



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

Juliana Lange Ramos

**JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** um estudo sobre as produções  
acadêmicas do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte

Florianópolis  
2023

Juliana Lange Ramos

**JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:** um estudo sobre as produções  
acadêmicas do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação  
em Educação da Universidade Federal de Santa  
Catarina, como requisito parcial para obtenção do Grau  
de Mestra em Educação.

Orientador: Prof.º Dr. Rogério Santos Pereira  
Coorientador: Prof.º Dr. Gilson Cruz Jr

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

RAMOS, Juliana Lange

JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR : Um estudo sobre as produções acadêmicas do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte / Juliana Lange RAMOS ; orientador, Dr. Rogério Santos Pereira, coorientador, Dr. Gilson Cruz Jr, 2022.

110 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós Graduação em Educação, Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Educação. 2. Educação Práticas Pedagógicas. 3. Educação Física. 4. Jogos Digitais. 5. CONBRACE. I. Santos Pereira, Dr. Rogério . II. Cruz Jr, Dr. Gilson. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação. IV. Título.

**JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: um estudo sobre as produções acadêmicas do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 14 de dezembro de 2022, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa Dulce Marcia Cruz, Dra  
MEN/CED/UFSC (Examinadora)

Prof. Rogério Santos Pereira, Dr.  
DEF/CDS/UFSC (Orientador)

Prof. Gilson Cruz Junior, Dr.  
UFOPA/PA (Coorientador)

Prof. Silvan Menezes dos Santos, Dr  
UFMS/MS (Membro Externo)

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestra em Educação.

Prof.º Dr. Ademir Valdir dos Santos  
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Educação

Prof.º Dr. Rogério Santos Pereira  
Orientador

Florianópolis, 2023

**Dedico este trabalho às minhas filhas amadas: Lara e Alice, por me ensinarem a amar incondicionalmente e a valorizar o milagre da vida, percebendo que as pequenas conquistas são na verdade, grandes saltos rumo ao desconhecido e acontecem diariamente, vivendo o momento presente.**

## **AGRADECIMENTOS**

**Agradeço a Deus por me conceder a saúde (física, mental, emocional e espiritual) necessárias diariamente, vencendo todos os desafios com perseverança;**

**Aos meus pais, Magda e Rogério por me darem o maior presente de todos: a vida;**

**Ao meu amado companheiro de vida e agora também marido Guilherme, por compartilhar dos mesmos sonhos e objetivos, embarcando na maior aventura de todos os tempos: a de ser pais (em dose dupla) em meio a pandemia e ao mestrado (meu e dele);**

**As minhas filhas Alice e Lara, por me ensinarem diariamente que não tenho controle sobre absolutamente nada na vida e a confiar que tudo acontece como tem que ser, me estimulando a ser, a cada dia, uma versão melhor de mim;**

**A minha mãe Magda, por ser a maior incentivadora nos estudos, através do seu exemplo e dedicação;**

**A minha sogra Magali e a minha mãe Magda por se fazerem sempre muito presentes, se revezando nos cuidados com as meninas, com muito amor e carinho, oferecendo o que tem de melhor;**

**Ao meu orientador Rogério, que me acolheu, incentivou e colaborou de forma muito compreensiva e Humana em todas as etapas (vida pessoal e acadêmica) até a conclusão deste trabalho e possíveis desdobramentos do mesmo;**

**Ao meu Coorientador Gilson, que aceitou corajosamente participar da construção desta dissertação, contribuindo com sua experiência em um momento tão conturbado;**

**A equipe pedagógica da escola em que trabalhei e aos alunos que me incentivaram, permitindo que eu ousasse em sala de aula, através da utilização de jogos digitais na Educação Física escolar, em especial a Ira e a Lila por me encorajar a tentar o mestrado;**

**Aos amigos de festa, de choro, de perrengues e conquistas, os quais contribuíram, cada um à sua maneira, para a realização deste trabalho de mestrado;**

**Aos colegas de mestrado, em especial a Letícia, por tantas trocas de experiências, almoços, cafés e confissões (mesmo que por apenas seis meses de convivência presencial pré-pandemia);**

**A família Labomídia pela afetividade e por toda a troca de conhecimento construído coletivamente;**

**A minha família e a família do meu marido por todo o apoio e parceria, durante mais esta etapa desafiadora da vida;**

**Aos meus amados cachorrinhos: Lindinha (in memorian), Maromba e Amora por seu amor incondicional e suas presenças sempre bem vindas e verdadeiras;**

**A querida Naiara por seus cuidados, me ajudando constantemente a voltar para o meu estado de paz natural, um lugar onde só o Reiki me leva;**

**Ao Leandro meu personal mais persistente do que eu, por me lembrar diariamente que sou prioridade na minha vida;**

**A prefeitura Municipal de Florianópolis por me conceder licença aperfeiçoamento para a realização deste trabalho, qualificando assim minha prática docente;**

**Aos membros da banca Dulce e Silvan, por todas as críticas e sugestões apontadas visando o aprimoramento deste trabalho;**

**Ao presidente Lula por devolver novamente a esperança ao povo Brasileiro, na certeza de que dias melhores virão, começando pelo investimento em pesquisa e educação pública de qualidade...**

## **ESCOLA É**

**... o lugar que se faz amigos.**

**Não se trata só de prédios, salas, quadros,**

**Programas, horários, conceitos...**

**Escola é sobretudo, gente**

**Gente que trabalha, que estuda**

**Que alegre, se conhece, se estima.**

**O Diretor é gente,**

**O coordenador é gente,**

**O professor é gente,**

**O aluno é gente,**

**Cada funcionário é gente.**

**E a escola será cada vez melhor**

**Na medida em que cada um se comporte**

**Como colega, amigo, irmão.**

**Nada de “ilha cercada de gente por todos os lados”**

**Nada de conviver com as pessoas e depois,**

**Descobrir que não tem amizade a ninguém.**

**Nada de ser como tijolo que forma a parede, indiferente, frio, só.**

**Importante na escola não é só estudar, não é só trabalhar,**

**É também criar laços de amizade,**

**É criar ambiente de camaradagem,**

**É conviver, é se “amarrar nela”!**

**Ora é lógico...**

**Numa escola assim vai ser fácil! Estudar, trabalhar, crescer,**

**Fazer amigos, educar-se, ser feliz.**

**É por aqui que podemos começar a melhorar o mundo.**

**(FREIRE, Paulo)**



## RESUMO

O presente trabalho visa compreender possibilidades pedagógicas dos jogos digitais na Educação Física Escolar, a partir da análise da produção acadêmica do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE), evento científico bianual do campo da Educação Física e Esportes. Para tal, foram analisados artigos científicos publicados nos anais desse evento, com recorte temporal compreendido entre 1997 a 2021. A pesquisa tem caráter qualitativo e se deu a partir de revisão de escopo dos anais do referido evento. Os critérios para escolha destes anais como material empírico foram os seguintes: a relevância do evento científico para a socialização e divulgação do conhecimento produzido no campo da Educação Física e Esportes; a existência de Grupos de Trabalho Temáticos (GTT) que abordam a Educação Física Escolar e a Comunicação e a Mídia; a inclusão de relatos de experiência pedagógica no escopo de textos aceitos pelo evento; a disponibilidade de acesso aos anais do evento. Com relação aos referenciais teóricos, abordamos e categorizamos os artigos selecionados de acordo com as competências sociais e habilidades culturais de Jenkins et al (2006), a taxonomia de jogos de Caillois (1990) e os contextos da Mídia-Educação (2006). Partimos de um universo de 1062 textos publicados no GTT- Escola e de 425 textos publicados no GTT- Comunicação e Mídia, selecionamos 29 textos (sendo 10 textos do GTT - Escola e 19 do GTT - Comunicação e Mídia) que refletem sobre a prática pedagógica, ou que propõem práticas pedagógicas envolvendo os jogos digitais, na Educação Física escolar. Sobre os autores dos artigos predominou o gênero masculino. Observou-se uma crescente na publicação de artigos sobre o tema, prevalecendo o ano de 2019. Encontramos proposição de práticas pedagógicas na maioria dos artigos, sobressaindo o relato de experiência, ocorrendo em sua maioria, na escola pública. Destacam-se os usos dos jogos digitais nas aulas de Educação Física como conteúdo de ensino e como ferramenta pedagógica, sendo utilizado também como inspiração metodológica. Nas análises, prevaleceram jogos digitais onde há competição (Agôn) e representações de papéis (Mimicry). Com relação às competências sociais e habilidades culturais, há destaque para “Ludicidade”, “Apropriação” e “Navegação Transmidiática”. O estudo mostra a relevância de conhecer e considerar a diversidade e desigualdade da realidade brasileira, bem como estabelecer diálogo com práticas pedagógicas já sistematizadas que envolvem os jogos digitais nas aulas de Educação Física escolar. Podemos inferir que a escola continua sendo o lugar ideal para a socialização e a apreensão desse mundo permeado pelas tecnologias, universalizando o acesso e possibilitando práticas pedagógicas inovadoras, divertidas e equânimes, nos mais diferentes contextos educacionais. Também destacamos a relevância de um evento científico como espaço de socialização do conhecimento.

Palavras-chaves: Educação; Educação Física; Jogos Digitais; Práticas Pedagógicas; CONBRACE.

## ABSTRACT

This work aims to understand pedagogical possibilities of digital games in Physical Education classes, based on the analysis of the academic production of the Brazilian Congress of Sports Sciences (CONBRACE), a biannual scientific event in the field of Physical Education and Sports. To this end, scientific articles published in the annals of this event were analyzed, with a time frame between 1997 and 2021. The research has a qualitative character and was based on a literature review of the annals of that event. The criteria for choosing these annals as empirical material were the following: the relevance of the scientific event for the socialization and dissemination of knowledge produced in the field of Physical Education and Sports; the existence of Thematic Work Groups (GTT) that address School Physical Education and Communication and the Media; the inclusion of pedagogical experience reports in the scope of texts accepted by the event; the availability of access to the annals of the event. Regarding the theoretical references, we approach and categorize the selected articles according to the social competences and cultural abilities of Jenkins et al (2006), the taxonomy of games by Caillois (1990) and the contexts of Media-Education (2006). We started from a universe of 1062 texts published in GTT- Escola and 425 texts published in GTT- Comunicação e Mídia, we selected 29 texts (10 texts from GTT - Escola and 19 from GTT - Comunicação e Mídia) that reflect on the pedagogical practice, or that propose pedagogical practices involving digital games in Physical Education at school. Regarding the authors of the articles, the male predominated. There was an increase in the publication of articles on the subject, prevailing the year 2019. We found proposals for pedagogical practices in most articles, highlighting the experience report, occurring mostly in public schools. The uses of digital games in Physical Education classes stand out as teaching content and as a pedagogical tool, also being used as a methodological inspiration. In the analyses, digital games where there is competition (Agôn) and role play (Mimicry) prevailed. With regard to social competences and cultural skills, emphasis is placed on “Playfulness”, “Appropriation” and “Transmedia Navigation”. The study shows the importance of knowing and considering the diversity and inequality of Brazilian reality, as well as establishing a dialogue with already systematized pedagogical practices that involve digital games in Physical Education classes at school. We can infer that the school continues to be the ideal place for socialization and apprehension of this world permeated by technologies, universalizing access and enabling innovative, fun and equitable pedagogical practices, in the most different educational contexts. We also highlight the relevance of a scientific event as a space for the socialization of knowledge.

