação de um dos autores desta pesquisa na intervenção com a referida disciplina na Educação Básica, bem como, devido ao campo acadêmico da Educação Física acompanhar as discussões mais gerais da educação sobre a demanda pelo o trabalho com as novas tecnologias e os jogos eletrônicos na escola (KENSKY, 1995; MORISSO; VARGAS; MALLMANN, 2017).

Como motivações para o estudo na referida escola, sinalizamos que a instituição disponibiliza equipamentos tecnológicos como o *X-Box 360*, uma coleção de jogos para *Kinect*¹ a disposição para os docentes de Educação Física. Outro aspecto, é que desde o ano de 2014, os jogos eletrônicos estão inseridos como conteúdo curricular da Educação Física no currículo oficial da EA-UFPA, para o oitavo ano do ensino fundamental.

Há outros indícios importantes para estudo na EA-UFPA, pois na escola se desenvolveu o projeto de extensão: Esportes e novas tecnologias: o uso de simuladores esportivos (jogos eletrônicos) como ferramenta na formação cidadã, de Santos (2014 a 2015). O projeto tinha como objetivo investigar as representações sobre o fenômeno Esporte? de crianças, adolescentes e docentes com intuito de ampliar tais concepções por meio da utilização de recursos tecnológicos voltados ao Esporte (Jogos Eletrônicos de última geração: *Nintendo Wii e Xbox com Kinect*).

Destacamos também pesquisa de Furtado, Monteiro e Vaz (2019) que indicam que no Ensino Médio, as novas tecnologias e os jogos eletrônicos estão presentes de diferentes formas nas práticas de escolarização dos docentes deste nível de ensino.

Tendo em vista o cumprimento do objetivo proposto para esta pesquisa,

¹ São jogos exclusivos para utilização com o sensor de movimento: *Sports Ultimate Collection; Just Dance 2014, 2016, 2017, 2018; kinect adventure*.

dividiremos o trabalho em mais quatro tópicos além desta introdução. No próximo tópico, na forma de discussão conceitual, debateremos as categorias Educação Física, esporte e jogo imbricadas com as temáticas das novas tecnologias na sociedade contemporânea e na educação. No tópico seguinte, expomos nosso percurso metodológico. No quarto tópico, apresentamos nossos resultados da análise, para por último, caminharmos para as nossas considerações finais.

2 SOBRE NOVAS TECNOLOGIAS, JOGO, ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Na sociedade contemporânea, muitas tecnologias encontram-se tão incorporadas na vida cotidiana que deixam de ser percebidas. No contexto escolar o uso das tecnologias também trouxe transformações principalmente na relação instituição e sociedade, implicando na possibilidade de alteração na prática pedagógica. No caso dos jogos eletrônicos, é possível dizer que eles são um desdobramento de tal relação da sociedade contemporânea, fruto de jogos e brincadeiras que enquanto fenômeno cultural vem modificando as relações estabelecidas do jogador com o jogo, que busca a resolução de problemas cada vez mais complexos e desafiadores (RODRIGUES, et al., 2013).

Antes de qualquer aferição axiológica ou conceitual sobre os jogos eletrônicos, é importante ressaltar que o jogo é uma atividade que transcende o universo das práticas corporais, uma vez que, manifesta-se como uma dimensão fundamental da ação humana e não deve ser analisado de forma simplista, pois está diretamente ligado ao desenvolvimento civilizatório e as relações humanas estabelecidas em cada contexto histórico (HUIZINGA, 1980; BENJAMIN, 2012; CAILLOIS, 2017).

Em uma das mais clássicas obras já escrita sobre jogo e ludicidade, pelo historiador da cultura Huizinga (1980), o autor defende que o jogo antecede a cultura, sendo uma atividade compartilhada entre os animais e o ambiente, ou seja, não é uma característica exclusiva da espécie humana, sendo antes de tudo um fenômeno dos organismos vivos. Huizinga (1980), define jogo como uma atividade exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, porém absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um clima de tensão e alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana que pode ser intitulada como “não séria” e exterior à vida habitual, sendo ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.

Para o sociólogo Caillois (2017), o jogo não seria anterior à cultura, mas sim, caminharia simultaneamente com ela gerando numerosas relações de interdependência singulares a cada sociedade e época histórica. Sendo assim, para o pensador francês, o jogo possui o seu desenvolvimento independente da vida diária, ocorrendo paralelamente e com suas características peculiares. Ainda que com outros argumentos, Brougère (1998, p. 5) caminha em uma direção similar à de Caillois, na medida em que defende que o que torna o jogo possível é a existência de cultura lúdica, sendo que, “A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível”.

Na virada do século XX para o século XXI, com o desenvolvimento tecnológico e a produção cada vez mais acelerada de produtos que simbolizam tal desenvolvimento e atendam aos interesses de mercado mundial e globalizado, os hábitos da sociedade contemporânea foram se modificando, a partir dos objetos concretos que ressignificam a cultura dessa sociedade. Uma sociedade marcada pela influência do consumo de equipamentos de última geração que trazem um leque de facilidades e possibilidades de vivenciar experiências que aguçam a curiosidade do ser humano (RODRIGUES, et al., 2013).

Essas profundas transformações tecnológicas causaram um rompimento de fronteiras temporais e espaciais, uma oferta em massa de informações a um número de pessoas nunca antes imaginado na história das sociedades humanas. Entretanto, é importante ressaltar que foram criadas outras fronteiras, ou seja, novas formas de exclusão social. Para Torres Santomé (2013), todas as tecnologias funcionam como um mecanismo de inclusão, porém, convertem-se simultaneamente em recursos de exclusão numa sociedade direcionada pela lógica de mercado e por políticas neoliberais no contexto contemporâneo.

É nesse contexto de críticas teóricas e avanços concretos das novas fronteiras e ao mesmo tempo de possibilidades de interligação e valorização de diversas culturas que a sociedade se vê num mundo gerado por inúmeras transformações e revoluções que nos levam a questionar a própria noção de razão, nacionalidade e progresso para o bem-estar da sociedade (TORRES SANTOMÉ, 2013).

