

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC**  
**PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL**

RAFAEL ATHAYDE

**JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: *JUST DANCE***  
***NOW VAI PARA SALA DE AULA***

Florianópolis (SC)  
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA-UFSC

RAFAEL ATHAYDE

**JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:  
*JUST DANCE NOW VAI PARA SALA DE AULA***

Monografia de Especialização submetida ao Programa de Pós-graduação em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) como requisito para obtenção do título de Especialista em Educação na Cultura Digital.

Orientador: Prof. Antônio Luis Fermino

Florianópolis (SC)  
2016

Athayde, Rafael  
JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: *JUST DANCE NOW*  
VAI PARA SALA DE AULA / Rafael Athayde;  
Orientador, Antônio Luis Fermino.  
Florianópolis, SC, 2016. 43 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de Santa Catarina.  
Curso de Educação na Cultura Digital.  
Inclui referências 1.Educação Física. I. Fermino, Antônio Luis. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Educação na Cultura Digital. III. Título

RAFAEL ATHAYDE

**JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:  
*JUST DANCE NOW VAI PARA SALA DE AULA***

Esta Tese foi julgada adequada para obtenção do Título de “Especialização no Curso de Educação na Cultura Digital” e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós Graduação.

Florianópolis..... de agosto de 2016

---

Prof.  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Antônio Luis Fermino  
Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

---

Prof. Rogério Santos Pereira  
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

---

Prof. Ângelo Luiz Bruggemann  
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

**A Nossa caminhada educacional nos proporciona muitos desafios a cada dia, por isso, dedico este Trabalho a todos os profissionais, que assim como eu, buscam novas formas de viver o conhecimento.**

## **AGRADECIMENTOS**

Existem pessoas que fazem parte de nossas vidas, mesmo por um pequeno espaço de tempo, e se tornam pessoas muito especiais. Por isso quero agradecer a Deus pelos meus erros e acertos, por me dar discernimento em meus caminhos dentro do processo de aprendizagem.

A minha família pelos meses de paciência, compreensão, divisão do tempo e angústias.

Sempre compreenderam minhas ausências nos vários momentos em que eu deveria estar presente. Esse apoio foi fundamental.

Ao meu Professor e orientador Antonio Luis Fermino pela experiência, paciência com que me conduziu pelos caminhos deste trabalho.

Meus colegas de profissão com os quais compartilhei muitas das atividades.

Aos professores do curso.

Meus queridos alunos.

E.....minha Mãe.....aonde quer que estejas....nunca te esquecerei!

*“Que os vossos esforços desafiem as impossibilidades,  
lembrai-vos de que as grandes coisas do homem foram  
conquistadas do que parecia impossível.”*

*Charles Chaplin*

## RESUMO

Os caminhos iniciais deste trabalho destinavam-se em aplicar o conteúdo teórico estudado durante o curso de Educação na Cultura Digital. Compreendendo e interligando esse conhecimento histórico, alinhamos o desenvolvimento da Educação Física escolar como elemento pedagógico essencial ao desenvolvimento e formação das crianças, adolescentes e jovens que compõem os sujeitos discentes juntamente com o educador, nos espaços da escola. A razão da proposta de monografia foi contextualizar o uso dos jogos digitais como ferramenta de intervenção didática pedagógica na área da Educação Física, aliando as TDICs ao contexto escolar, analisando as possíveis consequências desta utilização no ponto de vista da mediação docente. A escolha do jogo digital – *Just Dance Now* – deu-se pelo movimento corporal, e através da dança, a possibilidade de interação entre os alunos na sala de aula, bem como pelo potencial social transformador. O jogo utilizado compõe a série *Just Dance*. A escolha dessa versão do game deu-se pela oportunidade do participante poder jogá-lo usando o próprio *smartphone* para servir de controle, similar ao *Wii* remote ou *PS Move*, sem a exigência de um videogame (console). O jogo traz em sua plataforma músicas para serem dançadas, podendo ser jogado individualmente ou em grupo. É o desafio da inserção da Educação Física no universo digital, tentando quebrar o paradigma da disciplina organizada e orientada para o esporte e a competição. O Objetivo Geral concentra-se em compreender de que maneira o jogo *Just Dance Now* contribui no processo de ensino e aprendizagem, seguido dos objetivos específicos: Compreender as relações entre ensino e aprendizagem inserindo o jogo digital na práxis pedagógica como ação didática. Empregar o jogo digital como ferramenta pedagógica de aprendizagem. Proporcionar aos alunos o desenvolvimento da expressão e expressividade através da dança e do movimento corporal inclusos no jogo digital *Just Dance Now*, associando movimento, música e ritmo. O interesse e a participação dos alunos no processo de pesquisa, desempenho do jogo através da plataforma e a aplicação nas pesquisas extraclasse comprovaram as afirmações constatadas durante nossos estudos teóricos. À medida que o projeto foi se desenvolvendo os alunos avançavam no jogo, dedicavam-se mais para estarem todos no mesmo nível.

**Palavras – chave: Educação Física Escolar. TDICs. Jogos Digitais. Aprendizagem**



## ABSTRACT

The initial paths of this work were intended to apply the theoretical contents studied during the course of Education in Digital Culture. Understanding and linking this historical knowledge, align the development of school physical education as an essential pedagogical element to the development and education of children, adolescents and young people who make up the subject students with the teacher in school spaces. The reason for the monograph proposal was to contextualize the use of digital games as a pedagogical didactic intervention tool in the area of Physical Education, combining the TDICs the school context, analyzing the possible consequences of this use in view of the teaching mediation. The choice of the digital game - Just Dance Now - gave up the body movement, and through dance, the possibility of interaction between the students in the classroom, as well as the transforming social potential. The game used composes the Just Dance series. The choice of this version of the game was given the opportunity participant can play it using the smartphone itself to serve as a control, similar to the Wii remote or PS Move without the requirement of a video game (console). The game brings in its platform music to be danced, and can be played individually or in groups. It is the challenge of inclusion of physical education in the digital universe, trying to break the paradigm of organized and oriented discipline to the sport and competition. The General Purpose focuses on understanding how the game Just Dance Now contributes in the process of teaching and learning, followed by specific objectives: Understanding the relationship between teaching and learning by entering the digital game in the pedagogical praxis as didactic action. Employ the digital game as a pedagogical tool for learning. Provide students with the development of speech and expression through dance and body movement included in the digital game Just Dance Now, combining movement, music and rhythm. The interest and participation of students in the research process, game performance across the platform and the application in extracurricular research confirmed the statements found during our theoretical studies. As the project was developing students advancing in the game, they dedicated themselves more to be all on the same level.

**Keywords:** School Physical Education. TDICs. Digital Games. Learning

## LISTA DE FIGURAS

Ilustração 1 – Ícone do Jogo Just Dance.....	34
Ilustração 2 – <i>Download</i> do Aplicativo.....	34
Ilustração 3 - Início da Atividade.....	35
Ilustração 4 - Tela com <i>Data show</i> .....	35
Ilustração 5 – Alunos de outra turma participando do jogo.....	36
Ilustração 6 – Turma do 8º 01.....	36
Ilustração 7 – Execução da atividade.....	37

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b> .....	15
2.1 Contexto histórico da Educação Física.....	15
2.2 Educação Física Escolar e TDICs: A Viabilidade em Sala de Aula.....	20
2.3 O jogo digital e a aula de Educação Física: o binômio possível.....	23
<b>3 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA: <i>JUST DANCE NOW</i> NA SALA DE AULA</b> .....	28
3.1. Problema.....	29
3.2 Justificativa.....	29
3.3 Objetivo.....	30
3.3.1 Objetivo Geral.....	30
3.3.2 Objetivo Específico:.....	30
3.4 Método.....	31
3.5 O Jogo: Just Dance Now.....	31
3.5.1 Metodologia do Jogo:.....	32
3.6. Execução da Proposta de Intervenção Pedagógica.....	34
3.7 Avaliação da Proposta de Ação Pedagógica.....	38
<b>CONCLUSÃO</b> .....	41
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	44
<b>APÊNDICE A</b> .....	48

## INTRODUÇÃO

O desafio da aprendizagem no universo escolar, inclusive na Educação Física, disciplina de preferência da grande maioria dos alunos, enfrenta hoje a necessidade de acreditar nas tecnologias digitais como ferramentas essenciais para as práticas pedagógicas. Afinal, devidamente mediadas pela intervenção docente, elas trazem para o universo escolar o mundo digital, realidade de vivência no qual estão inseridos os alunos, os sujeitos da aprendizagem; a chamada nova geração digital.

De acordo com os autores Veen & Vrakking (2009):

“[...] é a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância. Esses recursos permitiram ter controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicar-se em e colaborar em rede, de acordo com suas necessidades...” (2009, p.12)

O cenário tecnológico característico presente nos meios de produção, comunicação, informação, lazer e boa parte dos sistemas de trabalho, torna-se referência da sociedade contemporânea do século XXI. É a sociedade da cibercultura preconizada por Lévy (1997) e Lemos (2010).

Esse novo marco da história da humanidade vigora traduzindo-se no espaço educacional, é a era do pensar, fazer, saber fazer: “À educação cabe fornecer, de algum modo, os mapas de um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo tempo, a bússola que permite navegar através dele” (DELORS, 1998, p.89).

A prática pedagógica baseada nos quatro pilares da educação, segundo documento da UNESCO (2010), envolve como princípios fundamentais para educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Neste paradigma cabe à educação centrar-se na busca pelo conhecimento visando a formação integral do ser humano, sujeito dominante da ciência dotado de características inerentes à pessoa ética, responsável por si, pelo desenvolvimento saudável de todo meio ambiente ao qual pertence.

Delors (1998, p.89) preconiza: “Os pilares são quatro, e os saberes e competências a se adquirir são apresentados, aparentemente, divididos. Essas quatro vias não podem, no entanto, dissociar-se por estarem imbricadas, constituindo interação com o fim único de uma formação holística do indivíduo”.