Keywords: Education; Physical education; Digital games; Pedagogical practices; CONBRACE.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
1.1 SOBRE O INÍCIO DA PESQUISADORA E O INTERESSE PELOS JOGOS DIGITAIS.....	11
1.2 O LUGAR DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, DOS JOGOS E DOS JOGOS DIGITAIS.....	18
1.3 OBJETIVOS DA PESQUISA.....	25
<b>2 PERCURSOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>27</b>
2.1 CAMINHOS E DESCAMINHOS DA PESQUISA.....	27
2.1.1 A pesquisa no google acadêmico e seus desafios.....	29
2.2 (RE)DEFININDO A ROTA.....	31
2.3 O CONBRACE.....	35
<b>3. PERCURSOS TEÓRICOS: DOS DESAFIOS DA MÍDIA-EDUCAÇÃO ÀS (POSSÍVEIS) RELAÇÕES ENTRE JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA.....</b>	<b>39</b>
3.1 ESCOLA, EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS DIGITAIS.....	49
<b>4 DADOS CONSTRUÍDOS, ANÁLISE CRÍTICA E DISCUSSÃO A PARTIR DOS TRABALHOS SELECIONADOS.....</b>	<b>56</b>
4.1 DESAFIOS ENCONTRADOS NOS ARTIGOS PARA A INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....	88
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>94</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>100</b>

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 SOBRE O INÍCIO DA PESQUISADORA E O INTERESSE PELOS JOGOS DIGITAIS

Minha história na educação não é recente. Me formei em Licenciatura em Educação Física no ano de 2005 pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e atuo na Educação Básica desde 2007, ano que iniciei a primeira experiência como professora ACT (Admissão por Contrato Temporário) em escolas públicas de Florianópolis/SC. Desde então, trabalhei como professora de Educação Física em escolas Estaduais, Municipais e particulares, o que contribuiu para minha formação docente, ampliando meus olhares e horizontes a partir do diálogo com realidades duras e distantes, desiguais e sem equidades.

Em 2016, me efetivei na Prefeitura Municipal de Florianópolis, atuando inicialmente na Educação Infantil e, em 2018, me removi para o Ensino Fundamental, atuando com o ensino da Educação Física dos oitavos e nonos anos.

Apesar de ter ingressado no Curso de Educação Física “por acidente”, pois estava cursando o extensivo visando o curso de medicina na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) que aconteceria final do ano, resolvi prestar vestibular no meio do ano para UDESC, a fim de testar os conhecimentos aprendidos ao longo do semestre. Ao mesmo tempo, era movida por uma forte paixão pelos esportes e uma vontade idealista de atuar como professora de Educação Física escolar, possibilitando momentos prazerosos e mudando para melhor a vida dos alunos.

Fui aprovada no vestibular da UDESC e comecei a cursar Educação Física. Durante a graduação, fui bolsista de pesquisa do CNPQ (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) durante dois (2) anos e me apaixonei pela pesquisa em Educação. Pensei, então: por que não aliar a pesquisa à Educação Física Escolar? Essa aproximação mudou meu olhar e comecei a repensar minha própria prática como docente de escola pública.

Sempre curiosa e almejando uma Educação Física que ampliasse os conhecimentos e ensinasse a refletir criticamente sobre os conteúdos da cultura corporal de movimento - objeto de estudo da disciplina - passei a buscar caminhos para qualificar as práticas pedagógicas e suas concepções de ensino, conteúdos e linguagens.

Acredito que o processo de ensino-aprendizagem se faz diariamente e de forma colaborativa e participativa, onde o professor não é o único detentor de saberes, pois para formar um cidadão crítico, participativo e autônomo, precisamos empoderar e valorizar os

conhecimentos, vivências prévias e sugestões dos alunos, romper com uma dinâmica de educação bancária (FREIRE, 2000). Ao buscar leituras e autores que compartilham desses princípios, os quais também permeiam a minha prática docente, encontrei o conceito de cultura participativa de Henry Jenkins.

De acordo com Jenkins et al (2006, p.3), impulsionadas pelas tecnologias digitais, existem muitas possibilidades para a constituição de uma cultura participativa que impõe poucas barreiras à expressão artística e ao engajamento cidadão; dá muito apoio a criação e ao compartilhamento; oferece algum tipo de orientação informal pelo qual o conhecimento dos mais experientes é passado adiante para os iniciantes; onde os membros acreditam que suas contribuições são importantes; onde os membros sentem algum grau de conexão social com os outros, ou ao menos, se importam com o que as pessoas pensam sobre o que criaram. Portanto, a cultura participativa muda o foco do processo de aprendizagem e uso social do conhecimento “da expressão individual para o envolvimento comunitário” (JENKINS et al, 2006, p.4).

No ano de 2018, quando pedi remoção para o Ensino Fundamental e optei por trabalhar com os oitavos e nonos anos, escolhi uma escola no norte da ilha que estava em processo de implementação da Proposta Curricular da Rede Municipal de Florianópolis. Me senti desafiada a valorizar a participação dos alunos e o compartilhamento de experiências, me permitindo incentivá-los a colaborar no planejamento do conteúdo de Lutas utilizando os jogos digitais - uma demanda apresentada pela Proposta Curricular do Município (PROPOSTA CURRICULAR DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE FLORIANÓPOLIS, 2016).

Neste contexto, busquei parcerias dentro da própria escola e encontrei na interdisciplinaridade uma aliada. Sem ter experiências prévias com jogos digitais e tentando buscar recursos didáticos para ensinar o que eu não sabia, conheci algumas opções de jogos digitais de luta, através de um professor de História da escola (fanático por jogos digitais).

Além disso, busquei apoio com os professores de tecnologias da escola, e foi aí que conheci o Labomídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva, grupo de estudos da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) que se dedica a estudar as relações da Educação Física com a mídia e as tecnologias digitais.

Em diálogo com o LaboMídia, elaborei de forma cooperativa com os alunos e professores, um planejamento diferenciado envolvendo os jogos digitais no conteúdo específico de lutas. Sair da posição um tanto quanto confortável de impor planejamentos de acordo com a minha vivência e domínio dos conteúdos, abriu o processo pedagógico a

incertezas e flexibilizou o planejamento de tal modo que o que eu tinha planejado durar 3(três) semanas, se prolongou por 6 (seis) semanas devido às demandas de temas transversais que surgiram ao longo das aulas. Dentro deste contexto, optamos por vivenciar e estudar o jogo digital *Mortal Kombat*<sup>1</sup> - uma das mais famosas franquias de jogos digitais de luta.

Entretanto, o primeiro desafio encontrado foi que os jogos digitais não são tratados comumente como práticas da cultura corporal de movimento, criando barreiras para a sua inserção no processo de ensino da Educação Física tanto como conteúdo da disciplina - a ser conhecido, vivenciado, refletido e transformado - quanto como ferramenta pedagógica. Embora a relação entre os *exergames* e a Educação Física seja bem evidente na literatura, uma vez que neste tipo de jogo digital as ações da tela são controladas pelo movimento mais amplo do corpo dos jogadores (e não apenas das mãos), jogos tradicionais como o *Mortal Kombat* traziam dificuldades e desafios para o planejamento pedagógico. O envolvimento dos alunos foi tanto que se organizaram para levar seus próprios videogames para a escola, bem como o jogo *Mortal Kombat* (eleito por eles como uma possibilidade a ser jogada). Projetamos o jogo no Datashow e parecia uma final de copa do mundo tamanha animação e empolgação da torcida.

Os alunos participaram ativamente de todas as etapas do planejamento a execução do mesmo, desde conseguir extensão para ligar o videogame ao projetor (datashow) que estava fixo no teto, até a organização de quem jogaria com quem, escolheram seus lutadores e pesquisaram sobre o estilo de lutas que caracteriza cada personagem.

Após as vivências com o jogo digital, os alunos fizeram um trabalho escrito sobre o estilo de luta do lutador escolhido por eles no jogo, com foco nas aproximações e diferenças entre as técnicas da luta e sua representação no contexto de entretenimento do jogo digital. Fizemos um debate sobre isso e surgiram outras demandas relacionadas ao jogo em si, tais como: violência contra a mulher (um lutador homem lutou contra uma lutadora mulher), sexualização do corpo feminino (as lutadoras mulheres no jogo usavam pouca roupa, na maioria biquíni), distúrbios alimentares decorrentes da busca por um padrão de beleza inalcançável (as lutadoras mulheres no jogo possuíam um corpo escultural), dentre outras temáticas... Cabe ressaltar que todos os tópicos foram levantados pelos próprios alunos, sendo incluídos como parte do conteúdo lutas no planejamento e fomentando debates e reflexões com a turma.

---

<sup>1</sup> Lançada em 1992, a franquia *Mortal Kombat* contempla mais de 20 títulos de jogos digitais para diferentes plataformas, além de seguir uma dinâmica transmidiática de lançamentos de outros produtos: obras cinematográficas, desenhos animados, histórias em quadrinho, teatro/musical, cartas colecionáveis, entre outros. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Mortal\\_Kombat](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat).

Além disso, aproveitamos uma exposição que acontecia no mesmo período, em um dos shoppings de Florianópolis, e fizemos uma saída de estudos para conhecer o museu do videogame. Neste espaço, os estudantes tiveram a oportunidade de conhecer vários modelos de videogames antigos que estavam expostos, vivenciando a história e comparando-a com o que existe de mais atual em videogame, podendo experimentar os óculos de realidade virtual aumentada. Foi uma saída de estudos muito rica e divertida.

A partir desta experiência docente, surgiu o interesse pelo problema de pesquisa, levando em consideração a minha trajetória enquanto professora de anos finais, na disciplina de Educação Física, na rede Municipal de ensino de Florianópolis. A rede municipal, a partir de 2016, busca implementar sua Proposta Curricular (FLORIANÓPOLIS, 2016) em diálogo com os planejamentos de ensino das escolas e professores. No caso específico do componente Educação Física, a proposta curricular demanda dos professores a aproximação da disciplina com o conteúdo dos jogos digitais.

O diálogo com o Labomídia em busca de qualificação docente me levou à seleção ao Mestrado em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, na linha Educação e Comunicação (ECO). Ingressei na pós-graduação para adquirir e construir ferramentas críticas e conhecimentos visando aperfeiçoar meu trabalho docente.