Para Silva (2015) é paradoxal que na contemporaneidade, ao mesmo tempo em que se destaca a diversidade cultural, se conviva com o fenômeno de homogeneização cultural, evidenciando que os processos culturais são perpassados por questões de poder. Desse modo, sujeitos que tem acesso às tecnologias e sabe manuseá-las são contemplados com informações, possuindo ferramentas para a realizações de tarefas que

possibilitam uma maior inclusão em diferentes contextos culturais. No entanto, o não acesso e a ausência de hábitos culturais relacionados as novas tecnologias constituem-se em forte elemento de exclusão cultural.

Ainda assim, segundo um levantamento de dados sobre a indústria brasileira e global de jogos digitais realizado em 2014 por docentes da Universidade de São Paulo (USP), constatou-se que a quarta atividade mais realizada por crianças e adolescentes entre 9 e 16 anos diz respeito ao uso dos Jogos digitais. Segundo a pesquisa, 35% das crianças jogam diariamente; 45% jogam uma ou duas vezes por semana; e 19% jogam uma ou duas vezes por mês. As crianças que jogam pertencem a todas as classes sociais (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Nesse contexto, é importante o foco educacional, no debate referente ao uso dos jogos eletrônicos por crianças e adolescentes e às implicações da tecnologia na área da Educação Física, dado que, este não foi um tema que gozou de grande prestígio no Movimento Renovador da área nas décadas de 1970 e 1980. Contudo, existem clássicos estudos entre as décadas de 1990 e 2000 que começam a pensar sobre as influências e possibilidades de discussão sobre as novas tecnologias nas aulas de Educação Física.

Do ponto de vista de uma análise primária, é possível dizer que a recepção das mídias e das novas tecnologias no campo da Educação Física não gozou de centralidade. Nesse contexto, o estudo de Kesky (1995) teve tom provocativo ao dizer que as mídias e as novas tecnologias de comunicação começaram adentrar a área do esporte, em especial no esporte de alto rendimento. Desse modo, cada vez mais as percepções dos sujeitos sobre as práticas corporais e esportivas tendem a ser formadas pelas representações midiáticas.

Ainda com Kesky (1995), a expansão dos eventos esportivos na televisão aberta e fechada fez com que cada vez mais a própria ideia e compreensão do fenômeno esportivo fossem reduzidas as formas midiáticas. Com isso, os sujeitos passaram a aprender sobre o esporte e as práticas corporais a partir dos valores e dos interesses da indústria do esporte, o que fatalmente poderia desembocar em uma geração de pessoas cada vez mais dominadas pelo espetáculo e a fascinação do esporte, formando então um conjunto de consumidores passivos nos termos de Bourdieu (1983).

Buscando mediações entre a crítica teórica e as possibilidades didático-pedagógicas, Betti (2001) concorda com os apontamentos de Kesky (1995) sobre os impactos da mídia e das novas tecnologias na deformação do esporte e da Educação Física. Betti (2001) ressalta que caso a escola não cumpra a função crítica de problematizar os elementos da vida social que fazem parte das vivências dos alunos, no

caso específico das mídias, elas poderiam se transformar em inimigas da Educação Física escolar.

Apesar do pensamento polêmico de Betti (2001), o autor acredita na possibilidade de uma relação mediadora e formativa da Educação Física com as mídias e novas tecnologias. Para ele, o uso das novas tecnologias nas aulas de Educação Física poderia trazer benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, como por exemplo:

- (1) motiva ao debate e à reflexão, por tratar de assuntos atuais e polêmicos, sobre os quais em geral os alunos já possuem informações; [...]
- (3) as produções audiovisuais conseguem dar destaque e importância para informações que às vezes o próprio professor transmite, mas não obtém repercussão satisfatória; (4) os vídeos podem sintetizar muito conteúdo em pouco tempo, e substituir com vantagem aulas expositivas ou textos escritos (BETTI, 2001, p. 127).

Outro aspecto importante é que Betti (2001) compreende que para além de aliadas do ponto de vista de um recurso metodológico, as mídias e as novas tecnologias devem ser tratadas como temas a serem discutidos, ainda mais pensando na influência que exercem no esporte contemporâneo. Em outros termos, os alunos devem aprender sobre o que fatalmente explicita a possibilidade de tratar as novas tecnologias como conteúdo nas aulas de Educação Física.

O trabalho de Feres Neto (2003) apresenta outro forte argumento para o trato das novas tecnologias nas aulas de Educação Física enquanto conteúdo. Segundo o autor, que dialoga com Lévy (1997), tem ocorrido em nossa sociedade um amplo processo de virtualização que modifica a cada dia as formas de ser da realidade e dos fenômenos que a constituem. Assim, o esporte e as práticas corporais não podem mais ser compreendidos sem levarmos em consideração o seu processo de virtualização, ou seja, sem observarmos que faz parte da dinâmica esportiva o uso dos elementos virtuais, seja na esfera do alto rendimento, do entretenimento, do lazer por via do esporte, e na produção de *games*.

Nessa perspectiva, a síntese de Feres Neto (2003) é de que esse processo de virtualização do esporte e das práticas corporais deve ser tematizado na escola por fazer parte da própria dinâmica da sociedade contemporânea. Os alunos precisam aprender sobre tal temática, tanto na forma de experiências corporais, como na discussão a respeito. Esse movimento de virtualização é notado também no universo do jogo, visto que, não é à toa que estudiosos tem considerado que os jogos eletrônicos, na verdade, expressam a forma de ser do fenômeno jogo nas sociedades industrializadas (RODRIGUES, et al., 2013).

Segundo Medeiros (2013), estudos realizados com os jovens ao experimentarem os *games* por meio da identidade de seus avatares, indicam que os indivíduos vivenciam um desligamento do mundo real e uma sensação de prazer e bem-estar em ser o outro. Le Breton (2012, p. 27) destaca que:

A Cybercultura liberta o indivíduo da injunção identitária, dispensa-o de prestar contas, suspende sua identificação ontológica com o corpo. [...] Oferece para um único indivíduo a possibilidade de inúmeros outros corpos virtuais, fantasticamente livres das coações de uma identidade vinculada ao corpo real, a fim de endossar identidades infinitas segundo seus jogos de vídeos, suas participações nos universos virtuais, seu engajamento nos fóruns e salas de bate-papo virtual etc.