A principal consequência dessa sociedade do conhecimento é a necessidade de uma aprendizagem ao longo de toda vida, fundamentada em quatro pilares, que são, concomitantemente, do conhecimento e da formação continuada. É responsabilidade da educação formal, bem como da Educação Física escolar, incorporar em seus currículos e fazeres pedagógicos acesso à tecnologia, ao contexto digital e virtual, pois são características cotidianas de nossos estudantes atuais.

Para os estudantes é impossível conceber o mundo sem a existência desses recursos: televisão, vídeo game, celular, computador, internet, redes sociais, e-mails, blogs, os atrativos são tantos, tão fascinantes que fazem a sala de aula tradicional parecer um contexto jurássico.

Dessa forma, integrar a tecnologia no processo de ensino-aprendizagem na Educação Física Escolar mostra-se como caminho para uma escola que precisa emergir neste espaço virtual.

Nesse aspecto a Educação Física trabalha pedagogicamente com os movimentos corporais, o jogo, o esporte, ginástica, a luta e a dança como se estabelece nos Parâmetros Curriculares:

Dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta. Estes têm em comum a representação corporal, com características lúdicas, de diversas culturas humanas; todos eles ressignificam a cultura corporal humana e o fazem utilizando uma atitude lúdica (BRASIL, 1997, p.23).

Embasados no aporte teórico, acreditamos que a interação entre a cultura corporal de movimento e os conteúdos da Educação Física Escolar, podem ser complementados pela linguagem virtual, fascínio das crianças, adolescentes e jovens, sem deixar o processo de interação social à margem nesse fazer pedagógico.

Entendemos essa ferramenta como auxiliar e diferencial no processo de aprendizagem dos alunos em relação à dimensão conceitual, presente nos conteúdos da disciplina, permite ampliar os campos de conhecimento entre passado, presente e a visualização do futuro, oportunizando diferentes experiências, motivação, vontade em fazer, conhecer, saber e aprender: “Permite, também, a análise de situações simuladas, o respeito ao ritmo de aprendizagem dos alunos, a inclusão de pessoas portadoras de necessidades especiais em tarefas diversas e estimula a participação ativa dos alunos” (BARRACHO *et al*, 2012. p.113).

Com o intuito de refletir, questionar e aprofundar os conhecimentos realizados durante o curso de Especialização na Cultura Digital desenvolvemos este trabalho, agregando o

aprendizado durante as disciplinas do “Plano de Ação Coletiva - PLAC e do Núcleo Específico em Educação Física – NEEF.

A linha de condução metodológica segue o que Tripp (2005) e Mendes (2008) denominam como pesquisa-ação.

Para Tripp (2005, p.445):

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos, mas mesmo no interior da pesquisa-ação educacional surgiram variedades distintas.

Mendes (2008, p.174) define:

A proposta de trabalho exigiu a realização de um estudo com base em elementos da pesquisa-ação, um tipo de pesquisa social que recentemente passou a compor a gama de recursos metodológicos disponíveis na Educação Física brasileira. Trata-se de um tipo de pesquisa que não se baseia em uma ‘metodologia’ fixa, mas na flexibilidade em relação aos contextos da vida cotidiana e situações relevantes que surgem no processo.

A revisão de literatura abrange a contextualização histórica da evolução da Educação Física Escolar no processo educacional brasileiro e o seu papel no desenvolvimento de crianças e adolescentes. A tecnologia na educação: As TDICs como ferramentas de aprendizagem e os jogos digitais na Educação Física escolar, finalizando com a proposta de intervenção pedagógica e o uso do jogo digital na prática da sala de aula; o jogo aqui utilizado foi *Just Dance Now*, jogo da série *Just Dance*, que utiliza a dança e a imitação dos movimentos como objetivos a serem cumpridos para alcançar a pontuação e evoluir no jogo. A escolha dessa versão do game deu-se pela oportunidade do participante poder jogá-lo usando o próprio *smartphone* para servir de controle, similar ao *Wii* (termo japonês para console de videogame doméstico) *remote* ou *PS Move*, sem a exigência de um videogame (console). O jogo traz em sua plataforma músicas para serem dançadas, podendo ser jogado individualmente ou em grupo.

Reportamo-nos a Mc Gonigal citado por Cruz Júnior (2012, p.214): “Um jogo é uma oportunidade de concentrar nossas energias, com um otimismo implacável, em algo que somos (ou estamos ficando) bons. Em outras palavras, o *gameplay* é a oposição emocional direta da depressão”. Assim, a presença da tecnologia no cotidiano dos alunos, o gosto que eles têm pela música e dança são o contexto de nossa proposta de ação pedagógica, bem como deste trabalho.

## 2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

### 2.1 Contexto histórico da Educação Física

Revisitando a história da humanidade percebemos a presença da Educação Física por meio das atividades associadas à movimentação corporal, o aprimoramento das habilidades motoras necessárias à sobrevivência do ser humano em um mundo no qual este dependia basicamente de si para subsistir e viver. O avanço da civilização e sua modernidade dentro cada época fez com que as habilidades motoras passassem a ser utilizadas com “[...] finalidades de ordem guerreira, terapêutica, esportiva e educacional [...],” segundo Oliveira (2006, p.170).

Ainda como forma de sistematizar cronologicamente a divisão da história, Ramos escreve:

Dentro da acadêmica divisão da história, acompanhando a marcha ascensional do homem, documentada, sobretudo no mundo ocidental, somos levados a afirmar que a prática dos exercícios físicos vem da Pré-história, afirma-se na Antiguidade, estaciona na Idade Média, fundamenta-se na Idade Moderna e sistematiza-se na Idade Contemporânea [...] (RAMOS, 1982, p. 15).

Os caminhos da Educação Física, como a conhecemos atualmente, pode ser traçada historicamente desde a antiguidade, pois já na antiga Grécia, a criança era educada com a finalidade de seu desenvolvimento físico.

A civilização Grega marca a sociedade ocidental com ela nasce a Educação Física a cargo de professores, voltada ao conceito da ginástica e aos exercícios militares: “A “Educação Física”, para Platão, deveria ser ministrada por professores nomeados, [...] inclinava-se a desenvolver extraordinariamente o conceito de ginástica, ao longo prazo, visavam os exercícios militares” (ARANTES, 2005, p.8).

O desenvolvimento do corpo, enquanto organismo vivo, para os gregos significava uma força na formação do homem. Cabe à antiga sociedade grega o nascimento de atividades que conhecemos hoje: [...] “A Educação Física fazendo parte dos estudos secundários compreendia a corrida a pé, o salto em distância, o lançamento de disco e do dardo, a luta, o boxe, o pancrácio e a ginástica” (ARANTES, 2005, p.8).

Esta foi a civilização que marcou e proporcionou o desenvolvimento da Educação Física com a contribuição de filósofos como Sócrates, Platão, Aristóteles, e Hipócrates. É de

Sócrates a frase “Na música a simplicidade torna a alma sábia; na ginástica dá saúde ao corpo” (CÉU, 2012).

Neste mesmo conceito Platão formaliza “[...] o conceito de equilíbrio entre corpo, espírito e mente” (CÉU, 2012), desse modo, é mérito dos gregos manter a Educação Física aliada ao intelecto e espírito, ou seja, “[...]tem o grande mérito de não divorciar a Educação Física da intelectual e da espiritual [...]” (OLIVEIRA, 2006, p.21).

A civilização Grega marca a sociedade ocidental pela implantação e uso dos esportes, dela nascem os Jogos Olímpicos com diferentes modalidades: “Os cretenses inventaram as corridas, luta livre, pugilato e corrida de carros. Depois vieram as mencionadas por Homero; lançamento de disco, tiro com arco, luta com as armas, lançamento de dardo e salto em distância (Odisséia)” (ARANTES, 2005, p.9). Muitos desses esportes são praticados hoje e compõem os Jogos Olímpicos Modernos.

No Oriente, os exercícios possuíam moral preparatório para a vida. Na Índia, atividade física estava unida ao ensino e à religião daquela sociedade. Algumas práticas na China conferiam à guerra a forma de aprimorar as qualidades físicas e motoras dos guerreiros (OLIVEIRA, 2006).

A continuidade do processo desenvolvimentista da sociedade ocidental moderna confere à Educação Física, principalmente a escolar, o caráter promotor de desenvolvimento do corpo sob a ótica da construção de indivíduos saudáveis. Era como “adestrar” os sujeitos para adaptá-los adequadamente ao processo político das sociedades.

Assim, o nascimento da EF se deu, por um lado, para cumprir a função de colaborar na construção de corpos saudáveis e dóceis, ou melhor, com uma educação estética (da sensibilidade) que permitisse uma adequada adaptação ao processo produtivo ou a uma perspectiva política nacionalista, e, por outro, foi também legitimado pelo conhecimento médico-científico do corpo que referendava as possibilidades, a necessidade e as vantagens de tal intervenção sobre o corpo (BRACHT, 1999, p.73).

Outros paradigmas relativos à Educação Física Escolar reduziam e limitavam a qualidade da importância da disciplina, como se pode comprovar por: “A finalidade higiênica foi duradoura, pois instituições militares, religiosas, educadores da ‘escola nova’ e Estado compartilhavam de muitos de seus pressupostos” (BRASIL, 1997, p.20).

A Proposta Curricular de Santa Catarina (1998) define o propósito da disciplina de Educação Física na escola:



Os temas ginástica, dança, jogo, esporte, historicamente produzidos pela humanidade, também são reconhecidos na Proposta Curricular (SC, 1991). O que se pretende são novas formas de abordá-los, com intenção crítica de superação. Para tanto, é preciso que se busquem conhecimentos nos autores da Educação Física e de outras áreas que desenvolvem ações que, sustentadas na perspectiva histórico-cultural, apontem novos rumos. Esta abordagem deve considerar os aspectos sociais, políticos, culturais, o saber representativo do cotidiano do aluno, trazidos de fora da escola, em busca de sua superação, o que o levará à apropriação do conhecimento da área relacionando-o aos demais conhecimentos (SANTA CATARINA, 1998, p.220).