A partir das minhas experiências profissionais, inicialmente meu foco de pesquisa era analisar as implicações/possibilidades da utilização dos jogos digitais de lutas na Educação Física escolar. O percurso metodológico previa a produção de dados em escolas, com observação participante e pesquisa-ação.

Entretanto, a pandemia de COVID-19, que chegou no Brasil em março de 2020, levou ao fechamento das escolas por tempo indeterminado como medida de contenção sanitária e à consequente adoção do ensino remoto emergencial. Mesmo depois do início da reabertura das escolas, com a adoção de modelos híbridos (presencial e remoto emergencial concomitantes), as escolas mantiveram-se fechadas à entrada de pesquisadores em decorrência das restrições sanitárias. Este cenário inviabilizou a ideia inicial de ir a campo, e como não poderia deixar de ser, minha vida pessoal também foi afetada uma vez que me vi grávida de gêmeas em meio a este caos pandêmico, e com uma gestação de risco devido à pré-eclâmpsia. Assim, a ideia inicial de produzir dados com os estudantes e professores dentro da escola começou a ficar cada vez mais distante.

Nunca imaginei na minha vida que passaria por uma experiência como esta de (sobre) viver a/em uma pandemia mundial. Se no início parecia que precisaríamos de alguns meses de isolamento e uso de máscara para resolver o problema, nos deparamos anos de restrições e

a dificuldade de prever o retorno à “antiga normalidade” (conviver em sociedade sem o uso de máscaras, álcool em gel e com aglomerações, beijar e abraçar pessoas como demonstração de afeto, retomar as atividades escolares sem restrições de isolamento).

Passamos os últimos dois anos evitando pessoas, contato físico, aglomerações, devido ao isolamento social imposto pela pandemia do novo coronavírus<sup>2</sup>. Por se tratar de uma doença ainda recente e, portanto, que teve início sem vacinas e tratamentos específicos disponíveis, fez-se necessário o distanciamento para retardar a transmissão do vírus.

As rotinas das pessoas foram diretamente afetadas, os comércios foram fechados temporariamente, eventos e viagens foram cancelados ou adiados sem previsão de datas, vidas foram interrompidas e famílias e amigos abruptamente separados. Neste contexto as escolas também foram impactadas e fechadas temporariamente, sem previsão de retorno.

Durante os meses de março a dezembro de 2020, muitas escolas Brasileiras optaram por fechar as portas suspendendo o ensino presencial. Houve assim a necessidade de reinventar o ensino por meio do uso das tecnologias digitais. Entretanto, a situação emergencial dificultou ou impediu que acontecesse preparação com treinamentos prévios, formações continuadas ou capacitações para os professores que abruptamente precisaram se virar com o ensino remoto/emergencial, assim como escancarou as dificuldades com infraestrutura e as desigualdades sócio-econômicas - que se refletem em desigualdades de acesso e uso das tecnologias digitais em rede.

Na realidade em que estou inserida (Escola da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis), a comunidade escolar não foi consultada e foram escassos o planejamento e ou investimento público na educação para que o ensino remoto fosse assegurado e acessível a todos. Me pergunto se houveram localidades com suporte e investimento público para a efetivação do ensino remoto com a qualidade necessária.

Um número expressivo de professores, como já é um hábito no Brasil, arcou do próprio bolso para pagar um plano de internet eficiente, utilizando celulares e computadores particulares para seguir lecionando, em uma tentativa de manter as escolas funcionando, em meio à pandemia de Covid-19, denunciando a precariedade das condições de trabalho.

Além disso, no Brasil, precisamos lidar com um governo corrupto e negacionista que desde o início da pandemia contribuiu com a disseminação de notícias falsas e tratamentos ineficazes, que causaram a morte de milhares de pessoas, incentivando aglomerações e

---

<sup>2</sup> Este vírus teve origem na cidade de Wuhan, na China, no final de 2019 e muito rapidamente se espalhou pelo restante do mundo, causando pânico e caos nos sistemas de saúde. As inúmeras tentativas de “controle da pandemia”, se deram através de isolamento social, quarentena e lockdown nos primeiros países atingidos, servindo de exemplo para os demais, que também seriam atingidos em seguida.



condenando o uso de máscaras de proteção e da vacina, agravando ainda mais a situação pandêmica. Um genocídio friamente calculado, onde a população de baixa renda e negra foi a mais afetada e o sucateamento do serviço público foi escancarado, visando a privatização e o lucro.

Muitas redes de ensino aderiram às plataformas educacionais digitais, visando a continuidade do ano letivo e a manutenção das turmas, tais como: o *Google Classroom* e o *Moodle*, onde os professores incluíram os conteúdos a serem trabalhados e atividades para os alunos. Utilizaram também ferramentas de *webconferência* ligadas ou não a ambientes virtuais de ensino-aprendizagem, como o *Google Meet*, o *Jitsi* e o *Zoom*, para viabilizar encontros síncronos de estudantes e professores em aulas expositivas e dialogadas, e também reuniões do corpo docente.

A partir dessas decisões muitas vezes arbitrárias e impostas sem maiores discussões com a comunidade escolar, os professores precisaram de muita resiliência e dedicação para se adequar às novas exigências e à nova realidade existente. Reinventar-se e adaptar planos de aula, planejamentos e conteúdos para o ensino remoto/emergencial tornou-se requisito essencial da noite para o dia, em meio à rotina pandêmica.

Neste contexto, as tecnologias digitais precisaram ser aprendidas e dominadas rapidamente pelos docentes e discentes. Em alguns casos, esse aprendizado ocorreu desde o básico sobre como utilizar computador/celular para se conectar, bem como, as ferramentas digitais escolhidas pelas redes de ensino. Vale lembrar que as tecnologias digitais não são acessíveis a todos, devido ao custo alto de internet de qualidade e dos equipamentos adequados (computador, *notebook*, celular, *tablet*, entre outros).

Por outro lado, a utilização de tecnologias digitais possibilitou o encontro remoto de familiares e amigos, seja por meio de videochamadas, aplicativos de mensagens, zoom, jitsi ou google meet, trazendo um pouco de acalanto e “proximidade” em meio ao caos desta pandemia. Neste contexto pandêmico, os jogos digitais apareceram como possíveis aliados da Educação Física e da Educação, agregando contextos diferentes de aprendizagem e tornando possível e prazeroso o ensino de diferentes conteúdos, inclusive à distância.

Em meio a tantas vidas ceifadas por este vírus cruel atrelado a um desgoverno irresponsável, sem escrúpulos e genocida<sup>3</sup>, tive a felicidade de ver minha família dobrar de tamanho, enquanto tantas outras diminuíram. Porém, as incertezas e a presença constante do medo de contrair um vírus que poderia ser mortal, impossibilitou que eu e minha família desfrutássemos de momentos em contato com a natureza, amigos e familiares. O isolamento

---

<sup>3</sup> Relatório da CPI da pandemia em especial no fim da página 10, disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1wyq0Lwe0a6mLRz1a4xKqdpjarlWTDXPj/view>

se fez necessário e virou questão de sobrevivência até que a dose de esperança da vacina chegasse para todos<sup>4</sup>, o que ainda não aconteceu, infelizmente, durante a escrita deste texto.

Mas, como nada acontece por acaso nesta vida, consegui passar mais tempo com minhas pequenas, amamentando, nutrindo e acompanhando de perto os seus (des) envolvimento e crescimentos, encontrando, assim, outros interesses de pesquisa que eu pudesse realizar em/de casa, já que optamos por manter o isolamento devido à pandemia e à prematuridade das meninas.

Conversando com meu orientador a respeito dos limites e possibilidades deste momento ímpar, chegamos ao consenso de modificar os rumos da pesquisa, afinal fazemos o que podemos com aquilo que temos. Ao invés de termos como campo o desenvolvimento de experimentações pedagógicas com jogos digitais na Educação Física em escolas de Florianópolis, decidimos buscar as experiências de outros professores e pesquisadores com a temática. Se por um lado a pandemia dificultou ou inviabilizou as pesquisas presenciais, por outro, a pandemia exigiu a transformação dos modos de ensinar, migrando emergencialmente do ensino presencial para o formato remoto. Sendo assim, a pandemia nos instigou a indagar se e como as práticas pedagógicas da Educação Física vêm abordando os jogos digitais. Estávamos, como disciplina escolar e campo do conhecimento, preparados na Educação Física escolar para que os jogos digitais pudessem compor planejamentos para o ensino remoto emergencial?

O primeiro movimento de busca na literatura em portais, indexadores e buscadores como Portal de Periódicos da Capes, Scielo, Lilacs, Google Acadêmico, entre outros, identificou mais de 15 mil documentos (muitos deles duplicados) entre artigos em periódicos e anais de eventos, teses, dissertações, TCCs, entre outros.

Entre calços e percalços, optamos então por incluir um coorientador, o professor Doutor Gilson Cruz Jr, parceria que ampliou a minha interlocução com o campo acadêmico dos jogos digitais na construção deste trabalho. Reorganizando os rumos da pesquisa após as sugestões da banca no exame de qualificação, optamos por delimitar o recorte da pesquisa ao principal evento científico do campo da Educação Física, o Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE) - que abordarei mais adiante neste trabalho.

Partimos então rumo a uma revisão de escopo, visando analisar os usos pedagógicos de jogos digitais na Educação Física escolar, a partir da produção acadêmica, publicada em anais desse evento científico específico, abrangendo as edições de 1997 a 2021.

---

<sup>4</sup> No decorrer do trabalho, o gênero masculino genérico será substituído por formas de escrita não-binária

Este trabalho de revisão de escopo contribui para o campo da Educação Física escolar, mapeando práticas pedagógicas e trazendo reflexões sobre os usos dos jogos digitais nas aulas de Educação Física. Um dos nossos pressupostos é que os trabalhos publicados em anais de um evento científico - cujo escopo permite a submissão de relatos de experiência pedagógica - possuem um menor tempo entre a empiria (pedagógica) e a socialização da prática, ampliando o olhar dos professores e trazendo possibilidades que inspiram e fundamentam a utilização dos jogos digitais em aula. Além disso, é preciso dar visibilidade e valorizar este espaço de congresso onde ocorre a veiculação do conhecimento. As contribuições e a presença de professores e de professores pesquisadores se fará mediante a análise de seus relatos e compartilhamentos de experiências pedagógicas.

## 1.2 O LUGAR DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, DOS JOGOS E DOS JOGOS DIGITAIS

Sabe aquele professor que se faltar ou se atrasar leva bronca dos alunos? Sabe aquela disciplina mais aguardada da semana ou não (risos)? - “Agora é com a gente Prof., entra aqui na nossa sala!” Sabe o que é responder todos os dias as mesmas perguntas: - “Prof. Hoje vai ter futebol? Nós vamos para a quadra? Posso fazer de calça jeans?” Ai como sinto falta dessas perguntas, desta ansiedade, do barulho dos corredores me aguardando chegar nas salas, dos abraços e beijos que ganhava pelos caminhos e até mesmo dos trabalhos entregues depois do prazo... é, como diria Manoel de Barros, a beleza está nas miudezas.