Nesse contexto, percebemos que os jogos eletrônicos são capazes de estimular emoções que os fazem sentir-se viver as aventuras de seus avatares, e com isso, passam a despertar profundo interesse de indivíduos de diferentes faixas etárias. Tal interesse não gira em torno apenas do entretenimento, pois segundo Azevedo (2005), no universo dos jogos eletrônicos existem os *cyberatletas* que, além de levar muito a sério a competição, possuem patrocinadores, uma rotina de treinamento e disciplinamento intensos e cuidados com a alimentação. Seu foco reside nas competições mundiais, tais como as que rendem significativos valores financeiros aos atletas e seus patrocinadores.

Azevedo (2005) ressalta que a semelhança entre o esporte real e o que chama de esporte virtual, jogado pelos *cyberatletas*, são os mesmos trabalhados com qualquer atleta: ansiedade, motivação, tensão, aproveitamento do treinamento e qualidade da produção.

É importante perceber que diversos autores de diferentes áreas de conhecimento vêm estudando tal temática para tentar analisar os jogos eletrônicos por diferentes prismas, sendo alguns destes Gee (2009), Moita (2004), Lynn Alves (2004), Feres Neto (2001). Nesse cenário, Moita (2004) ressalta a importância de tentar desvendar o que há de possibilidades e de novo nos *games*, alertando que os pesquisadores não podem ficar indiferentes à história dos *games* e seus reflexos na sociedade.

Nessa perspectiva, mesmo percebendo dificuldades de alguns docentes de Educação Física na utilização dos equipamentos eletrônicos, e por vezes, a ausência do uso, por não se sentirem familiarizados, ao mapearmos inicialmente um conjunto de documentos de planejamento dos docentes, encontramos pistas de como eles estão inserindo os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar. A seguir, exporemos nossas escolhas metodológicas para esta pesquisa, para posteriormente, apresentarmos os resultados da discussão proposta.

3 METODOLOGIA

Nesta pesquisa buscou-se analisar as possibilidades didático-pedagógicas de utilização dos jogos eletrônicos na Educação Física Escolar, mapeados entre os anos de 2014 a 2020, por meio de análise documental de registros da organização do trabalho pedagógico dos docentes da escola estudada. Como documentos coletados, nos termos dos próprios docentes, temos; “Planos de Ensino”; “Planos de Aula”; “Ficha de acompanhamento de aprendizagem”; “Programações realizadas pela Equipe de Educação Física nas quais foram identificados à inserção dos jogos eletrônicos”. Este conjunto de materiais, denominamos de documentos de planejamento dos professores. A opção pelo estudo na forma de registros documentais se relaciona com a possibilidade de por meio dos “dizeres” dos próprios docentes, compreendermos o lugar das novas tecnologias e dos jogos eletrônicos em suas práticas pedagógicas.

Dado as escolhas das fontes para a compreensão do lugar das novas tecnologias e dos jogos eletrônicos na prática pedagógica de docentes de Educação Física da EA-UFPA, optamos pela abordagem qualitativa, ancorado na pesquisa documental, pois a pesquisa documental consiste em estudos que se dispõem à análise de documentos, sendo captadas dos documentos informações implícitas e explícitas, a fim de organizar e interpretar segundo os objetivos da investigação (LUDKE; ANDRE, 1986).

Para delimitação do universo da pesquisa, optou-se pelos docentes de Educação Física da EA-UFPA, tanto os docentes efetivos como os substitutos, que atuaram entre os anos de 2014 a 2020, na Educação Infantil, no Ensino Fundamental I, no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio, totalizando 16 docentes. Posteriormente, enviamos para todos mensagem via endereço eletrônico solicitando o compartilhamento de registros de experiências com os jogos eletrônicos no referido tempo delimitado. Cabe dizer, que a escolha pelo estudo a partir de 2014, justifica-se devido à implementação do perfil curricular da disciplina de Educação Física da escola neste ano, que indica a presença das novas tecnologias e dos jogos eletrônicos nas práticas de escolarização da disciplina de Educação Física.

Como documentos de planejamento compartilhados pelos docentes, temos:

- ✓ Planos de Ensino
- ✓ Planos de Aula
- ✓ Ficha de acompanhamento de aprendizagem
- ✓ Programações realizadas pela Equipe de Educação Física que foram identificados a inserção dos jogos eletrônicos.

Conseguimos o retorno de 06 (seis) docentes e na medida em que recebemos os documentos, realizamos o *download*, e posteriormente direcionamos para uma pasta de arquivo, tendo o cuidado de identificar os documentos, conforme o ano de sua referente produção, para assim, melhor procedermos na fase de organização e análise dos dados. Importante destacar que no dado recorte temporal de 2014 a 2020 a equipe de Educação Física sofreu um fluxo significativo de mudanças entre docentes efetivos, substitutos, e em processo de aposentadoria. Logo, mesmo sendo enviada a solicitação para a contribuição na pesquisa para todos os docentes dos diferentes estágios e condições da carreira, os docentes que enviaram documentos foram em sua maioria os efetivos que se encontram em exercício atualmente na escola.

Nesse sentido, fizemos um breve protocolo para o trato e organização dos documentos, que seguiu as seguintes fases:

- 1) Primeira parte do protocolo: dados relativo à identificação dos documentos (tipo de documentos, localização temporal, estrutura)
- 2) Segunda parte do protocolo: dados relativos a identificar o lugar dos jogos eletrônicos nos documentos elencados, ou seja, as possibilidades educacionais com os jogos eletrônicos identificadas, suas intencionalidades pedagógicas.

No que diz respeito aos aspectos mais específicos ao *locus* do estudo – a EA-UFGA, que se localiza no bairro conhecido popularmente por “Terra Firme” e oficialmente como Montese e possui característica dos bolsões de miséria da periferia de Belém – PA, mapeados pelo Atlas de Desenvolvimento Humano das regiões Metropolitanas (2014), apesar dos desafios e das dificuldades de uma escola pública, a mesma consegue disponibilizar equipamentos tecnológicos (*X- box 360*) para serem utilizados no contexto educativo, pelos docentes de Educação Física. Cabe dizer, que esse é um aspecto fulcral para a nossa decisão de estudar os usos nas novas tecnologias e dos jogos eletrônicos na referida escola, pois nela existem condições estruturais mínimas para a construção de práticas pedagógicas inovadoras.