A evolução das ações voltadas ao desenvolvimento humano transformou a Educação Física escolar, dando-lhe dimensões sociais, culturais, a partir dos processos de ensino e aprendizagem inseridos em todo contexto da escola, cabendo ao professor a opção de escolha de inserção de ações pedagógicas conscientes na concretização do currículo existente.

Independentemente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social). Sobre o jogo da amarelinha, o voleibol ou uma dança, o aluno deve aprender, para além das técnicas de execução, a discutir regras e estratégias, apreciá-los criticamente, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente, ressignificá-los e recriá-los (BRASIL, 1997, p.24).

Modernamente a Educação Física é compreendida mediante atuação na compreensão da corporeidade, ludicidade, lazer e prazer possibilitando à criança, ao adolescente e jovem a reflexão sobre si, sobre seu contexto circundante e as diferentes atuações nos espaços culturais.

O processo de ensino e aprendizagem em Educação Física, portanto, não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo a refletir sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada (BRASIL, 1997, p.27).

O evento da tecnologia traz ao universo da escola um novo aluno imerso na mídia tecnológica e social. A socialização é mais rápida, interativa e envolvente, diminuindo os espaços da Educação Física escolar tradicional. Essa realidade provoca uma nova visão da disciplina, exigindo do professor inclusão neste processo, levando-o para os caminhos de ensino aprendizagem.

Na proposta construtivista o jogo enquanto conteúdo/estratégia tem papel privilegiado. É considerado o principal modo de ensinar, trata-se de um instrumento pedagógico, um meio de ensino, pois enquanto joga ou brinca a criança aprende. Sendo que este aprender deve ocorrer em um ambiente lúdico e prazeroso.

Outro aspecto marcante da cultura contemporânea é a forte presença dos jogos virtuais e das tecnologias digitais de Informação e Comunicação, que podem ser compreendidas sob diferentes óticas. Tais tecnologias produzem mudanças na cultura e nas relações intersubjetivas e impactam no cotidiano escolar, reivindicando novos olhares para o trabalho na Educação Física (SANTA CATARINA, 2014, p.104).

Esta realidade traça um novo paradigma para a educação, principalmente para a Educação Física, influenciada pela presença da tecnologia que já se faz sentir nas mais diversas formas, pode perceber sua presença abertamente na escola, embora ainda não se possa assegurar o que têm representado, de fato, essas interferências no processo de ensino aprendizagem.

Além disso, os jogos eletrônicos exercem influência na prática educativa e na proposta pedagógica do ensino na Educação Física Escolar, uma vez que os jogos também são objetos da Educação Física (FARIA, 2006).

O professor não pode mais ignorar a presença e a necessidade do uso dos jogos eletrônicos como diferencial na aplicação da Educação Física escolar.

Cabe reiterar que os jogos eletrônicos e o mundo virtual não podem ser negligenciados pela escola, que o professor deve estar engajado ao seu tempo, procurando se valer dessas ferramentas para potencializar seu trabalho docente e dialogar com o universo cultural de crianças, adolescentes e jovens (SANTA CATARINA, 2014, p.104).

A proposta de uma ação didática pedagógica envolvida neste jogo digital gera perspectivas de trabalho corporal, desenvolvimento cognitivo, interatividade social, cultural, inclusão digital, bem como insere a escola no universo cotidiano das crianças, adolescentes e jovens do século XXI, transformando uma escola analógica em ambiente digital.

O processo histórico expõe as profundas modificações pelas quais passou a Educação Física. Atualmente, ainda está em mutação e continuará, pois como toda disciplina construída social e culturalmente não pode ficar à margem da evolução, principalmente hoje com a velocidade na transmissão de informações e com a facilidade ao acesso aos novos estudos e

publicações, acredita-se que as mudanças acontecerão de forma mais rápida e mais abrangente.

Todas as ações de evolução estão interligadas à história do mundo. É impossível separar história, sociedade e política dos movimentos proporcionados pela classe defensora da Educação Física. Esses aspectos – história, sociedade, política, sustentam e formam a base do contexto atual da Educação Física Mundial.

Para realizar tal tarefa é fundamental entender o objeto da EF, o movimentar-se humano, não mais como algo biológico, mecânico ou mesmo apenas na sua dimensão psicológica, e sim como fenômeno histórico-cultural. Portanto, essa leitura ou esse entendimento da educação física só criará corpo quando as ciências sociais e humanas forem tomadas mais intensamente como referência (BRACHT, 1999, p.81).

Esta concepção construiu-se com a evolução histórica da sociedade. Foram etapas vivenciadas de acordo com cada época até chegar à importância que a Educação Física escolar possui hoje na sociedade. No Brasil desde 1998, com a regulamentação do profissional desta área, o acesso à Educação Física na escola e em outros campos sociais, atinge uma escala maior da população.

O desafio se amplia na medida em que essas mudanças ou permanências estão articuladas com as estruturas e os movimentos sócio históricos mais amplos que são o alvo, em última instância, das pedagogias progressistas. Essas pedagogias se nutrem de um projeto alternativo de sociedade que precisa se afirmar diante do hoje hegemônico. Daí a importância de uma leitura adequada da realidade que possa se articular com um projeto alternativo realizável (BRACHT, 1999, p.85).

A visão da Educação Física escolar aliada aos avanços tecnológicos assume a categoria de disciplina importante à formação do aluno como sujeito na totalidade, exigindo do professor reflexão em suas ações pedagógicas, usufruindo da oportunidade do emprego das TDICs em suas aulas como oportunidade para o agir crítico de seus alunos. Esta articulação leva à consciência crítica do jovem acerca da sociedade que o cerca, comparando-a com a realidade, considerando os aspectos favoráveis e negativos em todo contexto. Na Educação Física o jogo assume papel essencial ao desenvolvimento da disciplina na escola. O jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, que ensina algo que complementa no aluno o saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

## 2.2 Educação Física Escolar e TDICs: A Viabilidade em Sala de Aula

O binômio mídias e educação ganha fronteiras, constatando-se que Tecnologias Digitais de Informação – TDICs e as mídias digitais causam impacto no desenvolvimento social e sobretudo na produção de conhecimento científico, no avanço da ciências e nos sistemas de produção de trabalho.

A educação enfrenta hoje desafios decorrentes das profundas mudanças econômicas, psicológicas, organizacionais, científicas e culturais presentes na atual configuração social. Tais mudanças têm como um dos elementos centrais as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC, que propiciam o acesso a uma variedade de fontes de informações representadas por distintas linguagens midiáticas, transformam os modos de produção e disseminação de conhecimento, provocam reestruturações nas relações humanas, no trabalho, no lazer e impactam a sociedade e a evolução das ciências (ALMEIDA, 2010).

Na educação, contudo, ainda caminha-se com pequenas evoluções pontuais, a resistência encontrada nos espaços educacionais, quer seja pelo aparelhamento logístico ou pelos profissionais ante a inovação e o desconhecido, a realidade mostra que a presença das tecnologias é pouco significativa e seu potencial pouco explorado.

A realidade mostra a ausência destes avanços na educação formal, pois não se aproveita os benefícios tecnológicos com mesmo fervor e utilidade identificados nos demais processos econômicos e sociais.

Em relação à educação, a mídia de uma forma ou outra sempre esteve presente, uma vez que a produção humana, por excelência, agrega e impulsiona a evolução da espécie no seu tempo, fundamentando a evolução futura pela pesquisa e domínio de novas tecnologias e processos.

O professor sempre teve ao seu dispor instrumentos tecnológicos para utilizar em seus fazeres pedagógicos, desde o quadro de giz ao computador. Era a tecnologia de cada época aliada à educação. As resistências também acompanharam esses processos. Coube ao profissional a consciência de usar ou não as ferramentas que estão ao seu dispor. O que determina definitivamente essa decisão é a vontade do professor em ser ou não a diferença no impacto social que possa causar na formação de seu aluno (DORIGONI e SILVA, 2013).

Zimmer (2011, p.2) menciona diferentes estudos que comprovam o uso inadequado das TDICs na educação: “Estudos (Kenski, 2004; Moraes, 1993; Oliveira, 1999; Piconez,

2010; e Valente, 2011) têm reiterado que o tipo de abordagem pedagógica que usa TDIC não tem sido adequado ao contexto escolar e a um projeto pedagógico inovador”.

No outro lado está a força presente das tecnologias e das mídias que não podem ser ignoradas pelo impacto modificador das relações sociais. Como defende Morim (2000), não pode a Educação e o ensino educativo esquecer a necessidade de ações pedagógicas cuja missão seja “[...] transmitir não o mero saber, mas uma cultura que permita compreender nossa condição e nos ajuda a viver, e que favoreça, ao mesmo tempo, um modo de pensar aberto e livre” (MORIN 2000 *apud* SÁ e MORAES, p. 10).

Levy (1993) destaca que o uso das tecnologias são elementos necessários ao desenvolvimento do conhecimento. São ferramentas que bem utilizadas, aprimoram o aprendizado. Entre estes instrumentos o autor ressalta a importância do acesso à internet, pelo contato possível com grande número de informações.

O professor ao realizar conscientemente uma proposta de trabalho pedagógico utilizando estas informações faz o nível do trabalho evoluir, consente aos seus alunos o contato com diferentes opiniões, permite o acesso a diferentes linguagens e mundos, dentro dos próprios muros da escola formal, ou como diz Morim: “[...] a educação pode ajudar a nos tornarmos melhores, se não mais felizes, e nos ensinar a assumir a parte mais prosaica e viver a parte poética de nossas vidas [...]” (MORIN 2000 *apud* SÁ e MORAES, p. 10).