Durante muito tempo, o Professor de Educação Física era visto pela comunidade escolar como aquele que “jogava a bola” para a gurizada se divertir, extravasar e gastar energia. O caráter recreacional era característico desta disciplina. Em outros casos, a Educação Física era apenas um “bônus por bom comportamento”, uma vez que a Educação tradicional se faz presente até os dias de hoje (infelizmente), onde o sistema de punição e recompensa é frequente e largamente utilizado para “chantagear” as crianças e os jovens. Quem nunca ouviu a frase: - “Se não fizer os deveres vai ficar sem Educação Física?!” Ou então: “Fulano não se comportou e, portanto, hoje não vai para a Educação Física”!

A Educação Física como componente curricular é um direito estabelecido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB. 9394/1996), (BRASIL, 1996) a todas as crianças e jovens, independente de comportamento, deveres de casa feitos ou não, ou qualquer outra situação semelhante. Por se tratar de uma disciplina cujo conteúdo é construído e expresso pelo movimento (corporal) - embora não se limite a ele - agrada a maioria dos alunos que têm

seus “corpos domesticados” e “aprisionados em uma cadeira” por até quatro horas consecutivas dentro de uma sala de aula.

Por que a sociedade ainda é tão resistente, em especial as escolas, a incorporar processos pedagógicos mais divertidos e prazerosos? Qual é o problema em aprender brincando? Será que estudantes felizes não aprenderiam melhor, não aprenderiam diferente, de forma mais significativa? Será que se a escola fosse um ambiente mais atrativo e acolhedor, a evasão escolar seria a mesma? Os questionamentos são muitos e não se esgotam por aqui, penso apenas ser importante refletirmos sobre nossa própria prática para que a mudança comece por nós mesmos.

O que eu tenho feito como professora de Educação Física na Educação Básica para modificar este sistema educacional problemático que perdura até os dias de hoje na maioria das escolas Brasileiras? Será que apenas sigo reproduzindo o que me foi ensinado? Será que tenho tempo e motivação para pensar e agir diferente, trabalhando em várias escolas para ter um salário digno? Será que sei por onde começar? Tenho os recursos pedagógicos disponíveis de que preciso para fazer diferente? As formações continuadas me incentivaram a refletir criticamente sobre o lugar da Educação Física dentro da escola? Existem investimentos em políticas públicas educacionais que garantam os recursos pedagógicos e acessibilidade (internet de qualidade, computadores, celulares, chips dentre outros,) a todos? Todas estas são questões que formulei no cotidiano da profissão docente, nas formações continuadas, no estudo e diálogo com as diretrizes e propostas curriculares, nos planejamentos e momentos de aula, na condição de professora-pesquisadora que busca melhor conhecer e compreender a realidade educacional.

Este texto provocativo e questionador parece um tanto quanto informal para uma dissertação de mestrado, porém é apenas para informar você, caro leitor e te convidar para um mergulho nesta pesquisa, situando-o no tempo e espaço da pandemia de covid -19 onde o mundo parou e precisou se reinventar. Onde o que parecia tão corriqueiro e sem importância faz uma falta imensa. Onde os sorrisos se esconderam atrás das máscaras, onde a solidão se fez presente e necessária em tempos de isolamento social.

E onde fica a Educação Física em meio a isto tudo? A Educação Física tem a cultura corporal de movimento como objeto de estudo e intervenção, ou seja, parte da compreensão de que o movimento humano é uma linguagem com a qual produzimos e expressamos significados. Embora o senso comum nos leve a pensar no corpo que se movimenta, no movimento em si, como o conteúdo exclusivo da Educação Física, a compreensão do movimento como uma forma de linguagem, como manifestação cultural, nos permite ampliar

o entendimento e considerar que a cultura corporal de movimento abrange também outras linguagens: linguagem verbal oral e escrita, imagens, músicas, conteúdos midiáticos e tecnologias digitais e, entre eles, os jogos digitais.

Vale lembrar que a Educação Física escolar precisou repensar e reformular seus modos de ensinar e aprender, para acontecer remotamente durante a pandemia e com isso os jogos digitais ganharam espaço tanto como conteúdo da Educação Física, quanto como alternativa de exercitar-se em casa durante a pandemia, no caso dos exergames, que falarei mais adiante neste trabalho.

Neste contexto, de acordo com a proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis, a Educação Física enquanto componente curricular é responsável por sistematizar e reelaborar criticamente as expressões culturais, ou seja, a área pedagógica da Educação Física e inclui também a cultura corporal de movimento, expressa por meio de brincadeiras, jogos, danças, lutas, esportes, ginásticas, práticas corporais de aventura urbana e na natureza e práticas corporais introspectivas (ZANELA; BARCELOS; MACHADO, 2016).

Os jogos estão tradicionalmente presentes na Educação Física como conteúdos, fazem parte da cultura e são utilizados como estratégias metodológicas.

De acordo com Cruz Jr (2013, p.2):

O jogo é uma problemática controversa, desprovida de definições unívocas e verdades absolutas. Trata-se de um tema abordado em diversas disciplinas (Psicologia, Antropologia, História, Sociologia, Filosofia), e como tal, tende a ser absorvido por seus respectivos embates teórico-metodológicos, dando margem a uma miríade de olhares e interpretações.

Entre os autores que se destacam nos estudos clássicos sobre jogos, podemos citar Johan Huizinga (2008) e Roger Caillois (1990), Os trabalhos destes autores orientam muitas pesquisas sobre a ludicidade. Para ambos os autores, o jogo, em um conceito mais geral, consiste numa ação: 1) voluntária – pois depende do consentimento dos seus participantes; 2) circunscrita – ocorre numa dimensão à parte da vida cotidiana, protegida por uma espécie de “círculo mágico”; 3) imprevisível – seu desfecho é desconhecido, pois depende das escolhas do(s) jogador(es); 4) fantasiosa – recorre ao faz de conta, dando vida a imaginação; 5) reversível – após encerrado, restaura a configuração prévia da realidade.

Para Huizinga (2000, p.3), “o jogo é um fenômeno cultural” e por isto, precisamos entendê-lo historicamente. Durante o jogo, é possível compartilhar de objetivos comuns, confrontar idéias, buscar soluções, cooperar, competir, estabelecer regras e limites pois somente assim é possível jogar.

Na linguagem do jogo existe a possibilidade de transformar ações e objetos, por meio da ludicidade, permitindo a comunicação e expressão de forma crítica e criativa. Segundo

Caillois (1990), os jogos são atividades que possuem certa relatividade temporal, pois sua ação dura enquanto existir divertimento e alegria. Além disso, o resultado de uma partida sempre se encontra em aberto, caso contrário, perderia o sentido continuar jogando.

De acordo com Cruz Jr (2021), as teorias clássicas do jogo defendem que culturalmente falando, os jogos digitais são mediados pelas manifestações lúdicas pré-digitais, ou seja, os jogos digitais podem ser considerados uma variante dos jogos tradicionais. Portanto, existe uma aproximação entre os jogos tradicionais e os jogos digitais.

No cerne das relações entre jogo e jogador residem as principais operações comunicacionais dos games. O significado é um elemento inseparável do gameplay, ideia aqui entendida como a experiência resultante da interação entre jogador e jogo. Em geral, o jogo representa uma circunstância que interrompe o funcionamento habitual da vida cotidiana, revestindo temporariamente objetos, pessoas e comportamentos com novos sentidos, instaurando temporariamente um “círculo mágico” sustentado num regime semântico particular: é o momento em que crianças se transformam em heróis, pedaços de madeira em espadas e marcações de giz em campo de batalha. Essa transfiguração ocorre tanto em jogos digitais quanto nos jogos tradicionais. Estes diferem apenas no modo como o contexto de jogo é retratado: enquanto os últimos contam unicamente com o apoio da imaginação de quem joga, os primeiros dispõem de um amplo arsenal de estímulos audiovisuais, hardwares e interfaces de comando (CRUZ Jr, 2021, p.11).

Desde o seu surgimento até a atualidade, o videogame vem se aperfeiçoando, ora se adequando às demandas do público, ora criando novas demandas, em especial se valendo de novas tecnologias disponíveis. Essas modificações, por um lado, mantêm sua estrutura de jogo, por outro, incrementam sua caracterização como um produto da indústria cultural. Nesta direção, Pereira; Silva (2005, p.655) discutem o imbricamento nos jogos digitais entre prática cultural e mercantilização da cultura:

Voar, ter super poderes, dirigir os carros mais caros e velozes do mundo, ser um lutador excepcional ou o melhor atleta de qualquer modalidade esportiva, comandar esquadrões terroristas, exércitos medievais ou até mesmo viver uma vida virtual semelhante à real. O vídeo game cria e recria, cada dia com mais realismo de imagens e sensações, ampliando possibilidades de interação, o mundo que se quiser[...] Longe do estigma de diversão solitária, os jogos cada vez mais abrem a possibilidade de interação com outros jogadores, estejam eles no computador ao lado ou do outro lado do oceano. O mercado bilionário dos games tem criado suas próprias trilhas sonoras, compostas exclusivamente para os jogos por artistas reconhecidos que vislumbram a ampla divulgação de seu trabalho no universo jovem. Vídeo games também são um novo alvo de publicidade. Os anúncios em videogames são um setor lucrativo para empresas que esperam alcançar um público cativo e que passa horas jogando. Assim, a colocação de um produto em especial como parte de um jogo está se tornando cada vez mais comum.

O mercado de jogos no Brasil, em projeções para o ano de 2021 teve uma receita de US\$ 2,3 bilhões (cerca de R\$ 12 bilhões), o que representou um aumento de 5,1% na receita anual. A pesquisa foi feita pela Newzoo, empresa que faz análises sobre *games* e levantamentos referentes ao setor, e divulgada durante o BIG Festival 2021 (*Brazil's Independent Games Festival*). O grande foco são os jogos digitais voltados para dispositivos

*mobile* – ou seja, *smartphones* e/ou *tablets* - representando 47% do mercado. Já os jogos digitais destinados aos consoles abrangem 29%, e os jogos para PC são 24%. Vale ressaltar que o meio *mobile* também é o meio mais comum de utilização para os jogos digitais em termos globais<sup>5</sup>. Além da importância financeira, os jogos digitais também se destacam nos estudos e pesquisas, sendo tema de referência em diversas áreas, dentre estas destacamos a área da educação e da comunicação e mídia, foco deste trabalho de mestrado.