Atualmente a escola possui 1.505 alunos matriculados da Educação Infantil a Educação de Jovens e Adultos, que possuem acesso a um corpo docente e infraestrutura inegavelmente qualificados, com diversos laboratórios e espaços pedagógicos. Na escola, existe um pavilhão de Educação Física, que possui um complexo esportivo/educativo, constituído por: sala de dança; sala de ginástica; sala de lutas; laboratório de atividade física resistida (musculação); sala de música; salão de jogos; ginásio poliesportivo; quadras poliesportivas cobertas; campo de futebol; quadras de vôlei de areia; equipamentos de jogos eletrônicos e multimídia.

Para a análise do material coletado, optamos por utilizar a análise temática como instrumento de organização e análise dos dados, pois, pesquisadores como Bardin (1979) e Minayo (2004), destacam que ao trabalhar com análise temática, o desafio consiste em desvendar os núcleos de sentido presente nos documentos, cuja presença e frequência de aparição podem ser significativas para o objetivo analítico escolhido. Nesse sentido, realizamos as três etapas de análise conforme sugerida por Minayo (2004).

Na Pré-análise, inicialmente fizemos uma exaustiva leitura dos materiais, visando uma compreensão global com o intuito de elaborar pressupostos iniciais que serviram para determinar as unidades de registro e a de contexto. Nesse sentido, buscamos grifar nos documentos, todas as referências ao termo Jogos eletrônicos ou seus cognatos.

Na etapa de exploração do material, procedemos com a segunda releitura do material coletado. Nesta fase, transcrevemos os trechos com as unidades de contextos para a primeira parte do protocolo, permitindo assim, reagrupar as partes dos textos, na qual encontramos referências aos jogos eletrônicos e com isso identificamos os núcleos de sentidos que possibilitaram identificar as propostas de utilização dos jogos eletrônicos nos documentos. Sendo possível identificar a posteriori, duas categorias que serão trabalhadas mais a diante.

Por último, na fase de tratamento dos dados obtidos e interpretação, os dados obtidos com a primeira parte do protocolo, nos permitiu a criação de quadros para inicialmente organizar e facilitar uma interpretação do todo. E posteriormente nossas análises focaram nas partes, com vista a elucidar as intencionalidades didático-pedagógicas propostas por cada professor com os jogos eletrônicos, transcritas dos documentos. Em seguida, foram debatidas as duas categorias identificadas a posteriori: Jogo eletrônico como ferramenta pedagógica e Jogo eletrônico como objeto de estudo, para depois serem interpretadas à luz de uma bibliografia especializada da área da Educação Física em particular, e das amplas discussões sobre jogo e jogos eletrônicos no campo das Ciências Humanas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apresentamos os resultados coletados a partir das informações obtidas durante o processo de organização e análise dos documentos. Os dados foram organizados com o intuito de permitir inicialmente uma análise global e posteriormente um olhar mais minucioso nas particularidades do fenômeno, para então, promover a relação das informações coletadas e as análises realizadas, a luz dos referenciais teóricos.

Inicialmente, o leitor poderá observar no quadro 1 uma apresentação geral das informações obtidas.

QUADRO 1: Apresentação dos tipos de documentos, conteúdos de ensino e recursos pedagógicos utilizados pelos docentes.					
Prof.	Tipo de Documento	Ano	turma	Conteúdo Programático	Recursos Pedagógicos:
A	Ficha de acompanhamento de aprendizagem	2014	2º A/EM	Conteúdo Planejado para Bimestre Dança Dança (fenômeno cultural, carreador dos hábitos de um povo) Dança folclórica e dança contemporânea (diferenciação). Danças do leste europeu. Características culturais dos países da antiga Iugoslávia e Rússia. Novas tecnologias e o universo da dança.	Apostila com o tema: Dança Europa: uma análise da cultura. X-Box e o Jogo <i>Just dance</i> 2014 com a música Isidora e Moskau
B	Plano de Ensino	2015	2º A/EM	Unidade dança: Subunidade: dança Europeia 1.1 Aspectos Históricos e culturais da dança 1.2 Conceitos e Classificações 1.3 Os benefícios da dança na diversificação de novas formas de movimentação corporal (utilização do jogo eletrônico <i>Just dance</i> 2014) 1.4 O Estudo das danças folclóricas europeias e suas manifestações culturais.	Apostila utilização do jogo eletrônico <i>Just dance</i> 2014 para a unidade 1.3.
C	Planejamento do conteúdo lutas	2018	2º A/EM	Conteúdo/tema (Lutas) Aula1: Práticas corporais e Luta. Aula 2: Jogos de curta distância, qualidades físicas nas lutas e atividade de avaliação. Aula3: Jiu-Jitsu. Aula 4: Luta marajoara Aula 5: Boxe Aula 6: Lutas de longa distância. Aula 7: Orientação para seminário Aula 8: Apresentação dos seminários. Aula 9: Arte marcial/defesa pessoal. Aula 10: Prova.	Nessa aula também nos utilizamos do recurso tecnológico do X-BOX, para a prática do boxe no campo virtual e a realização do confronto. A ideia é que os alunos possam experimentar as situações de confronto e os movimentos básicos do boxe no campo das novas tecnologias.
C	Planejamento do conteúdo esporte	2019	2º A/EM	Conteúdo/tema (Esporte) Aula1: Introdução ao esporte Aula 2: Práticas corporais adaptadas. Aula3: Esportes Adaptados/Vôlei Sentado Aula 4: Esportes de Marca – Atletismo. Aula 5: Esportes de Marca – Provas de pista e de campo do atletismo	Exposição de materiais teóricos x experiências práticas. (relação teoria e prática) O uso do X-box para realizarmos as provas de pista e de campo do