Relacionada à Educação Física, a visão crítica da mídia-educação tem demonstrado uma linha crescente ao longo das últimas décadas, principalmente no campo da pesquisa. Tendo como plataforma de impulso, o aumento no consumo de conteúdos veiculados pelos meios eletrônicos, o que leva também, ao consumo de conteúdos inscritos no universo da cultura corporal. (CRUZ JUNIOR, 2013)

O evento da televisão acessível a grande parcela da população contribuiu para disseminar o impacto favorável das mídias na educação com suas produções. A partir desse movimento inicia-se o movimento de afastar a crença de que as mídias representam instâncias imparciais, e como tais, imunes a quaisquer formas de contaminação e transmissão ideológica. O alcance social, o forte apelo cultural, a concretização e avanço da mídia tecnológica nos âmbitos de informação e formação vão além do discurso ideológico de massificação.

Segundo Kalinke (1999, p.15):

Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer

novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado (1999, p.15).

Cabe ao trabalho consciente do educador, o questionamento de viés crítico, traduzindo tal demanda em propostas pedagógicas concretas, efetivando a aplicação das tecnologias de informação e comunicação na escola, após a constatação de sua importância e necessidade, é preciso criar conhecimentos e mecanismos que possibilitem sua integração à educação evitando o deslumbramento ou o uso indiscriminado da tecnologia por si e em si.

Impossível negar a importância e necessidade das tecnologias, sejam as obsoletas, como foi o mimeógrafo, ou as mais avançadas e atuais como as TDICs a exemplo do *tablet* ou *smartphone*, como ferramentas pedagógicas colaborando com a essencialidade da educação para o século XXI, dentro das premissas da UNESCO, já citadas. Neste processo ao educador cabe a interrogação: que tipo de sujeito deseja para a sociedade no futuro? Partindo da resposta, resta buscar elementos complementares aos caminhos da Educação Física escolar em consonância com a contemporaneidade.

Considerando a importância do fenômeno comunicacional na sociedade mundial e o acelerado processo tecnológico que abrange os mais variados setores da convivência humana, o que se propõe é uma escola contextualizada, que se situe na dinâmica dos novos processos de ensino e aprendizagem colaborativa, com o uso da Internet como mecanismo de desenvolvimento, de criticidade, de colaboração mútua que transforma as informações em conhecimentos sistematizados (DORIGONI e SILVAN, S/D, p. 16).

A mídia social, TV, jornal, revista, internet destacam alguns elementos da cultura corporal e o professor de Educação Física não pode ficar alienado desta realidade. Segundo Caldas (2006) nas sociedades modernas os meios de comunicação “[...] interferem diretamente na formação/deformação das pessoas, sejam elas crianças, jovens ou adultos” (p.118).

Os veículos midiáticos possuem grande poder principalmente sobre os jovens, que dedicam parte considerável de seu tempo para suas diversas formas de manifestação. Este fator gera forte fascínio neste público, que veem representados estilos de vida, desejos, necessidades e emoções, constituindo um panorama que inevitavelmente vai parar dentro da escola (DINIZ *et al*, 2012, p.184).

Uma das grandes dificuldades da Educação Física em se relacionar com o trabalho na prática pedagógica relativa à reflexão, leituras, debates e discussões está no conjunto de

práticas, o cotidiano da atividade física corresponde mais ao ideal de gosto dos alunos pela disciplina, ao mesmo tempo representa a liberdade da ação e o prazer do fazer a ação, ao contrário das disciplinas mais tradicionais (ZABALA, 1998).

As atitudes conceituais sofrem resistência por parte dos estudantes, neste contexto a mídia social, a pesquisa através da internet, a troca de experiências virtuais pode conquistar um novo educando, o atual jovem do século XXI.

Ou seja, o estímulo advindo do conjunto fascinante do universo digital, anexo ao prazer cultural, a motivação e a vontade concreta do fazer pedagógico, transformam-se em aliados indubitáveis da Educação Física escolar e talvez o que os alunos mais apreciam nesta “aula”: o sentimento de liberdade. A participação e alegria no contato com os colegas, na execução das atividades físicas, ou no bate papo com os colegas são itens indispensáveis à aula de Educação Física na escola.

### **2.3 O jogo digital e a aula de Educação Física: o binômio possível.**

A Educação Física é a disciplina de suma importância no desenvolvimento intelectual, social, cultural e físico das crianças e adolescentes que integram o público frequente no Ensino Fundamental I e II. É componente curricular obrigatório e sendo de tal valor não se isenta da nova ordem social tecnológica, digital e recebe influências diretas desta sociedade vigente.

Os diferentes conteúdos e fazeres disponíveis na disciplina dão liberdade de ação pedagógica. Entre os favoritos dos alunos estão os jogos cuja importância relaciona-se à composição do desenvolvimento humano ao longo da história, agregando-se à cultura como podemos identificar na visão de CAILLOIS (1990, p.86): “Entretanto, o que revelam os jogos não é diferente do que revela uma cultura”.

Vemos nossos alunos inseridos no mundo das Tecnologias de Informação e Comunicação – TDICs, todo tempo dentro da escola. Eles se comunicam através das redes sociais, resolvem problemas dos conteúdos aprendidos na sala de aula, pedem informações aos seus professores, batem papo, assistem vídeos, fazem *selfies* todo o tempo – porque adoram – pesquisam, leem, ouvem e assistem seu *clips* favoritos...,e o professor? Atualiza-se ou corre o risco de tornar-se dinossauro dentro desse sistema social.

Os professores da atualidade estão enfrentando um grande dilema na carreira. Atualmente existem diversas encruzilhadas, que vão desde a evolução tecnológica e a necessidade de atualizar constantemente os modelos de ensino e aprendizagem; Entre alunos cada vez mais com características “multitarefa” e com hábito de manter diferentes focos de atenção; (BORBA, 2013).

A grande contradição conflitante da contemporaneidade está no uso de jogos digitais na infância e adolescência, sua influência positiva ou negativa para o desenvolvimento e aprendizagem. Como todas as escolhas realizadas pelo ser humano o importante é o equilíbrio ao usá-los que os torna bons ou maus. Há impactos desses jogos em diversos campos do desenvolvimento humano desde o aspecto intelectual até ao processo linguístico.

À sombra desse ideário, os jogos digitais, desde os seus primeiros títulos comerciais lançados na década de 1970, não mais se constituem como atividade exclusiva dos nichos infanto juvenis, pertencentes às classes abastadas das nações de centro. Na verdade, seu campo de abrangência tem se dilatado, propaga-se por diferentes regiões, grupos sociais, tempos, suportes e instituições, que, por sua vez, encarregam-se de permeá-lo com novos significados e inaugurar uma série de práticas culturais (CRUZ JÚNIOR e CRUZ 2012, p.6).

Uma das tecnologias que mais cresce em venda são os jogos digitais e estudos apontam um enorme potencial educativo quando bem articulados com o conteúdo escolar

De acordo com as pesquisas citadas anteriormente as crianças, adolescentes e jovens estão cada vez mais apegadas aos jogos educativos, ou até esportivos e estes ao serem usados adequadamente podem na maioria das vezes, provocar o progresso para uma vida melhor.

De acordo com Ferreira (2014, p.50):

Porém, a maioria dos jogos digitais é criada com fins comerciais, para atrair público e ascender em vendas. E muitos deles podem ser aproveitados também na educação como, por exemplo, os jogos de RPG que podem auxiliar no desenvolvimento da dimensão afetiva e social dos alunos. Na utilização dos jogos digitais comerciais na educação é a intervenção do professor e como ele irá discutir o jogo que vai torná-lo um bom aliado ao processo de ensino-aprendizagem..

Os jogos pela atenção conquistada das crianças, adolescentes e jovens proporcionam diferentes possibilidades de contato com a realidade virtual. O empenho da indústria nas pesquisas, criações e avanços mostra o aperfeiçoamento desses equipamentos ou nas plataformas *on line*. Hoje estes são os meios de diversão, cultura e lazer, junto a televisão, o cinema e o gibi (BARACHO *et al*, 2012)



Baracho *et al* (2012, p.113) cita Reis e Cavicholli (2008) ao referir –se à origem dos vídeos games: “Surgidos na década de 1960, os videogames tinham como objetivo inicial o entretenimento”.

Coelho (2011, p.296) refere-se à localização histórica dos jogos eletrônicos, situando sua gênese em 1960, com apresentação de Ivan Sutherland daquele que é considerado “[...] o primeiro protótipo de sistema interativo”.

A esse respeito Alves (2005) afirma: “[...] primeiro sistema interativo em tempo real de criação de gráficos para computadores, dando origem ao precursor dos atuais geradores para produção de programas de *multimeios* e *videogames*” (ALVES, 2005, p. 38).

Na sequência temporal, no ano de 1962, Steve Russel apresenta:

“[...] o sistema considerado o que seria considerado o primeiro videogame informático, o *Space War*, apresentado em uma tela de raios caóticos, o que foi um avanço significativo no conceito dos jogos eletrônicos. A concepção de console ou plataformas de videogames só surgiu em 1966, quando Ralph Baer desenhou o primeiro protótipo para ser conectado a uma televisão doméstica” (ibid.).

A indústria considerou os games como brinquedos de criança. Atualmente a situação é muito diferente. “Os jogos há muito tempo deixaram de ser coisa de garotos trancados em casa. Os viciados em Atari e em fliperamas durante os anos 80 cresceram, mas não abandonaram o hábito” (KENSKI e AGUERRE, 2003).

O domínio dos games evoluiu de tal maneira que os consoles hoje são verdadeiros computadores pessoais. A potência dos aparelhos alcança tal nível que “[...] o Centro Nacional de Aplicações em Supercomputadores (NCSA), dos Estados Unidos, juntou 70 Playstation 2 como num cluster e conseguiu um desempenho equiparável à alguns dos maiores computadores do mundo” (IDEM).