A pesquisadora Perani (2014) destaca o surgimento dessas pesquisas ainda nos anos 1980, através do artigo do pesquisador norueguês Espen Aarseth de 2001 como o marco zero dos game studies, por meio da publicação da revista eletrônica *Game Studies*<sup>6</sup>. Esta mesma autora também destaca o surgimento de diferentes grupos e projetos de pesquisa no Brasil que estudam jogos digitais, acompanhando uma tendência mundial.

Então, afinal, o que são Jogos Digitais e para que podem ser utilizados? De acordo com o relatório de Proposição de Políticas Públicas direcionadas à Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2014)<sup>7</sup>, os jogos digitais podem ser considerados artefatos culturais e possuem um elevado potencial de mobilização social e cognitiva, levando em consideração questões socioculturais, tais como o uso a promoção e a valorização da cultura local e da cultura nacional, bem como a educação e os treinamentos técnicos e profissionais, a mobilização social, a melhoria do quociente cognitivo nos usuários, a saúde (sendo utilizados, por exemplo, na terapia ocupacional, na psicoterapia, na fisioterapia, entre outros), além do fortalecimento da democracia e da participação cívica, do desenvolvimento e da instrumentação das técnicas e táticas de defesa, por meio de simuladores militares, dentre tantas outras utilizações.

Costa; Rocco Jr (2015) buscam aproximar as análises dos jogos digitais do campo da Comunicação, e a partir deste, dialogar com as Ciências do Esporte:

Entendemos que os JDs por si só constituem um meio de comunicação e, seja por sua capacidade de envolvimento e interesse sócio-econômico, político e cultural, pela criação de mercados ou suas narrativas, já desperta o interesse em diversas disciplinas da área de Comunicação, e também pode ser estudado em sua complexidade e características específicas também nas Ciências do Esporte (COSTA; ROCCO Jr, 2015, p.6).

Os jogos digitais têm sido tema de discussão e questionamento na sociedade acerca de seus possíveis efeitos nos processos de formação e socialização das pessoas e grupos, e

<sup>5</sup> Disponível em:

<https://olhardigital.com.br/2021/05/05/games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/>

<sup>6</sup> Disponível em: <http://www.gamestudies.org>.

<sup>7</sup> Disponível em:

[https://www.bndes.gov.br/wps/wcm/connect/site/399d6b9a-68c9-4ef8-a7e8-096aa9372f01/chamada\\_publica\\_FEP0211\\_proposicao\\_de\\_politicas\\_publicas.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=ROOTWORKSPACE.Z18\\_7QGCHA41LORVA0AHO1SIO51085-399d6b9a-68c9-4ef8-a7e8-096aa9372f01-lxKaGpU](https://www.bndes.gov.br/wps/wcm/connect/site/399d6b9a-68c9-4ef8-a7e8-096aa9372f01/chamada_publica_FEP0211_proposicao_de_politicas_publicas.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=ROOTWORKSPACE.Z18_7QGCHA41LORVA0AHO1SIO51085-399d6b9a-68c9-4ef8-a7e8-096aa9372f01-lxKaGpU).

também dos impactos e riscos que eles poderiam oferecer aos jogadores. Entre estes questionamentos, sem esgotar esta discussão, podemos destacar:

- *Sobre sedentarismo*: será que nos movimentamos mais ou menos com os jogos digitais? Esta questão ganhou ainda mais destaque recentemente, uma das preocupações durante a pandemia de COVID-19 foi que as pessoas pudessem se manter fisicamente ativas numa lógica forçada de confinamento e isolamento. E os jogos digitais aparecem como possível estratégia de combate ao sedentarismo, em especial os exergames - jogos controlados com o movimento corporal.
- *Sobre infância, juventude e socialização*: como fica a aprendizagem e socialização de crianças e jovens que passam horas trancados em casa jogando videogames? Entretanto, jogos em rede nos colocam em contato com pessoas de diversos lugares do mundo que dividem conosco os mesmos desafios dentro de uma mesma plataforma. Será que esse tipo de interação é válida?
- *Sobre os espaços públicos*: será que a diminuição da ocupação dos espaços públicos como praças e parques está relacionada aos jogos digitais? Ou será que os espaços privados são mais utilizados devido aos poucos espaços públicos disponíveis?  
*Sobre a prática pedagógica*: será que os jogos digitais contribuem para a discussão da realidade atual de crianças e jovens? Que temas transversais podem ser discutidos ou trazidos à tona por meio dos jogos digitais? Violência contra a mulher? Distúrbios alimentares? Sexualização do corpo feminino? É possível pensar criticamente através dos jogos digitais?
- *Sobre a utilização dos jogos digitais*: quais as barreiras à utilização dos jogos digitais na escola? Os jogos digitais são utilizados de que forma nas escolas? Como recurso didático ou como objeto de reflexão? Quais as possibilidades pedagógicas para a sua utilização? Como a presença dos jogos digitais pode transformar a prática pedagógica?

De acordo com Grubel; Bez (2006), a utilização dos jogos digitais enquanto ferramenta pedagógica pode auxiliar no desenvolvimento de habilidades e na transmissão de conhecimentos de forma lúdica e prazerosa. No universo dos jogos digitais tudo se torna possível. Criar, ganhar, perder, arriscar, tentar um novo caminho e o melhor é que se não funcionar pode-se recomeçar de onde parou, ou seja, sem prejuízos.



Na escola não existe muito espaço para o erro, ou seja, o erro pode resultar em conceitos baixos, bullying, diminuição da autoestima, dentre outras consequências para o estudante. Então, arriscar caminhos diferentes dos já percorridos anteriormente, torna-se um desafio, no qual é preciso mediação por parte do professor para despertar protagonismo por parte do estudante. Na educação, esse desafio de tentar um caminho diferente, utilizando-se dos jogos digitais e permitindo a participação dos alunos no planejamento é considerado um ato de coragem, como diria Paulo Freire, “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”. (FREIRE, 1981, p.79).

Cabe destacar que práticas docentes bem mediadas podem trazer para o contexto escolar o mundo digital, considerando as vivências prévias dos alunos. Entretanto, fazer uso das tecnologias na escola é apenas um de tantos desafios no novo cenário cultural em que vivemos.

Estamos inseridos em um contexto educacional onde praticamente todos os estudantes possuem seu próprio celular. Como docente em uma escola pública em Florianópolis, dedico boa parte das minhas aulas pedindo para que os estudantes tirem os fones de ouvido e guardem os seus celulares. A questão não é fazer valer leis que proíbem o uso de celulares em escolas, como a lei nº 14.363, de 25 de janeiro de 2008, que proíbe estes dispositivos em escolas públicas de Santa Catarina, mas sim pensar como inseri-los na construção pedagógica das escolas. Vivemos na era da tecnologia digital e precisamos fazer uso das tecnologias, seja como recurso didático, inspiração metodológica, objeto de conhecimento e reflexão da realidade e/ou cultura, utilizando-a assim, ao nosso favor e não simplesmente proibi-la ou ignorá-la. Reconhecer o importante papel que a mídia exerce sobre os alunos, que cursam atualmente o ensino fundamental tornou-se uma necessidade.

Por outro lado, Carvalho (2015) traz algumas considerações importantes no que se refere ao papel do professor e à utilização das TICs durante as aulas de Educação Física. Ele reflete sobre um estudo feito por Finco; Fraga (2012) em 2007 que afirmava que centenas de escolas americanas utilizavam o *Dance Dance Revolution* (DDR) como “substituto do professor de Educação Física” e como parte regular do currículo desta disciplina. Estes mesmos autores relatam também outras pesquisas que evidenciam pontos positivos na utilização do DDR como o gasto calórico e a manutenção da aptidão cardiorrespiratória. Utilizar jogos digitais é algo muito relevante, porém a presença do professor de Educação Física é inquestionável, seja no planejamento; na mediação professor-aluno-jogos digitais; na relação humana necessária para a vida social e para a formação crítica dos alunos com relação ao consumo consciente dos produtos midiáticos. Conhecer e vivenciar em diferentes

linguagens e suportes, do corpo que se movimenta às interações digitais, é possibilitar e problematizar novas formas de aprendizagem e novos saberes. Além disso, questões como gasto calórico e aptidão física, em um contexto em que a Educação Física escolar trata da cultura corporal de movimento, não devem ser um fim em si mesmos, mas sim compor os conteúdos desta disciplina, ou seja, são saberes a serem refletidos e aprendidos pelos alunos.

A indústria de jogos digitais já conseguiu superar a indústria cinematográfica em termos de arrecadação anual. Isto se deve à agilidade com que ocorreu à integração dessa forma de cultura, junto às demais práticas de lazer da atualidade. Entretanto, a popularização dos jogos digitais não transcorreu sem questionamentos. Devido ao seu apelo sociocultural, principalmente, sobre os segmentos infanto-juvenis, os jogos digitais trazem à tona inúmeros questionamentos a respeito dos possíveis impactos na formação das novas gerações (CRUZ Jr, 2013).

Para Buckingham (2007), as relações com as tecnologias não precisam estar divididas em algo ruim (jogos digitais fazem mal) ou bom (jogos digitais fazem bem). É preciso pensar nas possibilidades "em um meio termo", pois existem prós e contras no uso das tecnologias digitais. Portanto, tudo precisa ser mediado, seja na escola, em casa, nas instituições de ensino e nos demais locais frequentados pelas crianças e adolescentes.

De acordo com Cruz Jr (2013, p. 291):

A desconfiança em relação às novas formas de comunicação tecnologicamente mediadas é uma tendência que tem perpassado a história da humanidade, e que se intensificou ao longo do último século. Como resultado de sua penetração em estratos socioeconômicos cada vez mais díspares, os games, na esteira das demais ramificações do sistema midiático, têm se tornado alvo de interesse público, seja no âmbito acadêmico, seja na agenda governamental, apoiando-se nas demandas de ordem educacional para fazer jus às mobilizações em tais esferas.

A utilização dos jogos digitais - e aqui abre-se o desafio da mediação - permite o aprendizado de conceitos, conteúdos e tarefas diversas, despertando o interesse e curiosidade, de forma motivadora e desafiadora, pois no jogo não tem problema errar, é possível recomeçar de onde paramos sem maiores prejuízos. Já na escola não há muito espaço para o erro. O erro normalmente leva o estudante a "punição", através de notas baixas. Mas a escola não se diz um lugar de aprendizagem? Como podemos aprender sem errar? Porque o erro acarreta em punição no âmbito educacional? Qual a relação dos jogos digitais e sua aplicabilidade dentro da escola?

### 1.3 OBJETIVOS DA PESQUISA

Esta pesquisa tem como objetivo geral: Compreender possibilidades pedagógicas dos

jogos digitais na Educação Física Escolar, a partir da análise da produção acadêmica do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE).