				Aula 6: Esportes de Marca – Provas de pista e de campo do atletismo Aula 7: Esportes de Marca – Provas de pista e de campo do atletismo Aula 8: Seminários sobre esporte.	atletismo (aula 06)
D	Plano de aula	2019	1º e 2º A/EFI	Tema: A Dança e a cultura lúdica através dos jogos eletrônicos Unidade I: A dança da gente: Construindo o conhecimento sobre a dança: conceitos, classificações e possibilidades didático- pedagógicas. Eixo II: (Des) Construindo Conceitos e características da dança através dos Jogos Eletrônicos: O 'just dance' em ação	<i>Data show</i> <i>X BOX</i> <i>Jogo Just Dance</i>
E/F/D	Plano integrado de curso	2019	1º/ 2º/ 3º/ 4º/ 5º A/ EFI	Eixo temático: A dança da gente ✓ Conceito e contextualização histórica e cultural das danças brasileiras/amazônicas; ✓ Expressão corporal e ritmo; ✓ Danças brasileiras/amazônicas selecionadas coletivamente.	<i>Datashow</i> ; Caixa de som com cabos; <i>X-box</i> ; Tatames e colchonetes; Berimbau; pandeiro e caxixi; Caixotes de madeira e pneus; <i>Skates</i> ; <i>Slackline</i> ; Cordas de Cânhamo e de algodão; Bolas para Manbol; Raquetes e Petecas para Badminton; Bolas para Handebol; Bolas para Futsal; Bola de borracha; Cones; Caixas de som
F	Quadro de Atividades do 36º Jogos internos da escola de aplicação da ufpa Ensino fundamental I	2019		Atividades Propostas para jogos Internos: <i>Just Dance</i> Luta Marajoara Circuito de Parkour Corridas de Estafeta Atletismo Jogos Cooperativos Corrida de Aventura Futsal Manbol Queimada	

Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Ao mapearmos o lugar do termo jogos eletrônicos nos documentos ou de seus cognatos (*X- BoX*, *Jogo Just Dance*, Novas tecnologias), percebemos que desde 2014 existe o uso oficial dos jogos eletrônicos nos mais diferentes conteúdos abordados pelos docentes de Educação física da EA-UFGA. Nesse contexto, ao olharmos o quadro 1

percebemos que os docentes atribuem abordagens diversificadas com os jogos eletrônicos e tal contexto pode potencializar um ambiente com práticas inovadoras que tais docentes têm feito uso.

No entanto na análise do quadro 1, percebemos a frequência do aparecimento dos jogos eletrônicos como uma ferramenta pedagógica para dinamizar o conteúdo dança ou como um tema específico do conteúdo “Jogo”, que aparentemente foi abordado pelo professor. Tais observações podem ser evidenciadas ao quantificarmos que dos 06 (seis) docentes, 05 (cinco) (A, B, D, E, F) abordam o jogo eletrônico como recurso didático para o conteúdo dança. Sendo que os docentes (A, D) apresentam não apenas como um recurso didático, mas como uma unidade temática. A exemplo podemos citar o tema “*Novas tecnologias e o universo da dança*” descrito no campo Conteúdos Planejados para Bimestre Dança do professor (A), abordado para os alunos do segundo ano do ensino médio e o tema “A Dança e a cultura lúdica através dos jogos eletrônicos” abordado pelo professor (D), para alunos do primeiro e segundo ano do ensino fundamental.

Já o professor (C), evidencia a possibilidade de utilização dos jogos eletrônicos tanto no conteúdo lutas, como um “recurso tecnológico do X-BOX, para a prática do boxe no campo virtual e a realização do confronto”. Bem como, no conteúdo esporte o “*uso do X-box para realizarmos as provas de pista e de campo do atletismo*”

É importante destacar que pelos documentos analisados os docentes utilizam jogos do tipo comercial com uma proposta pedagógica que se enquadraria no universo dos *Serious Games*, que podem ser tanto jogos que foram criados com essa finalidade, quanto qualquer jogo eletrônico comercial utilizado com uma proposta pedagógica (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014). Nesse contexto Gee (2009), destaca que a utilização dos bons jogos eletrônicos, ou seja, os jogos complexos e desafiadores podem promover em crianças e adolescentes durante a jogabilidade, um processo de constante aprendizagem e pode vir a representar uma nova alfabetização que transcende o ato de ler e escrever. Como destaca Gee (2009, p. 20) “No mundo moderno, a língua não é o sistema comunicacional apenas importante. Hoje imagens, símbolos, gráficos, diagramas, artefatos e muitos outros símbolos visuais são particularmente significativos”.

É importante destacar que os docentes ao tematizarem o jogo, a dança, as lutas e o esporte se apropriam de diferentes recursos didáticos, inclusive dos jogos eletrônicos, que potencializam e decodificam o fenômeno nas mais diferentes formas. Essa perspectiva corrobora com Gee (2009), que ressalta que uma prática social sempre envolve o reconhecimento de várias maneiras distintas de agir e interagir, valorizando, sentindo, sabendo, e usando vários objetos e tecnologias que constituem a prática social.

Outro aspecto interessante, é que desde 2014 os jogos eletrônicos que vêm sendo utilizados na EA-UFGA como ferramenta pedagógica, quer sejam para promover o desenvolvimento de habilidades específicas ou promover o desenvolvimento de ambientes lúdicos de aprendizagem, se enquadrando na modalidade denominada *Exergames* (EXG) ou Games Ativos, que apresentam como principal característica a interação do movimento humano com a dinâmica do game, ou, por meio do mapeamento real e virtualização dos movimentos do jogador, sendo possível controlar o jogo. Nesse contexto, Baracho e Lima (2012) ressaltam que os *exergames* proporcionam aos jogadores o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sensoriais e motoras, por meio da realidade virtual e de tecnologias de mapeamento dos movimentos corporais.

Dentre os *exergames* mais conhecidos no mercado de entretenimento, que são o *Nintendo Wii*, *X BOX*, e *Play Station*, percebemos que os docentes da EA-UFGA se utilizam do *X BOX 360*, que foi lançado em 2010 e revolucionou a categoria, por disponibilizar o sensor de movimento (*Kinect*), permitindo assim, a interação com o *game* sem a necessidade dos dispositivos de controles físicos. Nesse contexto, identificamos que os docentes utilizam na modalidade dos *exergames*, jogos que fazem bastante sucesso entre o grupo infanto-juvenil, como o *Just Dance*, que possui como atrativo a relação entre as músicas de diversas regiões, dança e o jogo, ou seja, promovendo um ambiente de aprendizagem que entrelaça ludicidade, jogo e diversas manifestações corporais representadas pela dança.