A evolução dos vídeos games gerou avanço na área tecnológica a procura de novos equipamentos. Outro fator predominante neste aspecto foi facilidade de acesso à internet, pois a disseminação de jogos, tanto *on line*, quanto *off line*, jogos em rede, atividades que podem ser desenvolvidas em grupo ou individual, como afirma Cruz e Júnior (2012, p.217): “Uma das premissas fundamentais aos videogames está ligada à sua natureza tipicamente desafiadora, que se sustenta à base da proposição e resolução de problemas progressivamente complexos”.

É necessário compreender que entre jogos online e jogos comuns há uma diferença básica: no primeiro o jogador não joga contra a inteligência artificial do jogo, e sim contra outra pessoa.

Lima (2008) ressalta:

A proposta de utilizar de forma complementar o jogo e as tarefas escolares exige do professor, por meio do processo de formação e de estudo, uma mudança de concepção, que o leve a aceitar a criança como um ser interativo, imaginativo, ativo e lúdico e descubra o potencial de desenvolvimento que está por trás das brincadeiras e dos jogos (LIMA, 2008, p. 28).

O benefício dos jogos digitais abrange inclusive a área da saúde. A “revista especializada BMC Pediatrics publicou um estudo no qual recomenda que hospitais deixem as crianças que estão internadas jogar videogames de realidade virtual como complemento a remédios para reduzir a dor” (BBC Brasil, 2005). O estudo afirma que as crianças enquanto estão jogando videogame sentem menos dor que tomando analgésicos.

Exemplo é o programa desenvolvido no Rio Grande do Sul. “A inovadora terapia foi apresentada pela fisioterapeuta Fabiana Wachholz, no Congresso Criança 2010 – III Congresso de Especialidades Pediátricas”<sup>1</sup>. A pesquisadora relatou que melhoras na coordenação motora, no equilíbrio e no condicionamento cardiorrespiratório são alguns dos resultados obtidos com a *Wiireabilitação* fisioterapia que utiliza o console de videogame *Wii* da Nintendo.

Lançado em 2006, o videogame acima, se difere dos outros pelo seu sistema: o *Wii* é capaz de detectar o movimento em três dimensões, por meio de um controle com sensor. Assim, o movimento que a pessoa faz é o mesmo que aparece na tela. Os jogos vão de esportes como o tênis, o boxe e o arco e flecha, até os mais lúdicos com personagens como *Mário Bros* e *Sonic* (KOTOVICZ, 2010)<sup>2</sup>.

A terapeuta relata que a *Wiireabilitação* é uma ferramenta a mais no processo normal de reabilitação dos pacientes. Segundo ela, utilizando o *Wii* nos últimos 15 ou 20 minutos da sessão, a criança faz os exercícios normais de fisioterapia, esperando para jogar o videogame no fim. “Para quem trabalha com crianças com doenças crônicas, uma vantagem importantíssima é a adesão do paciente ao tratamento”, justifica a fisioterapeuta.

---

1 Reportagem publicada em: <http://pequenoprincipe.org.br/hospital/noticia/videogame-wii-e-usado-na-reabilitacao-de-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em

2 Dados extraídos de informações reveladas pelo Hospital Pequeno Príncipe, referência em pesquisas infantis. Disponível em: <http://pequenoprincipe.org.br/hospital/noticia/videogame-wii-e-usado-na-reabilitacao-de-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em 05 de junho de 2016.

A ideia de usar o *Wii* surgiu através da busca por inovações para a reabilitação das crianças. “Na época começamos a procurar, ver o que tinha de diferente, e vi que o *Wii* estava sendo utilizado da reabilitação dos pacientes. Esperamos um pouco e, a partir de 2007, começamos a utilizar o videogame” (WACHHOLZ *in* KOTOVICZ, 2010).

Os videogames trazem vários ganhos para as pessoas. Surgiram também estudos em universidades americanas e japonesas, apontando que estes tipos de jogos “[...] ajudariam a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos” (KENSKI, 2000).

Segundo Souza (2006): “Estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer”. Saúde, desenvolvimento científico, cultura são aspectos que pode ser trabalhados e aprendidos usando videogames.

Os jogos estão inseridos nos espaços sociais há muito tempo, usados para educar chamam atenção, despertam interesse integrando de forma positiva o processo de ensino aprendizagem.

HUIZINGA (2008 e CAILLOIS, 1990) definem que o jogo tem como objetivos básicos o desejo e a liberdade do participante. Ele é livre para escolher, permanecer e participar do jogo, por outro lado o ato de jogar proporciona alegria, fantasia, fascínio pelo ímpeto em vencer ou ao menos completar cada etapa.

Os jogos evoluíram, atualmente junto com os tradicionais, praticados ao longo dos tempos, os jogos virtuais adquiriram grande proporção de acesso. Diante das exigências da qualidade de vida na sociedade contemporânea, esses jogos procuram ajustar o aspecto virtual à necessidade da prática de atividade física, ação corporal.

Os jogos modernos aliam desafios, desenvolvimento gráfico, tornando-o atrativo para manter o usuário focado em sua aplicação, assim a atividade física sai do virtual para o real. Estes parâmetros exigem da escola reflexão sobre a implantação do jogo virtual no currículo, não somente na Educação Física escolar, mas em todas as disciplinas nas quais é possível ser empregado como ferramenta de ensino-aprendizagem, como afirma Moraes (S/D): “Há necessidade de as escolas refletirem sobre a seleção dos jogos eletrônicos como conteúdo, objetivando a interação social entre crianças e familiares e o incentivo à atividade física”.

Neste sentido a proposta de intervenção pedagógica com a utilização de um jogo digital praticando a dança insere-se na realidade da Educação Física escolar pela sua contemporaneidade e dinamismo, bem como a aceitação pelos alunos de hoje.

### 3 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA: JUST DANCE NOW NA SALA DE AULA

A proposta de intervenção pedagógica nasceu da necessidade em aplicar uma ação didático-pedagógico no decorrer do Núcleo Específico de Educação Física, em que a temática escolhida para este trabalho esteve voltada para os Jogos Digitais.

Após pesquisas, conversas com os alunos, identificamos neste jogo *Just Dance Now* a viabilidade em cumprir com a tarefa sem provocar uma cisão nas atividades do planejamento da disciplina para o semestre. Levando em consideração e mais importante despertar a curiosidade, a vontade em trabalhar com a novidade e o prazer em executar a ação pedagógica, não somente porque o professor pediu, mas porque havia muito a fazer, aprender e divertir-se na aula de Educação Física, sem ir para a quadra jogar futebol ou para a mesa de “ping-pong”.

Buscamos em Baracho *et al* (2012, p.120), ao citar Kensi (1995) o aporte teórico para dirimir nossas angústias em que “[...] as vivências virtuais contribuem de forma agradável para a aprendizagem, e o professor assume uma importante configuração no processo, provocando a troca de saberes e a interatividade entre os alunos”.

Assim identificamos que a Educação Física escolar pode e deve se aliar às tecnologias, usando os jogos tecnológicos digitais, por meio de planejamento, suporte teórico-metodológico e atuação consciente do professor ao realizar suas escolhas.

O jogo escolhido para essa proposta pedagógica é denominado de *exergame*, *videogame* no qual o usuário pode realizar a interação física com a plataforma virtual que está utilizando: “Com as invenções rápidas e constantes no mundo computacional, a criação dos EXERGAMES muda o conceito de atividade passiva sobre vídeo games para total atividade corpórea” (MORAES, S/D)<sup>3</sup>. Essa interatividade promove o movimento corporal, tirando da ociosidade até mesmo o aluno que não gosta ou é adepto do movimento físico através dos jogos tradicionais.

Como afirma Betti (2011):

[...] formas da cultura corporal de movimento que progressivamente vão se tornando objeto das mídias faz parte da cultura corporal de movimento contemporânea, e tal exige da educação física escolar uma nova tarefa pedagógica: contribuir para a formação do receptor crítico, inteligente e

---

<sup>3</sup> Disponível em: <http://informaticabiomedica.fmrp.usp.br/index.php/pt-br/artigos/69-fusao-de-ciencias-exergames>. Acesso em 06 de julho de 2016.

sensível frente às produções das mídias no campo da cultura corporal de movimento (BETTI, 2011, p.127).

O jogo virtual incorporado naturalmente ao fazer cotidiano de nossos alunos o transforma aos poucos em inserção cultural. Não se trata apenas de repetir ações, facilita avanços cognitivos, implementando os espaços da Educação Física escolar e a realidade tecnológica.

### **3.1. Problema**

A aplicação da tecnologia TDICs através dos jogos digitais como ferramenta de aprendizagem na Educação Física escolar possibilita interação, socialização, aprendizagem através do processo lúdico? Este trabalho propõe uma resposta viável à integração da ação pedagógica com o jogo virtual *Just Dance Now* e o aluno atual.

### **3.2 Justificativa**

A razão desta proposta de monografia é contextualizar o uso dos jogos digitais como ferramenta de intervenção didática pedagógica na área da Educação Física, aliando as TDICs no contexto escolar, analisando as possíveis consequências desta utilização no ponto de vista da mediação docente. A escolha do jogo digital – *Just Dance Now* – dá-se pelo movimento e através da dança, a possibilidade de interação entre os alunos na sala de aula, bem como pelo potencial social transformador. É o desafio da inserção da Educação Física no universo digital, tentando quebrar o paradigma da disciplina organizada e orientada para o esporte e a competição, quebrando paradigmas de preconceitos como gênero, raça, sexualidade, inserindo a dança como elemento de aprendizagem na Educação Física.

Os jogos digitais não devem ser somente uma ferramenta para motivação: estes devem ser associados à aula em uma ou nas três dimensões dos conteúdos (conceitual, atitudinal, procedimental) e os alunos devem participar da construção do conhecimento sobre o assunto tratado.