Para contemplar o objetivo geral proposto, definiu-se os seguintes objetivos específicos:

- Realizar uma revisão de escopo, identificando as publicações envolvendo a utilização dos jogos digitais na Educação Física escolar em evento específico do campo da Educação Física, CONBRACE;
- Refletir sobre Educação, Educação Física e jogos digitais a partir de referenciais teóricos no campo Mídia-Educação;
- Mapear desafios para a implementação de práticas pedagógicas com jogos digitais na Educação Física e possíveis estratégias de superação;
- Analisar criticamente e categorizar as publicações encontradas que se utilizam dos jogos digitais nas aulas de Educação Física;
- Identificar a distribuição/evolução (picos, oscilação) desta produção ao longo deste recorte temporal.

## 2 PERCURSOS METODOLÓGICOS

### 2.1 CAMINHOS E DESCAMINHOS DA PESQUISA

Em um primeiro momento, com a finalidade de verificar a produção acadêmica existente sobre a utilização de *videogames*, jogos digitais e/ou jogos eletrônicos na Educação Física escolar, iniciei as buscas pelo Portal de Periódicos da CAPES. O primeiro desafio foi identificar as palavras chaves, pois não apareciam estudos com as palavras escolhidas ou aparecia uma enxurrada de artigos, a maioria de outras áreas e não relacionados à prática pedagógica em si.

Optei então por fazer tabelas (destacando objetivos, título e metodologia utilizada nos estudos) visando melhor organizar e categorizar os trabalhos já existentes na esperança de que seria possível coletar dados em escolas mesmo em meio a pandemia de covid-19, (doce ilusão a minha, risos), pois nenhuma escola aceita pesquisadores em tempos pandêmicos. As escolas fecharam e o ensino foi suspenso e quando retornou foi em esquema híbrido e/ou presencial com rodízio para evitar grande número de alunos e profissionais da educação em um mesmo espaço, evitando assim, aglomerações.

Esta primeira busca aconteceu em agosto de 2020, utilizando as seguintes palavras chaves: ***videogame (qualquer, contém) and educação física (exato)***, totalizando 53 resultados, destes apenas 6 estudos tratavam dos exergames nas aulas de educação física escolar, mantendo o foco do movimento corporal do aluno durante o jogo digital e investigando os efeitos fisiológicos do treinamento de diferentes modalidades esportivas. Esta mesma busca foi refeita em março e abril de 2021 totalizando 60 estudos encontrados, porém este acréscimo de estudos se deu em outras áreas.

Ao fazer uma busca mais abrangente com os seguintes descritores: ***videogame (qualquer, contém) e educação física (qualquer, contém)*** foram encontrados 97 resultados. Muitos destes artigos tratavam das áreas biomédicas, relacionando o videogame com movimentos ativos (exergames/active *videogames*), treinamento, nutrição, sedentarismo, tempo de tela e jogos educativos de outras áreas como por exemplo, geografia, história, matemática, biologia e educação especial também apareceram na pesquisa.

Em abril de 2021, utilizei as seguintes palavras chaves: ***Educação Física (é exato) e jogos eletrônicos (é exato)***, aparecendo 47 resultados no total. As áreas em que apareceram foram: Português, química, música, educação especial, educação física, matemática.

Dando continuidade às buscas no Portal da CAPES, foram realizadas consultas em abril de 2021 com as seguintes Palavras chaves: ***Educação Física (é exato) e jogos digitais***

(é exato) foram encontrados 5 resultados. Apenas um dos artigos tratava da educação física escolar ressignificando corporalmente o *game Garena Free Fire*.

Ao procurar com as Palavras chave: **Educação (é exato) e jogos digitais (é exato)** encontrei 118 resultados. Dentre estes vários artigos já encontrados anteriormente quando busquei com a palavra educação física. Os maiores desafios encontrados foram: lembrar dos artigos que já estavam na tabela e se repetiram nesta busca, uma vez que foram muitos resumos lidos até aqui.

Percebe-se que na Educação, por ser uma área mais abrangente, apareceram mais estudos, principalmente nas áreas de História, matemática, português, educação especial, geografia, inglês, ciências, literatura, música, formação de professores e também com classes hospitalares. Alguns destes se utilizaram da interdisciplinaridade: matemática e ciências, matemática e educação especial, português e educação especial.

Durante o andamento da pesquisa fomos ajustando as buscas e fazendo novas tentativas sempre que preciso, decidimos fazer uma pesquisa on-line nos seguintes espaços: portal da capes, scielo, LILACS revista do CBCE, anais do conbrace e também no *google acadêmico*.

Esta análise foi realizada durante os meses de junho a setembro de 2021, com as seguintes Palavras chaves no portal da Capes, no campo busca avançada: **(qualquer, é exato) relato de experiência pedagógica e educação física (é exato)** dois resultados foram encontrados, porém nenhum utilizando videogames, jogos eletrônicos, jogos digitais, mídias digitais e/ou *active videogames* na educação física.

As combinações: **(qualquer, é exato) relato de experiência pedagógica e educação física, videogame (é exato); (qualquer, é exato) relato de experiência e educação física, videogame (é exato); (qualquer, é exato) relato de experiência e educação física, jogos eletrônicos (é exato); (qualquer, é exato) relato de experiência e educação física, mídias digitais (é exato)**, também foram utilizadas no portal da CAPES, porém foram encontrados zero resultados.

Buscou-se então de forma mais abrangente com as seguintes palavras chaves: **(qualquer, é exato) relato de experiência e educação física, (é exato)**, encontrando-se 338 resultados. Destes, apenas dois artigos falavam da relação entre educação física e jogos digitais especificamente e, destes, apenas um deles tratava do período de pandemia do covid-19. Muitos artigos voltados para as ciências biomédicas, relacionados com aptidão física, combate a obesidade, se manter ativo, aliviar o *stress* e sobre o tempo de tela.

Já no buscador Scielo, entre os meses de junho e setembro de 2021, utilizei as palavras

chaves: **“educação física”** e **“videogame”** e apareceram quatro resultados. Apenas um deles falava sobre a utilização de jogos digitais, mais especificamente os exergames na educação física escolar.

Ao trocar as palavras chaves para: **“educação física”** e **“jogos eletrônicos”** apareceram cinco resultados. Destes, apenas um tratava da educação física escolar, porém no âmbito da formação de professores em nível superior sugerindo intervenção pedagógica com a utilização de videogame.

Outro artigo interessante encontrado sobre videogames de realidade virtual e aumentada trata de questões de saúde e qualidade de vida especificamente voltado para área de reabilitação com professores de educação física e não trata de questões pedagógicas.

Foram utilizadas também as seguintes palavras chaves no buscador Scielo: **“educação física”** e **“jogos digitais”**; **“educação física”** e **“mídias digitais”**; **“educação física”** e **“active videogames”** totalizando em todas as buscas zero resultados encontrados.

Pesquisei então no LILACS com as palavras chaves: **“educação física”** e **“videogame”** encontrando três resultados. Destes, apenas um tratava de práticas pedagógicas no conteúdo específico de atletismo.

As seguintes palavras chaves também foram pesquisadas no LILACS: **“educação física”** e **“jogos eletrônicos”**; **“educação física”** e **“jogos digitais”**; **“educação física”** e **“mídias digitais”**; **“educação física”** e **“active videogames”**, porém encontrou-se zero resultados.

Parti então para buscas na RBCE com as seguintes palavras chaves: **“videogame”**; **“mídias digitais”**; **“jogos digitais”**; **“active videogames”**; apareceram zero resultados. Já com a palavra-chave: **“jogos eletrônicos”**, localizei apenas um artigo que já havia aparecido no Scielo, porém que não aborda a práxis pedagógica em si.

### 2.1.1 A pesquisa no *google* acadêmico e seus desafios

Quando decidimos pesquisar também no *google* acadêmico, fiquei apavorada, pois apareceram muitos artigos de citação, repositórios, artigos duplicados, dentre outros, o que inviabilizaria a busca.

Optamos por fazer as buscas no *google* acadêmico com as mesmas palavras chaves anteriores, porém muitos resultados foram encontrados. Com as palavras chaves: **“educação física”**; **“videogame”**: apareceram 4580 resultados, **“educação física”**; **“jogos eletrônicos”**: 4600 resultados, **“educação física”**; **“jogos digitais”**: 1930 resultados, **“educação física”**; **“mídias digitais”**: 3000 resultados, **“educação física”**; **“active videogames”**: 61 resultados

encontrados. Considerando o número altíssimo de resultados encontrados no *google* acadêmico, busquei um tutorial de refinamento das buscas, filtrando os artigos a partir de 2017, o que reduziu em parte o número de documentos encontrados.

Observei que durante as buscas no *google* acadêmico apareceram muitos trabalhos de repositórios universitários, os quais não apareceram em outros buscadores. Os repositórios são pouco explorados e tem uma riqueza enorme de trabalhos a serem organizados, explorados e catalogados. Portanto, optamos por incluir nas buscas do *google* acadêmico a palavra covid o que auxiliou bastante na diminuição de artigos encontrados, pois serviu como delimitação temática e temporal.

Pensando na necessidade de compreender o impacto da pandemia na sociedade e mais especificamente nas escolas e na Educação Física, e a necessidade de entender o modo como a escola e a Educação Física lidaram com as restrições, às contingências, às necessidades de adaptação sem preparo para o ensino remoto, este recorte com a utilização da palavra covid foi de grande valia neste processo.

Ao realizar as buscas no *google* acadêmico, com a delimitação a partir de 2020 e incluindo “**covid**” nas palavras chaves, encontrei os seguintes resultados: **"jogos digitais" covid "Educação Física"** totalizando 177 trabalhos. Destes, apenas seis tratavam de práticas pedagógicas na educação física escolar, um artigo publicado em revista e os outros cinco, frutos de repositórios de universidades federais e institutos federais.

Ao trocar as palavras chaves para: **"videogame"; "covid"; "Educação Física"**, encontrei 129 resultados. Apareceram muitos artigos repetidos de outras buscas e também de outras áreas tais como: biologia, matemática, História, química, educação especial, dentre outras. Apenas um artigo de revisão bibliográfica tratou da questão pedagógica na educação física.

Dando prosseguimento às buscas no *google* acadêmico, selecionando desde 2020, com as seguintes palavras chaves: **"jogos eletrônicos"; "covid"; "Educação Física"** foram encontrados 163 resultados. Observei que na medida em que eu mudava de páginas e se passavam os dias esse número se atualiza automaticamente sem que fosse necessário fazer uma nova busca, de forma que ao final da atualização 171 resultados foram encontrados.

Percebi que nesta busca apareceram vários estudos, com essas palavras chaves, relacionados à saúde, ou simplesmente citando os jogos eletrônicos como uma alternativa durante a pandemia de covid, para realização de atividade física em casa, especificamente falando dos *exergames*, então apareceram vários artigos que só citam essas palavras que procurei em algum momento do texto, sem falar mais a fundo sobre as palavras chaves que

pesquisei. Acontece apenas uma citação dos jogos eletrônicos e por isso ele acaba aparecendo nas buscas.