Como podemos perceber no quadro 1, o professor A utilizou o jogo *Just Dance 2014*, especificamente a música Isidora e Moskau, que são músicas que expressam características culturais dos países da antiga Iugoslávia e Rússia. É importante destacar que a apostila do professor busca evidenciar o maior número de informações possíveis em relação às duas músicas do *game*, ou seja, o contexto histórico e cultural das músicas, as letras, autores, localidade geográfica foram evidenciadas na apostila com o tema “Dança Europa: uma análise da cultura”. Nesse contexto percebemos que o professor integrou as músicas do jogo eletrônico, bastante conhecido pelos adolescentes à apostila proposta para o conteúdo Dança, criando um contexto de apropriação da música que seria vivenciada pelos alunos, tanto pelo jogo, como pela apostila. Tal integração da teoria com os elementos vislumbrados pelos alunos durante a experimentação do jogo, corrobora com Lynn Alves (2009), que destaca os jogos eletrônicos como um novo meio de narrar histórias e veicular informações que podem potencializar aprendizagem.

Já o professor B, segundo o quadro 1, utilizou o jogo eletrônico *Just dance* 2014 para abordar de uma forma bem específica a unidade 1.3. identificada como: Os benefícios da dança na diversificação de novas formas de movimentação corporal, neste tópico o referente professor também utilizou com seus alunos, uma apostila com a temática: Os *games* eletrônicos de dança e suas possibilidades para prevenir o ganho de peso em crianças e adolescentes. Tal apostila fornecia dados de estudos que relacionavam o uso videogames de dança interativos em programas de intervenção para prevenir ou tratar a obesidade infantil, o estudo tirava proveito das experiências positivas dos jovens com os videogames e são projetados para serem divertidos e combinar os desafios do jogo com o nível de habilidade dos jovens.

Pelos documentos não identificamos que o professor B utilizou alguma música específica do game *Just Dance*, mas que o game *Just Dance* seria trabalhado e integrado as discussões da apostila. Nesse contexto, é importante destacar que na apostila encontramos um dado de pesquisa, que segundo Vaghetti e Botelho (2010), a oferta de jogos que possibilite um *feedback* de desempenho, habilidades crescentes, podem manter elevado o valor reforçador da atividade, em comparação com um jogo estático ao longo do tempo. Os autores destacam também que o jogo de dança interativo é relativamente novo, e o valor de reforço pode diminuir à medida que a novidade passa. Tal afirmação corrobora com um dos principais princípios destacados por Gee (2009), que seria a *Interação*, pois na medida que o jogador interage com os games, o jogo oferece um feedback e novos desafios ao jogador. Tal princípio, para Gee (2009), se relaciona com aprendizagem, mediante a relação dos materiais pedagógicos ofertados pelo professor, aluno e a realidade global.

O professor D também utilizou o Jogo *Just Dance* no conteúdo de dança, no que o professor destacou como Eixo II: (Des) Construindo Conceitos e características da dança através dos Jogos Eletrônicos: O '*just dance*' em ação. Ao analisarmos o documento, evidenciamos que o professor D teve como objetivo principal, segundo um trecho retirado do próprio documento;

Apresentar características e movimentos da dança a partir dos jogos eletrônicos, mais especificamente o *Just dance*, entendendo que esses jogos podem ser instrumento para a aprendizagem de outros conteúdos, neste caso a dança. Suscitando debates necessários no campo da educação física e aproximando os alunos do conteúdo dança através de um fenômeno moderno que são os jogos eletrônicos.

Nesse contexto destacamos que o professor D utilizou o Jogo *Just Dance*, na perspectiva de explorar o repertório de músicas e estilos de danças, para com isso,

alcançar seu objetivo, utilizando assim o jogo como ferramenta pedagógica e relatando no documento as possibilidades de trabalho com os jogos eletrônicos para abordar outros conteúdos.

Podemos destacar que a possibilidade de explorar o jogo e experimentar diferentes estilos de dança, que o jogo permite ao jogador, corrobora principalmente com três princípios dos bons jogos eletrônicos destacados por Gee (2009), que são: interação, ou seja, possibilidades de desafios diversos aos jogadores; customização, devido à permissão para o jogador ajustar o jogo ao seu estilo e; agência, a partir do momento que o jogador se sente capaz de controlar suas ações e tarefas na atividade.

Já no documento produzido em conjunto pelos docentes D, E e F, intitulado “*Plano integrado de curso*”, identificamos apenas no tópico metodologia que no decorrer do desenvolvimento teórico-prático da disciplina, os alunos teriam experimentação de jogos eletrônicos, aparecendo também nos recursos didáticos. No entanto, no documento denominado “*registro do segundo bimestre*”, disponibilizado juntamente com o plano dos docentes, identificamos que os jogos eletrônicos foram utilizados no segundo bimestre no conteúdo dança, como uma possibilidade de experimentação, por meio do Just Dance das diversas formas de dançar. Destacamos um trecho relatado pelo professor F de significativa importância para as nossas análises, pois, transporta-nos para reflexões de um professor, após sua intervenção didática, que nos fez compreender o contexto da aplicabilidade do jogo, no conteúdo dança e as impressões do professor ao término do bimestre. Neste contexto transcrevemos o relato do professor:

Notei que a vivência com o Just Dance permitiu que crianças e jovens que nunca haviam tido contato com a experiência de jogos eletrônicos pudessem enxergar novas possibilidades de experimentar a dança. Outro ponto observado é que muitas crianças que ao longo do curso dos encontros afirmaram “não gostar de dançar”, ao desfrutarem do jogo eletrônico, resignificaram sua relação com a dança. Destaco que esta foi a experiência mais democrática entre todos os encontros, uma vez que meninos e meninas sentiram-se livres e à vontade para desfrutar da vivência.