Neste contexto encontramos em Ferreira (2014) recomendações valiosas relacionadas aos critérios e cuidados em se ter com a aplicação de jogos digitais em propostas pedagógicas, em sala de aula.

A partir dos estudos levantados e analisados na revisão e das aulas elaboradas, implementadas e avaliadas neste estudo, consideramos que os jogos digitais têm potencial de serem utilizados na prática pedagógica dos professores e alcançamos os seguintes resultados:

1. Os jogos digitais são também uma ferramenta para motivação e devem ser associados às dimensões dos conteúdos (conceitual atitudinal procedimental);
2. Os jogos digitais foram um meio para a aprendizagem dos conteúdos do Currículo do Estado de São Paulo em variadas situações de aula. Também em uma aula foram o próprio objeto de análise, no qual os alunos realizaram uma leitura dos benefícios e malefícios do uso cotidiano destas ferramentas e aprenderam a moderar o tempo de jogo dentro e fora do ambiente escolar, visando incluir ou sedimentar as práticas corporais no seu cotidiano;
3. Os jogos escolhidos possibilitaram aos alunos construir, extrair, e aprimorar os conhecimentos sobre os conteúdos ensinados;
4. A partir da mediação do professor e da pesquisadora os alunos desenvolveram a criticidade e reflexão perante o conteúdo que o jogo apresentou, bem como sobre as ações realizadas durante o jogo;
5. Os jogos digitais proporcionaram aos alunos prazer e bem-estar nas aulas,

conforme visualizado durante as aulas e na entrevista;

6. Os jogos apresentaram algumas dificuldades e desafios condizentes as capacidades dos alunos na qual os próprios alunos buscaram diferentes soluções;
7. Os jogos utilizados não promoveram somente a competição entre os alunos, mas a cooperação para a execução correta das ações exigidas pelo mesmo (FERREIRA, 2014, p.18).

Uma das características principais da Educação Física escolar é promover a vivência dos elementos da cultura corporal. As TDICs seguem o mesmo paradigma, principalmente os jogos digitais, conectadas às experiências práticas, tanto no virtual como no real.

Esta forma de ver, conhecer, divulgar e manifestar a cultura corporal deve ser reconhecida, compreendida, criticada e significativa para o aluno.

### **3.3 Objetivo**

#### **3.3.1 Objetivo Geral**

Compreender de que maneira o jogo *Just Dance Now* contribui no processo de ensino e aprendizagem

### 3.3.2 Objetivo Específico:

Compreender as relações entre ensino e aprendizagem inserindo o jogo digital na práxis pedagógica como ação didática.

Empregar o jogo digital como ferramenta pedagógica de aprendizagem.

Proporcionar aos alunos o desenvolvimento da expressão e expressividade através da dança e do movimento corporal inclusos no jogo digital Just Dance Now, associando movimento, música e ritmo.

Refletir criticamente sobre os aspectos positivos e negativos do uso dos jogos digitais.

### 3.4 Método

Esta proposta foi realizada através da intervenção didática pedagógica aplicada com alunos do 8º ano 01, do período matutino da Escola Básica Municipal Jornalista Caldas Júnior, do Município de Correia Pinto – SC.

A atividade foi desenvolvida com 28 alunos adolescente com idade entre 12 a 14 anos. O professor foi participante junto com seus alunos, compartilhando o conhecimento sobre o jogo, a discussão para juntos compreenderem os objetivos, as ações, os resultados negativos e positivos, assim como o *feedback* da ação pedagógica.

### 3.5 O Jogo: Just Dance Now

O objetivo do jogo é se mexer conforme os coreógrafos que estão na tela. À medida que os movimentos são executados de maneira correta, o jogador vai acumulando pontos. Trata-se de uma forma do aluno de dançar aquelas músicas que está acostumado, usando o próprio *smartphone* e qualquer tela que conseguir conectar a internet.

Para jogar Just Dance Now<sup>4</sup> é necessário um dispositivo móvel (celular, *smartphone*, *tablet*) para ser usado como um controlador de movimento e uma tela principal, computador, *notebook*, *smart TV*, onde o jogo é exibido.

O jogo é compatível com:

#### Smartphones

- iPhone 3GS e acima
- Android 2.3 e acima

---

<sup>4</sup> <http://justdancebrasil.com/just-dance-now/>.

### Tela Principal

- Google Chrome
- Mozilla Firefox
- Internet Explorer 9+
- Apple Safari

### Usando iPad como uma tela principal:

- iPad 2 e acima (iOS6 e acima) (Ubisoft Just Dance Now FAQ)

### **3.5.1 Metodologia do Jogo:**

O jogador deverá baixar o aplicativo, que estará disponível para iOS. Em seguida, basta acessar o site em qualquer tela conectada à internet: uma *smart tv*, um computador ou até um *tablet*. Desta forma, o *smartphone* sincronizará automaticamente. Com isso, basta selecionar a música disponível no catálogo da empresa e começar a dançar.

*Just Dance Now* é um jogo da série *Just Dance* desenvolvido pela *Ubisoft*. O jogo foi lançado em 25 de Setembro de 2014 tanto na *App Store* quanto *Google Play*. O *trailer* do jogo foi revelado na *Electronic Entertainment Expo 2014* em 9 de Junho de 2014<sup>5</sup>.

Esta vertente do jogo dá a oportunidade de jogar *Just Dance* sem ter um videogame (console). Os jogadores podem usar o próprio *smartphone* para servir de controle, similar ao *Wii remote* ou *PS Move*. Jogadores que já jogam *Just Dance* em seus videogames podem aproveitar o *Just Dance Now* para dançar algumas músicas de alguma versão do jogo que eles não tenham, ou para jogarem com mais pessoas caso não tenham controles suficientes.

O Aplicativo tem por volta de 40 MB, o que significa que é um arquivo bem grande para ser baixado usando 3G ou 4G, portanto deve ser baixado via WiFi.

Após baixar o *App*, ele deverá ser executado e baixará uma lista de músicas. Esse processo demora na primeira vez, mas ao ser usado novamente o jogo carrega rapidamente a lista de músicas. O jogador deverá entrar no site do jogo: [www.justdancenow.com](http://www.justdancenow.com), apertar para jogar. Será exibido um número de sala que deverá digitado no celular.

Após apertar “Entrar”, abre uma tela com algumas informações e músicas para escolher. Essa opção pode ser realizada pelo celular ou pelo computador. Se houver mais pessoas para jogar, deve-se aguardar entrarem na sala. Na sequência escolhe-se a música, aperta-se Play e depois Começar.

---

5 Informações disponíveis em: <http://justdancebrasil.com/just-dance-now/>.



O jogador deve seguir os dançarinos como se estivesse olhando no espelho.

Jogado de forma coletiva não há exigência de que todos estejam conectados na mesma rede. Todo mundo pode participar a partir de diferentes redes: *Wi-Fi*, 3G, 4G, etc., desde que todos possam ver a mesma tela principal! Ou seja, não é possível que duas pessoas entrem na mesma sala, mas não estejam vendo a mesma tela principal, como amigos que estão em casas separadas. Por enquanto, *Just Dance Now* só permite que os jogadores estejam localizados na mesma sala física para dançarem juntos. Não há limite para o número de jogadores! A única limitação que é com a cobertura de celular, que pode variar de acordo com a operadora da área<sup>6</sup>.

Na tela do *smartphone* serão exibidos todos os acertos e erros da coreografia, além da pontuação alcançada, tal como funciona no *Just Dance* para videogames, através do sistema de estrelas.

Já na tela do computador, aparecerá toda a coreografia. Ainda pode gravar os amigos no meio da dança, tocando no botão da câmera dentro do aplicativo do *smartphone*. A gravação é bem curta, e é exibida no final da música. A pontuação de todos os participantes será exibida na tela do PC.

A proposta de ação pedagógica foi apresentada para turma escolhida para desenvolver a atividade.

Na sequência os alunos foram instigados através da discussão dialógica a buscar informações sobre o jogo apresentado.

Em seguida a turma trocou as informações levantadas durante as pesquisas, o que proporcionou um ânimo maior em relação ao jogo e sua execução.

Na aula seguinte foi realizada a escolha da lista de músicas para a realização da atividade no saguão da escola. Os alunos optaram pelas músicas conhecidas, aquelas que gostavam e também pela facilidade de execução dos movimentos.

O início das atividades no saguão gerou certa ansiedade, adolescente não gosta de pagar “mico” como dizem eles, permitindo o receio natural em toda atividade desconhecida.

A cada aula a ansiedade dava vazão à alegria, descontração e muita risada, sem causar tumulto. Os mais tímidos foram aos poucos, incentivados pelos colegas e pelo professor, soltando-se contagiados pelo ritmo, dança e movimento corporal permitindo a expressão e expressividade nos aspectos afetivo-social e físico de forma lúdica, prazerosa, consciente e

---

<sup>6</sup> Dados disponíveis em: <http://justdancebrasil.com/just-dance-now/>.

harmoniosa. Agrega-se a esses fatores o flagrante bem-estar que os alunos sentiam ao desenvolver as atividades. A sensação de autoestima elevada era visível entre os alunos.

### 3.6. Execução da Proposta de Intervenção Pedagógica

Ilustração 1 – Ícone do Jogo Just Dance



Fonte: <http://justdancebrasil.com/just-dance-now/>.

### Ilustração 2 – Download do Aplicativo



Fonte: Acervo Próprio

### Ilustração 3 - Início da Atividade



Fonte: Acervo Próprio

**Ilustração 4 – Tela com *Data show***



Acervo Próprio

**Ilustração 5 – Alunos de outra turma participando do jogo**



Acervo Próprio

**Ilustração 6 - Turma do 8º 01**



Fonte: acervo próprio.

**Ilustração 7 - Execução da atividade**



Fonte: acervo Próprio

### 3.7 Apresentação e Avaliação da Proposta de Ação Pedagógica

A atividade foi proposta para a turma do 8º 01 do período matutino.