Vários artigos se repetem em buscas feitas anteriormente com outras palavras chaves, tais como, “**videogame, educação física e covid**” e “**educação física, jogos digitais e covid**”. Talvez, por isso, esse número acaba não mudando muito, mesmo modificando as palavras chaves. O número de artigos encontrados permaneceu acima de 100, na primeira busca foram encontrados 177 artigos, na segunda: 129, e na terceira busca encontrou-se 166 artigos, ou seja, os números se aproximam bastante, mesmo alterando as palavras chaves durante as buscas.

O percurso metodológico que nos trouxe até aqui foi muito rico, pois nos levou a ajustar os próximos passos da pesquisa de acordo com os desafios que se apresentaram ao longo do trajeto, tais como, o processo de construção do problema de pesquisa, da delimitação, o excesso de textos, o caminho por olhar a pandemia e o modo como a pandemia impacta as nossas vidas, a escola e a Educação Física, bem como, os limites que estão postos.

## 2.2 (RE)DEFININDO A ROTA

Diante da escassez de textos que tratassem de experiências pedagógicas com jogos digitais na Educação Física escolar, em especial durante a epidemia de COVID-19, mais uma vez precisamos re(definir) os rumos da pesquisa: optamos por pesquisar em anais de três eventos científicos: um da área da Educação (ANPED), outro da área da Educação Física (CONBRACE) e um específico sobre games (SBGAMES). Um dos pressupostos da pesquisa em eventos científicos é o menor tempo entre a experiência de ensino e/ou pesquisa e a publicação, em especial pelos eventos científicos muitas vezes serem abertos à publicação de relatos de experiência pedagógica, textos preliminares, entre outros, bem como por possuírem geralmente menor tempo entre a submissão e a publicação. A escolha se deu a fim de analisar, a partir da produção acadêmica publicada em anais destes eventos científicos, os usos pedagógicos de jogos digitais na Educação Física escolar, no período de 2017 até 2021, caracterizando então, a pesquisa, como exploratória.

Esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa e se deu online, de forma manual, através de uma revisão de escopo ou literatura. De acordo com Sampieri; Collado; Lucio (2013, p.76) entende-se por: “Revisão da literatura consiste em detectar, consultar e obter a bibliografia e outros materiais úteis para propósitos do estudo, dos quais extraímos e sintetizamos informação relevante e necessária para o problema de pesquisa”.

A revisão de escopo foi orientada pelo seguinte método: Definir a pergunta científica



(1); Identificar os eventos a serem consultados, definindo quais seriam as estratégias de busca (2); Estabelecer critérios para seleção dos trabalhos a partir da busca (3); Conduzir à busca (4); Comparar as buscas e definir seleção inicial dos trabalhos (5); Aplicar critérios de seleção, justificando exclusões (6); Analisar de forma crítica os estudos (7); Elaborar resumo crítico, sintetizando informações disponíveis nos trabalhos (8); Apresentação de uma conclusão (9)(SAMPAIO; MANCINI, 2007 apud HOCHSPRUNG; CRUZ, 2017)

Os critérios para escolha destes anais como material empírico, foram os seguintes: acesso aos anais de forma digital; o renome destes eventos com divulgação acadêmico-científica no campo da Educação Física, da Educação e dos Jogos Digitais; e, por fim, como eventos cujo escopo abarca temáticas relacionadas à interface educação-comunicação.

Após a escolha dos eventos científicos, optou-se por analisar manualmente e de forma digital e/ou impressa, os anais do SBGAMES (2017, 2018, 2019, 2020, 2021), nas trilhas cultura, trilha educação e trilha saúde; na ANPED (2017, 2019, 2021) analisamos o GT13 - Educação Fundamental, GT16 - educação e comunicação e no CONBRACE (2017, 2019, 2021) o GTT2 - comunicação e mídia e o GTT5 - escola.

Optamos por fazer a cobertura do mesmo contexto histórico, pois assim conseguimos abranger o período antes e após a pandemia de COVID-19, ou seja, de 2017 a 2021 nos três (3) eventos acima, uma vez que o SBGAMES é anual e os demais eventos acontecem a cada dois (2) anos.

Os artigos encontrados totalizaram 1280, os quais foram selecionados a partir da leitura dos resumos e quando necessário, a leitura do artigo na íntegra. Os critérios de exclusão foram: não se tratar de prática pedagógica nas aulas de Educação Física, ser publicado antes de 2017 e após 2021.

Em uma segunda etapa da pesquisa foi realizado de forma manual, a verificação dos anais, fazendo o *download* dos trabalhos que se adequaram aos critérios de inclusão / exclusão nos próprios *sítios* dos periódicos, a fim de constituir-se um banco de dados para investigação. Nesse percurso, foram localizados um total de 1280 trabalhos, entre artigos completos, artigos de revisão, ensaios, relatos de experiência, resumos, dentre outros.

Visando refinar ainda mais as buscas, montamos uma tabela, selecionando possíveis trabalhos que se enquadram nos critérios expostos acima. A partir deste refinamento, encontrei o total de dez textos que se enquadraram nos critérios de inclusão / exclusão expostos anteriormente. Considerando esse número de dez trabalhos encontrados envolvendo a utilização de jogos digitais na prática pedagógica de Educação Física, apenas um destes

trabalhos foi relatado em uma prática interdisciplinar que incluiu a Educação Física no evento SBGAMES e nenhum trabalho foi encontrado na ANPED, considerando a especificidade da Educação Física, por fim os nove trabalhos encontrados no CONBRACE nos chamou a atenção para focar neste evento como sendo o concentrador de práticas pedagógicas incluindo os jogos digitais, na educação física escolar.

Portanto, decidimos redefinir os rumos da pesquisa novamente e focar no evento CONBRACE explorando os trabalhos de 1997 até 2021, mantendo o foco na utilização de jogos digitais nas aulas de educação física escolar.

Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa de natureza descritiva. Trata-se de uma revisão de escopo sobre a utilização dos jogos digitais na Educação Física escolar, realizada nos anais do Conbrace.

Os trabalhos que envolvem os jogos digitais no campo da educação e não especificamente a Educação Física não foram abordados neste trabalho, entretanto, vale salientar que estes também contribuíram para esta pesquisa, pois ajudam a estabelecer o terreno onde as práticas pedagógicas em Educação Física podem se assentar, seja como fundamento teórico ou elemento de inspiração.

A escolha pelo evento CONBRACE se deu por tratar especificamente de um evento da Educação Física e por possuir relevância nacional. Além disso, o tempo entre a realização de um estudo e sua publicação em um evento como este, é relativamente curto, o que permite uma atualização rápida e um curto espaço entre a realização da pesquisa e sua publicação.

O CONBRACE é um evento científico nacional do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), criado em 1978, realizado bianualmente, de forma itinerante. Caracteriza-se por ser um dos principais eventos científicos do País, reunindo pesquisadores da área da Educação Física/Ciências do Esporte. Possui 13 grupos de trabalho (GTT), sendo que cada grupo trata de uma temática específica, dos quais analisaremos o GTT - Escola e o GTT - Comunicação e Mídia. A escolha por estes grupos de trabalhos específicos se deu pela alta probabilidade de encontrar trabalhos relacionando os jogos digitais com a prática pedagógica em Educação Física.

Pesquisei nas publicações dos anais do CONBRACE (Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte) nos GTT 2 - Comunicação e Mídia e GTT 5 - Escola, no período compreendido entre 1997 até 2021. Este evento acontece a cada dois anos em cidades diferentes, a edição de 1997 ocorreu na cidade de Goiânia/GO, em 1999 aconteceu em Florianópolis/SC; em 2001 e 2003 foi em Caxambu/MG; em 2005 foi em Porto Alegre/RS; já em 2007 o evento foi realizado em Recife/PE; em 2009 foi em Salvador/BA; em 2011 foi em

Porto Alegre/RS novamente; em 2013 foi em Brasília/DF; em 2015 foi em Vitória/ES; em 2017 foi em Goiânia/GO; em 2019 o evento aconteceu na cidade de Natal/RN; e em 2021 em Belo Horizonte/MG.

Os artigos foram selecionados a partir dos seguintes critérios de inclusão: artigos publicados nos anais do Conbrace, especificamente nos GTTs Comunicação e mídia e GTT Escola, no período compreendido entre 1997 e 2021; artigos que tratam da prática pedagógica em Educação Física envolvendo os jogos digitais, seja através da proposição de práticas pedagógicas em si, ou de maneira reflexiva, sistematizando e/ou influenciando a prática pedagógica.

Os critérios para escolha destes anais como material empírico foram os seguintes: a relevância do evento científico para a socialização e divulgação do conhecimento produzido no campo da Educação Física e Esportes; a existência de Grupos de Trabalho Temáticos (GTT) que abordam a Educação Física Escolar e a Comunicação e a Mídia; a inclusão de relatos de experiência pedagógica no escopo de textos aceitos pelo evento; a disponibilidade de acesso aos anais do evento.

Os trabalhos foram analisados de forma manual, totalizando 415 trabalhos no GTT 2 - Comunicação e Mídia e 1062 trabalhos no GTT 5 - Escola, ou seja, 1477 trabalhos somando-se ambos os GTTs. Deste universo considerado, apenas 29 trabalhos se enquadram nos critérios de inclusão mencionados anteriormente.

Vale lembrar que os textos serão analisados qualitativamente a partir de questões de pesquisa. Quanto ao seu gênero: artigos originais, ensaios, resumos, relato de experiência, resenhas, dentre outros. Quanto a utilização dos jogos digitais: como o jogo digital se insere na prática pedagógica (recurso didático / instrumental, inspiração metodológica)?

Sobre os autores destes trabalhos, mapeamos ainda: quem são as pessoas? Qual o gênero? Ligados ou não às Universidades? Professores de escola, de universidades, pesquisadores? Sobre as escolas: escolas públicas, particulares, institutos federais? Sobre as turmas envolvidas: educação infantil, fundamental, ensino médio, técnico? Quanto à prática pedagógica: Quais os métodos ou estratégias pedagógicas utilizadas? Como avaliar a utilização de jogos digitais na educação? Quais os conteúdos abordados a partir do Jogo digital? Quais dimensões da mídia-educação se inserem (contexto instrumental, crítico ou produtivo / com, para ou através das mídias)?

### 2.3 O CONBRACE

O Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE) e o Congresso Internacional de Ciências do Esporte (CONICE) é um evento científico de periodicidade bienal. Constitui-se no maior evento do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE) e é considerado um dos mais importantes e rigorosos congressos dentre as sociedades científicas da área. O CBCE, entidade científica filiada à Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), congrega pesquisadores e estudantes provenientes de diferentes áreas do conhecimento e campos acadêmicos e que possuem em comum o interesse no desenvolvimento da Educação Física, das Ciências do Esporte e Estudos do Lazer.