É importante destacar que as impressões do professor F, transcritas no trecho acima, remete-nos a refletir que o jogo eletrônico como um artefato da cultura tecnológica não está disponível democraticamente seu acesso, ou seja, apenas alguns grupos sociais possuem certa familiaridade com tais jogos. No entanto, concordamos com o pensamento de Caillois (2017), que ressalta que as diferentes culturas praticam uma diversidade de jogos que se entrelaçam com hábitos sociais do cotidiano, sendo que tais jogos aparecem

condicionados por formas de interação construídas na sociedade. Por isso, é inegável que os jogos e a ludicidade ajudam na reprodução das mais diversas civilizações.

Nesse contexto, as diferenças e riquezas de jogos encontradas em diversos grupos sociais criam um conjunto de possibilidades e realizações que podem ser compartilhadas entre os grupos, de forma a reconhecer e respeitar a diversidade cultural existente em uma sociedade.

Cabe destacar também que a mudança do discurso dos alunos que supostamente não gostavam de dançar, e resignificaram sua relação com a dança, por meio do jogo eletrônico, corrobora com as considerações de Cerdera e Lima (2016), que os discursos produzidos pelos games, por meio da forma como as pessoas, paisagens, lugares, são representados, podendo moldar experiências sociais por parte dos jogadores.

Já um outro jogo que podemos identificar do X-Box 360 na modalidade *exergame*, utilizado pelo professor C, seria o *Sports Ultimate Collection*, que possibilita ao jogador experimentar movimentos de diversos esportes, como Futebol, Futebol Americano, Esqui, Tênis, Boxe, Arremesso de dados, Beisebol. Boliche, Atletismo, Tênis de mesa, Vôlei de praia e Basquete. Nesse sentido, ao olharmos para o quadro percebemos que o professor C utilizou no ano de 2018, jogos do console X-BOX como ferramenta pedagógica no conteúdo Lutas, especificamente na aula de número cinco (05) com o tema Boxe. Já no ano de 2019, o professor C, utilizou os games do X-BOX, no conteúdo Esporte, para realizar as provas de pista e de campo do atletismo da aula de número seis (06), com o tema Esportes de Marca – Provas de pista e de campo do atletismo.

Diante do exposto, é importante destacar dois trechos do quadro I que detalham as intencionalidades do professor C de utilização dos jogos do console X-BOX, tanto no conteúdo de lutas, como no conteúdo de danças. Destacamos respectivamente o trecho do documento intitulado “*Planejamento do conteúdo lutas*” e posteriormente o trecho do documento intitulado “*Planejamento do conteúdo esporte*”.

Nessa aula também nos utilizamos do recurso tecnológico do X-BOX, para a prática do boxe no campo virtual e a realização do confronto. A ideia é que os alunos possam experimentar as situações de confronto e os movimentos básicos do boxe no campo das novas tecnologias.

O uso do X-box para realizarmos as provas de pista e de campo do atletismo (aula 06)

Ao refletirmos no primeiro trecho, percebemos a intencionalidade do professor em possibilitar que os alunos experimentem o tema da aula (Boxe), no campo das novas tecnologias. Tal ação, corrobora com os relatos de Lynn Alves (2009), que destaca a

necessidade da experimentação de atividades no campo virtual, pois os jogos eletrônicos se constituem em elementos dessa cultura com manifestações capazes de estruturarem novas formas e características culturais.

Segundo os documentos mapeados, evidenciou-se que os docentes demonstram um conhecimento técnico-pedagógico dos *games* que utilizam o movimento corporal e conseguem utilizá-los nos mais diferentes conteúdos da Educação Física, quer seja como um instrumento pedagógico, ou como um tema do universo das práticas corporais, ou seja, como parte dos conteúdos jogo, dança, luta e esporte.

No entanto, numa análise mais global, os jogos eletrônicos foram usados principalmente como recurso didático, atrelado tal recurso como possibilidade de potencializar o conteúdo ministrado, por meio de jogos que permitem a combinação do movimento corporal com a virtualização do game. Nesse contexto, os docentes demonstram um significativo avanço em tais discussões frente a essas novas expressões da produção humana na forma de cultura lúdica.

Logo não podemos deixar de enfatizar, que tanto a Instituição, como os professores de Educação Física, participantes da pesquisa, viabilizaram que os jogos eletrônicos fossem uma experiência discutida no ambiente escolar, ou seja, lançaram mão de uma proposta educativa com os jogos eletrônicos para abordarem nos diversos conteúdos da educação física escolar. Evidenciando assim, a potencialidade dos jogos eletrônicos para promover aprendizagens nas aulas de educação física escolar.

CONCLUSÃO

A sociedade Contemporânea reflete no cotidiano dos indivíduos o processo de imersão tecnológica que tal sociedade se encontra, ou seja, uma relação que por vezes evidencia a constante sujeição às tecnologias. Para Vaz (2016), o ser humano mantém uma relação de dependência com sua capacidade técnica, tornando o próprio corpo, um instrumento de pensar e construir ferramentas que geram novos instrumentos tecnológicos a seu tempo.

Cabe destacar que os jogos eletrônicos, como instrumentos tecnológicos da modernidade, trouxeram alterações significativas no lazer de crianças e adolescentes. Nesse contexto, é importante perceber que diversos autores de diferentes áreas do conhecimento vêm estudando tal temática para tentar analisar os jogos eletrônicos por

diferentes prismas, sendo alguns destes Gee (2009), Moita (2004), Lynn Alves (2004), Feres Neto (2001).

À medida que se legitima e incorpora por meio de documentos normativos, o uso dos jogos eletrônicos, quer seja para dinamizar o processo de ensino aprendizagem ou como um conhecimento a ser veiculado pela disciplina Educação Física, cabe a necessidade de estudos que busquem mapear e analisar as ações didático-pedagógicas que porventura já ocorram como os jogos eletrônicos nas escolas públicas brasileiras. Considerando principalmente a pouca produção acadêmica a respeito da temática, existe a necessidade dos professores de Educação Física fundamentarem suas práticas, para com isso gerar ações inovadoras na abordagem dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física Escolar. Para nós, a qualificação das práticas precisa caminhar em diálogo com o avanço da produção de conhecimento a respeito.