A aceitação da proposta de trabalho pelos alunos facilitou a interação entre eles e os propósitos levantados pelo jogo, os conteúdos atitudinais, conceituais e procedimentais como referenciados em Ferreira (2014).

Após a colocação da proposta em sala de aula, realizamos pesquisas sobre o jogo, a plataforma utilizada, a maneira de realizá-lo bem como resolver as dúvidas levantadas no primeiro instante. Curiosidade e apreensão misturaram-se neste princípio de trabalho, a primeira pela ansiedade em realizar uma atividade diferente das habituais, não só nas aulas de Educação Física, como nas demais disciplinas, pois mesmo que hoje a escola integre mais constantemente a tecnologia em seu currículo, dançar em grupo, seguir a coreografia executando os movimentos corporais, novidades que geraram o segundo aspecto.

Ao ser aplicado na primeira vez as tentativas de dançar acompanhando as exigências lançadas pelo jogo geraram desafios condizentes com a capacidade de ação e resolução de cada aluno. Verificamos ações de grupo com os alunos com mais facilidade em aplicar as atividades corporais auxiliando àqueles com mais dificuldade, gerando cooperação entre os colegas.

A descontração, prazer e bem estar foram nítidos através dos risos, brincadeiras, aplausos e tristeza ao término da primeira aula em que o jogo foi aplicado. Houve esboço de reação em pedir ao professor da aula seguinte para continuar com a atividade. Neste momento provocamos a reflexão sobre o equilíbrio no uso do jogo virtual, fazendo uma leitura dos “[...] benefícios e malefícios do uso cotidiano destas ferramentas e aprenderam a moderar o tempo de jogo dentro e fora do ambiente escolar, visando incluir ou sedimentar as práticas corporais no seu cotidiano” (FERREIRA, 2014, p.18).

À medida que o projeto foi se desenvolvendo e eles avançavam no jogo, dedicavam-se mais para estarem todos no mesmo nível. Os alunos dedicaram-se em pesquisas extraclasse, no contraturno, procurando aprender mais sobre o jogo, escolhendo as músicas, aprendendo as coreografias. Chegavam às aulas cheios de novidades e vontade em aplicar o que haviam pesquisado. O interesse deles era visível e contagiante.

O interesse dos alunos de outras turmas em participar da atividade chamou atenção, mesmo os alunos das séries iniciais acompanhavam os alunos do 8º ano realizando a atividade e pediam ao professor e aos colegas para participarem da atividade.

A aplicação da atividade e seu desenvolvimento propiciaram momentos de crítica reflexiva acerca da atividade, principalmente na liberdade de expressão ao executar os movimentos corporais e a dança, pois embora os alunos gostassem de realizá-los de acordo com a proposta da plataforma, procuravam assimilar seus conhecimentos culturais habituais, questionando porque não podiam dançar de seu próprio jeito. Algumas vezes fizeram isso, dançaram livremente, explicando o porquê de suas escolhas. Dessa forma a criatividade, expressividade e criticidade foram presentes na ação. Juntos realizamos discussões sobre a influência dos jogos nas atitudes e procedimentos que eles tomam diariamente, levando a atividade para além de simplesmente usar a mídia tecnológica como ação didática.

Como afirma Mendes (2009, p.89):

Outro ponto fundamental é o fomento da natureza criativa, do sujeito que se situa além da recepção e da interpretação social da mídia, afirmando-se na/pela expressão de sentidos e significados internalizados (portanto subjetivos) em produções simbólicas objetivas, contextualizadas em situações socioculturais específicas.

Os demais professores comentaram entusiasmados sobre o prazer e o comprometimento que identificaram nos alunos durante a realização da proposta pedagógica.

Os alunos gostaram da atividade, realizaram-na com prazer e competência. Verificamos a dinamicidade gerada por todo o processo da ação pedagógica. O envolvimento dos alunos, a busca por informações sobre o jogo usado, a criatividade no emprego de movimentos de dança conhecidos adaptando-os ao jogo.

Aqui recordamos Paulo Freire (1979, p. 17): “É necessário darmos oportunidade para que os educandos sejam eles mesmos. Caso contrário, domesticamos, o que significa a negação da educação”.

A influência sobre as demais turmas chamando a atenção para a atividade deu à turma a sensação de orgulho por ter sido escolhida para a proposta, embora exigisse explicações e reflexões com as demais turmas do porquê dessa escolha: questões como disciplina, interesse em pesquisas, responsabilidade na execução das ações propostas pelos professores.

Estas reflexões são necessárias ao desenvolvimento dos alunos independente da idade, pois como afirma Freire (1979, p.17): “O desenvolvimento de uma consciência crítica que permite ao homem transformar a realidade se faz cada vez mais urgente”. A consciência reflexiva e crítica prescindem da ação mediada no fazer pedagógico, à medida que os alunos foram construindo, desconstruindo e reconstruindo a ação, questionaram, pesquisaram, e construíram suas conclusões assertivas sobre o jogo, os benefícios, a mudança necessária



adequada a sua realidade, transformando o jogo digital em conhecimento científica e constitutivo de suas reflexões com nova visão sobre a tecnologia e educação, em especial e Educação Física escolar.

Todos os participantes assinaram a autorização de imagem e voz (Apêndice A).

## CONCLUSÃO

Os caminhos iniciais deste trabalho destinavam-se em aplicar o conteúdo teórico estudado durante o curso de Educação na Cultura Digital. No início desta Especialização sabíamos que esta atividade seria executada, porém toda expectativa traduz-se aqui.

No primeiro encontro, a atividade inicial do PLAC 1, realizamos um retrato da nossa escola E.B.M Jornalista Caldas Júnior, de Correia Pinto SC. Muitas mudanças ocorreram em relação aos espaços próprios para trabalhar com as tecnologias no âmbito físico da escola.

O laboratório de informática na época possuía apenas dois computadores funcionando adequadamente, a sala servia de depósito para matérias em desuso na escola: livros, cadeiras, equipamentos para descarte...; o sinal de internet era fraco e não suportava a necessidade de trabalho com turmas de 20 a 30 alunos, como as que temos na escola.

Aos poucos as mudanças relativas a implementação de condições para uso das TDICs dentro de nossa da escola foram acontecendo: o laboratório foi recuperado, os computadores estão funcionando, a rede de internet foi reconstruída; a sala reorganizada, redecorada, foi instalado equipamento roteador para distribuir o sinal de *WiFi* no pátio e nas salas de aula, a escola recebeu 100 *tablets* para uso em atividades didático-pedagógicas; contamos com novos aparelhos de *data show* e a lousa digital; novo aparelho de TV digital e novos aparelhos de som e o mais importante, essas conquistas foram possíveis e reais com a participação e o engajamento de toda equipe de trabalho da escola: o corpo interno e o apoio dos pais e alunos

Os conteúdos estudados nos núcleos e no PLAC; a realização das atividades e os constantes bate papos com os colegas foram despertando nos demais professores a vontade e consciência das necessidades a serem supridas nestes espaços destinados ao trabalho pedagógico com as tecnologias, mais a consciência das perdas que estávamos sofrendo, deixando ao léu o que seria um grande aliado em nosso fazer cotidiano.

Toda essa trajetória foi fundamental para chegar a este trabalho monográfico, somente assim, ele ganha contornos de vivência, realidade, *corpus et praxis*.

Ao realizar os estudos para a revisão de literatura, no aporte teórico deste trabalho, identificamos na gênese da construção histórica da Educação Física a presença das civilizações que contribuíram com a evolução da disciplina, a exemplo da antiga sociedade grega, a qual chamou nossa atenção para a presença do filósofo Sócrates cuja frase nos encanta: “Na música a simplicidade torna a alma sábia; na ginástica dá saúde ao corpo” (CÉU, 2012).

Compreendendo e interligando esse conhecimento histórico, alinhamos o desenvolvimento da Educação Física escolar como elemento pedagógico essencial ao desenvolvimento e formação das crianças, adolescentes e jovens que compõem os sujeitos discentes nas mãos do educador, nos espaços da escola.

A razão da proposta de monografia foi contextualizar o uso dos jogos digitais como ferramenta de intervenção didática pedagógica na área da Educação Física, aliando as TDICs ao contexto escolar, analisando as possíveis consequências desta utilização no ponto de vista da mediação docente.

A escolha do jogo digital – *Just Dance Now* – deu-se pelo movimento corporal, e através da dança, a possibilidade de interação entre os alunos na sala de aula, bem como pelo potencial social transformador. É o desafio da inserção da Educação Física no universo digital, tentando quebrar o paradigma da disciplina organizada e orientada para o esporte e a competição.

A escolha do jogo digital permitiu o trabalho coletivo, possibilitando observar e analisar o desempenho individual do aluno. Vivenciamos a organização, disposição e participação efetiva dos alunos da turma. Os demais colegas da escola acompanharam e acabaram executando a atividade sempre que possível. Os alunos gostaram da atividade, porém ela somente foi concretizada porque as ações citadas acima, no início desta conclusão, foram concretizadas.

As vivências destacadas neste estudo coloca o profissional de Educação Física diante de novos desafios, nos quais deve tentar maximizar as vantagens da utilização das TDICs e dos jogos virtuais em sala de aula, minimizando suas desvantagens.

Os alunos gostam dos jogos digitais, porém o transformam totalmente em conhecimento com a mediação do professor, isso denota a responsabilidade e importância das ações pedagógicas conscientes na utilização dos jogos tecnológicos em sala de aula, evidenciando a importância do papel do professor dentro do processo de ensino e aprendizagem. O jogo digital possui limites importantes em sua intenção educativa, conforme esta pesquisa demonstrou, mas esses podem ser expandidos quando o jogo for instrumentalizado pelo professor, usando a estrutura da escola para auxiliar o desenvolvimento de seus alunos, inserindo-os na realidade histórica, cultural e social de maneira crítica, cidadã.

Espera-se que investigações futuras possam identificar e explorar mais profundamente as TDICs, e, em especial os jogos virtuais articulados com a Educação Física escolar, no sentido de subsidiar, aprimorar e incentivar o uso no contexto das ações educativas, como ferramentas pedagógicas. Muito embora haja dificuldades em conquistar os aparatos ambientais necessários, essa união traz aos alunos a oportunidade de pensar e agir como sujeito efetivo em relação ao jogo, a sociedade e os aspectos positivos e negativos relacionados a essa utilização.

## REFERÊNCIAS

1. ALMEIDA, M. E. B. **O desafio da integração de espaços físicos e virtuais**. UFMG. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: [http://www.unesp.br/aci\\_ses/jornalunesp/acervo/269/forum-o-desafio-da-integracao-de-espacos-fisicos-e-virtuais](http://www.unesp.br/aci_ses/jornalunesp/acervo/269/forum-o-desafio-da-integracao-de-espacos-fisicos-e-virtuais). Acesso em 13 de maio de 2016.
2. ARANTES, A.C. **A CULTURA, A EDUCAÇÃO E A EDUCAÇÃO FÍSICA NA GRÉCIA**. 2005. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/6217317/a-cultura-a-educacao-e-a-educacao-fisica-na-grecia>. Acesso em 09 de julho de 2016.
3. BARRACHO, A. F. de Oliveira. GRIPP, F. J. LIMA, M. R. de. **Os exergames e a educação física Escolar na cultura digital**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n1/v34n1a09.pdf>. Acesso em 23 de maio de 2016.
4. BRACH, Valter. **A constituição das teorias pedagógicas da educação física**. Cadernos Cedes, ano XIX, nº 48, Agosto/99. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/BRACHT,%20Valter.%20A%20constitui%C3%A7%C3%A3o%20das%20teorias%20pedag%C3%B3gicas%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20f%C3%ADsica%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/BRACHT,%20Valter.%20A%20constitui%C3%A7%C3%A3o%20das%20teorias%20pedag%C3%B3gicas%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20f%C3%ADsica%20(1).pdf). Acesso em 05 de julho de 2016.
5. BETTI, M. **Imagem e ação: a televisão e a Educação Física escolar**. In: BETTI, M. (org.). **Educação Física e Mídia: novos olhares outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2003.
6. BORBA, J. **PROFESSOR OU DINOSSAURO?** 2013. Disponível em: <http://www.jborba.com.br/professor-ou-dinossauro/>. Acesso em 06 de julho de 2016.
7. BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física** /Secretaria de Educação Fundamental. –Brasília: MEC/SEF, 1997.96p
8. CALDAS, G. **Mídia, escola e leitura crítica do mundo**. Educação e Sociedade, Campinas, v. 27, n. 94, p. 117-130, 2006.
9. CAILLOIS. Roger. **Os jogos e os Homens**. Lisboa: Cotovia, 1990. Disponível em:

<http://corpoementenafisica.blogspot.com.br/2011/03/os-jogos-e-os-homens-roger-caillois.html>. Acesso em 19 de maio de 2016.

10. CÉU, A. **UM POUCO DA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA**. Disponível em: <https://socratesplatao.wordpress.com/2012/09/29/um-pouco-da-historia-da-educacao-fisica/>. Acesso em 08 de julho de 2016
11. COELHO, Patrícia M. F. **Um Mapeamento do Conceito de Jogo**. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/54/51>. Acesso em 23 de maio de 2016.
12. CRUZ JUNIOR, G. **Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos: experiências culturais. eletrolúdicas no contexto do ciberespaço**. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/96277/310650.pdf?sequence=1>. Acesso em 04 de junho de 2016.
13. CRUZ Junior G, Cruz DM. **Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo**. Rev Bras Ciênc Esporte. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2015.10.003>. Acesso em 06 de junho de 2016.
14. DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir**. 2ed. São Paulo: Brasília, DF: MEC/UNESCO, 2003. Disponível em: <http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/T1SF/Sandra/Os-quatro-pilares-da-educacao.pdf>. Acesso em 05 de julho de 2016.
15. DORIGONI, G.M.L. ; SILVA, J.C. da. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. 2013. Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1170-2.pdf>. Acesso em 05 de julho de 2016.
16. DINIZ, I.K.dos Santos; RODRIGUES, H.A.; DARIDO, S.C. **Os usos da mídia em aulas de Educação Física escolar: possibilidades e dificuldades**. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/27108-130247-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/27108-130247-1-PB%20(1).pdf). Acesso em 09 de julho de 2016.
17. FARIA, E.R. de. **Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física**. Revista Especial de Educação Física-Edição Digital v. 3, n. 1, novembro 2006. Anais do V Simpósio de Estratégias de Ensino em Educação/Educação Física Escolar Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia - ESEBA/UFU. 2006. Disponível em: . Acesso em 21 de maio de 2016.

18. FERREIRA, Aline Fernanda. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo** Rio Claro, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unesp.br/handle/11449/108686>. Acesso em 05 de junho de 2016
19. FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. São Paulo: Paz e Terra, 1979.
20. GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
21. GOTO, Marcel R. **Evoluindo a diversão**. EGM Brasil. São Paulo, 35 ed. 2005.
22. KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.
23. KENSKI, Kenski / AGUERRE, Gabriela. **Armas de diversão em massa**. 2003. Disponível em: <http://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa>. Acesso 03 de junho de 2016
24. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.
25. KOTOVICZ, Lucas. **Videogame wii é usado na reabilitação de crianças e adolescentes**. <http://pequenoprincipe.org.br/hospital/noticia/videogame-wii-e-usado-na-reabilitacao-de-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em 05 de junho de 2016.
26. LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5ª edição; Porto Alegre: Sulina, 2010.
27. LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
28. \_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
29. LIMA, José Milton L732j **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional** / José Milton Lima. – São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008 157p. Disponível em: [http://www.culturaacademica.com.br/\\_img/arquivos/O%2520Jogo%2520como](http://www.culturaacademica.com.br/_img/arquivos/O%2520Jogo%2520como)

- [%2520recurso%2520pedag%25F3gico%2520fINAL.pdf](#). Acesso em 05 de junho de 2016.
30. MENDES, Diego S. Luz, ***Câmera e Pesquisa-Ação: a inserção da Mídia-Educação na formação contínua de professores de Educação Física***. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Florianópolis: UFSC/PPGEF, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/92155/250109.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 22 de maio de 2016.
31. \_\_\_\_\_. **Desvendando a Janela de Vidro: relato de uma experiência escolar de mídia-educação e Educação Física**. Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 30, n. 3, p. 79-94, maio 2009. Disponível em: <https://col126.mail.live.com/mail/ViewOfficePreview.aspx?messageid=mgBGf5tj5F5hG4sQAjfeRhiA2&folderid=flinbox&attindex=2&cp=-1&attdepth=2&n=11230714>. Acesso em 08 de julho e 2016.
32. MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. 2.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000
33. OLIVEIRA, Vitor Marinho de. **O que é Educação Física**. 11ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.
34. PRETTO, Nelson. PINTO, Cláudio da Costa. **Tecnologias e Novas educações**. Revista Brasileira de Educação, v.11, n. 31, jan/abr.2006.
35. RAMOS, Jayr Jordão. **Exercício Físico na História e na Arte: do homem primitivo aos nossos dias**. São Paulo: IBRASA, 1982. 353p
36. SANTA CATARINA. **Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. Proposta Curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio: Disciplinas curriculares/. Educação Física**. Florianópolis: COGEN, 1998.
37. SANTOS, F. V. **Videogame na Saúde e Reabilitação**. Salto, SP: Schoba, 2010. Disponível em: <http://www.boasaude.com.br/noticias/8658/videogame-pode-ser-usado-na-reabilitacao-de-criancas-segundo-especialista.html>. acesso em 24 de maio de 2016
38. SILVA, Edna Lúcia da. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**/Edna Lúcia da Silva, Estera Muszkat Menezes. – 4. ed. rev. atual. – Florianópolis: UFSC, 2005. 138p.



39. TRIPP D. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Tradução de Lólio Lourenço de Oliveira. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3>. Acesso em 23 de maio de 2016.
40. VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.
41. ZABALA, A. **A prática educativa: Como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
42. ZIMMER, J.M. **BLOG DIDÁTICO: Integração na prática pedagógica** . 2011. [https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2212/4/Vers%C3%A3o\\_FINAL\\_01\\_05\\_2012\\_Josete.pdf](https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2212/4/Vers%C3%A3o_FINAL_01_05_2012_Josete.pdf). Acesso em 03 de maio de 2016.
43. **Os Jogos Eletrônicos e seus Impactos na Sociedade**. 2006. Disponível em: <http://selectgame.gamehall.uol.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>. Acesso em 04 de junho de 2016.
44. [http://www.bbc.com/portuguese/ciencia/story/2005/03/050303\\_videogamedorro.shtml](http://www.bbc.com/portuguese/ciencia/story/2005/03/050303_videogamedorro.shtml)
45. <http://pequenoprincipe.org.br/hospital/noticia/videogame-wii-e-usado-na-reabilitacao-de-criancas-e-adolescentes/>

**APÊNDICE A****AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM E VOZ**

Eu \_\_\_\_\_,  
portador (a) da cédula de identidade nº \_\_\_\_\_, CPF  
nº \_\_\_\_\_ **autorizo** a gravar em (imagens em  
vídeos ou fotografias, uso da voz) e veicular minha imagem e depoimentos em qualquer meio  
de comunicação para fins didáticos, de pesquisa e divulgação de conhecimento científico sem  
quaisquer ônus e restrições, para o Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital  
promovido pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

Fica ainda **autorizada**, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de  
direitos da veiculação, não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Correia Pinto, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2016

Assinatura: \_\_\_\_\_