Tendo em vista tal necessidade, a presente pesquisa teve como objetivo analisar as possibilidades didático-pedagógicas de utilização dos jogos eletrônicos na Educação Física Escolar, mapeados entre os anos de 2014 a 2020. Para tal, foi realizada a análise documental dos registros da organização do trabalho pedagógico dos docentes da EA-UFGA, do qual se pode observar nas análises dos dados, que há seis anos, os jogos eletrônicos, na modalidade *exergame* ou *games* que utilizam movimento corporal, vêm se legitimando no Perfil Curricular da Disciplina Educação Física da EA-UFGA e se materializando nas ações docentes por meio de projeto de extensão, produção científica e acadêmica e na tecitura de uma práxis significativa com o trato didático metodológico na abordagem dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar.

Nesse sentido, a instituição pesquisada, como uma Unidade Acadêmica da Universidade Federal do Pará que busca fomentar o ensino, a pesquisa e extensão, tem obtido significativos avanços na abordagem dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física na Educação Básica. Demonstrando assim, uma consolidação da temática e avanços para área de conhecimento em geral e para a prática pedagógica em particular. De acordo com os dados apresentados, os avanços se expressam tanto na perspectiva de construção e reelaboração de estratégias para abordagem da temática nos diferentes níveis de ensino, ou seja, das novas tecnologias como ferramenta e metodologia de ensino, como também, na forma de conteúdo específico de diferentes campos do universo das práticas corporais, como o jogo, o esporte e a dança.

Cabe destacar, que diante dos desafios de pensar a Educação escolar como uma prática dialógica associada ao contexto que professores e alunos estão inseridos, que por vezes, nas escolas públicas devido vários fatores estruturais, nega padrões de qualidade

e equidade para a comunidade escolar, existe um ato de enfrentamento por parte dos sujeitos pesquisados no sentido de garantir o acesso ao conhecimento das práticas corporais para os estudantes. Dessa forma, destacamos que os professores em seu exercício crítico e tradutório para renovação dos currículos escolares, promovem sempre práticas inovadoras a ponto de viabilizar temáticas que se entrelaçam com a cultura lúdica contemporânea de crianças e adolescentes que estão na escola.

Por fim, cabe enfatizar que tal estudo não esgota as possibilidades de abordagem da temática jogos eletrônicos nas aulas de Educação física, mas sim, amplia as oportunidades para novos debates teóricos no campo da Educação e da Educação Física escolar.

5 REFERÊNCIAS

- ASSMANN, Hugo. A metamorfose do aprender na sociedade da informação. **Ciência Da Informação** - v. 29, n. 2, p. 7-15, maio/ago. 2000.
- BRASIL. **Atlas do Desenvolvimento Humano nas Regiões Metropolitanas Brasileiras: Região Metropolitana de Belém**. Brasília, 2014.
- AZEVEDO, Théo. **Jogar via internet vira profissão para aficionados**. Folha Online, São Paulo, 2004. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/ult2240u52.jhtm>. Acesso em: 27 dez 2019.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaio sobre literatura e história da cultura** (Obras Escolhida v. I). São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BETTI, Mauro. Mídias: Aliadas ou Inimigas da Educação Física Escolar? **Motriz** – V.7, N.2 p.125-129, jul./dez. 2001
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero. 1983.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Ministério da Educação, 2017.
- BREGOLATO, Roseli. **Cultura corporal do jogo**. São Paulo: Ícone, 2007.
- BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo v. 24, n. 2 July/Dec. 1998.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 2^o edição. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DARIDO, Suraya. **Educação Física escolar: compartilhando experiências**. São Paulo, Phorte, 2011.

FERES NETO, Alfredo. A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas. IN: BETTI, Mauro (org.). **Educação Física e mídia: novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Editora Hucitec, 2003.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. São Paulo: Editora: GEDlgames, 2014.

GEE, James. **What video games have to teach us about learning and Literacy**. Palgrave Macmillan, New York, N.Y. 2003.

FURTADO, Renan; MONTEIRO, Elane; VAZ, Alexandre. Lutas no Ensino Médio: conhecimento e ensino. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 57-69, mar. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KESKY, Vani. O impacto das mídias e das novas tecnologias da comunicação na Educação Física. **MOTRIZ** – V.1, N.2, p.129-133, dez.1995

KISHIMOTO, Tizuko. O jogo e a educação infantil. IN: KISHIMOTO, Tizukp. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortes, 2011.

LE BRETON, David. Individualização do corpo e tecnologias contemporâneas. In: COUTO, Edivaldo; GOELLNER, Silvana (Orgs.). **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, 2012.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1997.

MEDEIROS, Márcia. **Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade: o si mesmo como experiência alteritária**. 2013. – Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira, Fortaleza (CE), 2013. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/6044>. Acesso em: 27 dez 2009.

MOITA, Filomena. Relações de gênero nos games: os estabelecidos e os outsiders. **Revista Ártemis – Estudo de Gênero, Feminismo e Sexualidade**, n.1, dez. 2004.

MORRISO, Maríndia; VARGAS, Tairone; MALLMANN, Elena. A integração das tecnologias educacionais nas aulas de educação física do ensino médio de uma escola pública: resultados de uma pesquisa-ação. **CINTED-UFRGS**, V. 15 Nº 2, dezembro, 2017.

NEIRA, Marcos. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. **Rev Bras Ciênc Esporte**. 2018;40(3):215-223.

NEIRA, Marcos. A cultura corporal popular como conteúdo do currículo multicultural da educação física. **Pensar a Prática**, 11/1: 81-89, jan./jul. 2008.

PINHEIRO, Izoldi; BENVENUTTI, Dilva; FAVRETTO, Jacir. Ambiente de aprendizagem: conhecimento tecnológico pedagógico do conteúdo. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 14, 1-16, e3765070, jan./dez. 2020.

SANTOS, Gisele. **O processo de civilização do jogo** – Tese de doutorado em Educação. São Paulo: Faculdade de Filosofia e Ciências da UNESP/Marília, 2012.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**. São Paulo: Editora Iluminuras, 1995.

RODRIGUES, Priscila, et al. A produção da cultura lúdica em jogos eletrônicos. IN: REIS, Adriano, et al. (orgs.). **Pedagogia histórico-crítica e Educação Física**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2013.

TORRES SANTOMÉ, Jurjo. **Currículo escolar e justiça social: o cavalo de Troia da educação**. Porto Alegre: Penso, 2013.