Esse evento se consolidou tanto no cenário nacional quanto latino-americano em decorrência do rigor científico dos seus eventos e da credibilidade construída ao longo dos 43 anos do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. O Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE) e o Congresso Internacional de Ciências do Esporte (CONICE) tem por objetivo ampliar seu diálogo internacional na perspectiva de estabelecer parcerias e protocolos de cooperação no que diz respeito ao incentivo à realização de intercâmbios junto aos grupos de pesquisa, instituições e entidades científicas de forma a ampliar as bases da soberania nacional e da cooperação internacional.

De acordo com as informações disponíveis no *site*<sup>8</sup> foi criado em 1979, já o Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE), foi criado em 1978 e é uma entidade científica que congrega pesquisadores/as ligados/as à área de Educação Física/Ciências do Esporte. Organizado em Secretarias Estaduais e Grupos de Trabalhos Temáticos, liderados por uma Direção Nacional, o CBCE possui representações em vários órgãos governamentais. Afiliado à Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), o CBCE está presente nas principais discussões relacionadas à área de conhecimento.

O seu evento científico nacional, o Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE), realizado a cada dois anos, está entre os principais do país. Além disso, são realizados periodicamente congressos estaduais e ou regionais, bem como encontros dos Grupos de Trabalho Temáticos, sempre de elevada importância e contando com ampla participação da comunidade acadêmica. Nos últimos anos, a estrutura administrativa desta entidade foi profissionalizada e suas ações tornaram-se cada vez mais visíveis. Dentre estas ações podemos citar:

- Representação da comunidade acadêmica em órgãos diversos;
- Realização a cada dois anos do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte;
- Realização de Congressos Regionais e outros eventos científicos;

---

<sup>8</sup> <https://www.cbce.org.br/apresentacao/>

- Participação com programação específica nas reuniões da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência;
- Edição da Revista Brasileira de Ciências do Esporte;
- Edição dos Cadernos de Formação RBCE;
- Edição de publicações diversas.

A Revista Brasileira de Ciências do Esporte, possui mais de 30 anos de publicações, com estratificação no Qualis Periódicos da Plataforma Sucupira da Capes e está indexada em bases nacionais e internacionais relevantes.

Os GTT's são os Grupos de Trabalhos Temáticos (GTTs), - no caso deste trabalho especificamente analisamos o GTT Escola e o GTT comunicação e Mídia - que caracterizam-se como sendo instâncias organizativas responsáveis por ser: pólos aglutinadores de pesquisadores com interesses comuns em temas específicos; pólos de reflexão, produção e difusão de conhecimento acerca do referido tema; pólos sistematizadores do processo de produção de conhecimento com vistas à parametrização das ações políticas das instâncias executivas do CBCE.

Estes grupos são dirigidos por um Comitê Científico formado por pesquisadores que sejam no mínimo mestres, dentre os quais um, necessariamente doutor, é eleito como coordenador. São estruturados a partir de uma Coordenação Nacional, estão vinculados à Diretoria Científica e são regulamentados pelo Estatuto da entidade, bem como por um regimento próprio.<sup>9</sup>

Em 1993, os grupos que mais se aproximavam ao GTT5 - Escola de hoje são: GXV - Professor de Educação Física, GXVI - Educação Física e criança, GXVII - Educação Física escolar

Em 1995, os Grupos eram diferentes e considerando a perspectiva da Educação Física escolar, podemos citar os seguintes grupos: G25 - Educação Física e prática pedagógica, G20- Educação Física, escola e corpo, G IV - Educação Física nas séries iniciais, GVII - Educação Física escolar e formação do professor. G23 - Educação Física na escola pública, G24 - Educação Física na pré-escola e séries iniciais, GX - Elementos didáticos da Educação Física, GVIII - Educação Física e interdisciplinaridade. Já com relação à temática “comunicação e

---

<sup>9</sup> Regimento disponível em: <https://www.cbce.org.br/regimento/gtts> e estatuto disponível em: <https://www.cbce.org.br/estatuto/>

mídia”, não encontrei nenhum grupo que pudesse se enquadrar no assunto. Portanto, decidimos como recorte temporal para o campo desta dissertação de mestrado teria início em 1997, ano em que ocorreu a divisão por grupos de trabalhos temáticos.

A partir de 1997, o Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE), passou a se organizar por grupos de trabalhos temáticos (GTT), optamos portanto iniciar análise dos trabalhos a partir do ano de 1997, e a Comunicação e Mídia teve a sua primeira edição, com submissão e apresentação de um número reduzido de trabalhos (10 trabalhos), fato que se repetiu na edição dos dois eventos seguintes: os quais aconteceram em Florianópolis no ano de 1999 (11 trabalhos) e Caxambu em 2001 (13 trabalhos), respectivamente. Essa realidade só se modificou em 2003 (29 trabalhos), na realização do XIII CONBRACE em Caxambu/MG, quando o número de submissões e apresentações teve um crescimento significativo de publicações, até atingir o limite máximo de comunicações orais previstas para cada GTT do CONBRACE (RIBEIRO et al, 2020).

Desde a sua criação o GTT Comunicação e Mídia vem aumentando de forma exponencial a produção do conhecimento, grupos de pesquisa e pesquisadores que dedicam-se a estudar as relações da educação física com as tecnologias, as mídias, a comunicação e afins (FERREIRA et al, 2021, p. 2).

O GTT de Comunicação e Mídia surgiu em 1997 e trata de questões relacionadas a: estudo da comunicação da mídia e da documentação, (por diferentes meios: Jornal, revistas, tv, internet, cinema), nesse âmbito, estuda as questões relacionadas às dimensões da ciência, do esporte e da Educação Física. Dentro deste cenário tem análises críticas de questões que envolvem desde a produção, a difusão, a recepção de informações das mídias e das tecnologias, e as implicações de vários campos, trazendo questões políticas, econômicas, culturais e pedagógicas. Atualmente, até o ano de publicação deste trabalho (2022), este GTT é coordenado por Tatiana Passos Zylberberg (UFC) e tem como coordenador adjunto Márcio Romeu Ribas de Oliveira (UFRN).

O GTT Escola surgiu em 1997 e trata dos estudos sobre a inserção da disciplina curricular Educação Física, no âmbito da Educação Escolar, ao seu ordenamento legal e das distintas perspectivas metodológicas presentes em suas práticas pedagógicas. Atualmente, até o ano de publicação deste trabalho (2022), este GTT é coordenado por Wilson Alviano Jr (UFJF) e tem como coordenador adjunto Mário Luiz Ferrari Nunes (UNICAMP).

A seguir, a partir da delimitação de pesquisa apresentada até aqui, apresentamos questões teóricas e reflexões, fruto de revisão de literatura, que fundamentam o olhar interpretativo para os dados construídos a partir do campo de pesquisa com os artigos dos Anais do CONBRACE

### **3. PERCURSOS TEÓRICOS: dos desafios da mídia-educação às (possíveis) relações entre jogos digitais e educação física**

Para analisar e refletir sobre as experiências pedagógicas com jogos digitais na Educação Física escolar que estão presentes em artigos dos anais do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte - CONBRACE, tomaremos como referência o entrecruzamento de discussões sobre a identidade, o papel pedagógico da Educação Física escolar com autores clássicos do campo dos jogos, autores que discutem os jogos digitais, bem como suas relações com a educação e também autores do campo da mídia-educação e áreas afins, como o letramento/alfabetização midiático. Como horizonte, em diálogo com Jenkins et al (2006) indagamos como podemos garantir que crianças e jovens possam participar plenamente do futuro social, cultural, econômico e político de forma crítica e ética.

Tradicionalmente no Brasil, até meados do século XX, a Educação Física se consolidou nas escolas por seu caráter médico-biológico, visando a promoção da saúde, a prática de atividades físicas, recreação, dentre outros (ZANELA; BARCELOS; MACHADO, 2016). Falava-se muito pouco do seu papel, na formação de cidadãos críticos, éticos e reflexivos.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), a Educação Física aparece como um componente curricular obrigatório na Educação Básica e, desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) dos anos 1990, faz parte da área das linguagens. Com o intuito de legitimar a prática pedagógica na área, professores e pesquisadores selecionaram, organizaram e sistematizaram o conhecimento, possibilitando aos estudantes, ampliar e refletir sua formação cultural e entendendo o movimento corporal humano, também como uma forma de elaborar e expressar a cultura do corpo.

São inúmeros os desafios da Educação Física enquanto componente curricular e, portanto, para os professores atuantes da área. A Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2018) listou estes desafios categorizando-os em 3 (três) ordens: curricular, interdisciplinar e didático.

Os *desafios curriculares* são aqueles em que se explicita e organiza os conhecimentos que competem à Educação Física, assim como se deve formular as progressões aumentando-se o grau de complexidade e a densidade crítica de acordo com os anos escolares. Considero este um dos maiores entraves da Educação Física escolar, uma área em que

raramente há o suporte de materiais didáticos específicos pré-estabelecidos. Já atuei em unidades educativas onde o professor dava as mesmas aulas para todas as turmas dos anos finais do Ensino Fundamental, ou seja, sem considerar princípios como progressão, especificidade, pré-requisitos, criticidade.

Por outro lado, a não adesão a um material didático específico não limita o professor no exercício de sua prática, possibilitando a pesquisa e agregando vários autores relacionados à área da educação e múltiplos saberes e práticas da cultura corporal de movimento. A Rede Municipal de Ensino de Florianópolis se utiliza de documentos norteadores para o trabalho docente em Educação Física, dentre eles, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), Lei de diretrizes e bases da Educação e a Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis - este último será aprofundado mais adiante neste trabalho.

Já os *desafios interdisciplinares* possibilitam dialogar com os conhecimentos produzidos ou trabalhados nos demais componentes curriculares, ou seja, trabalhar de forma colaborativa com as demais disciplinas. Para facilitar este processo é fundamental a implementação de políticas públicas que promovam o diálogo interdisciplinar, se comprometendo a organizar o currículo de forma integrada entre componentes curriculares e áreas do conhecimento.

Promover momentos de integração durante os cursos de formação continuada, possibilitando a troca de experiências entre professores de diferentes componentes curriculares também seria muito valioso, principalmente para a área de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). A Educação Física poderia contribuir com a discussão de questões relacionadas à construção midiática de padrões corporais inalcançáveis por exemplo, resultando em possíveis transtornos alimentares, depressão, suicídio, dentre outros distúrbios relacionados. Quem nunca utilizou um filtro perfeito do instagram?

Além de outras contribuições, uma vez que a escola historicamente se caracteriza por disciplinar os corpos, afinal quem consegue ficar sentado atrás de uma mesa por até quatro (4) horas consecutivas? Se nem adultos conseguem, como exigir esse tipo de comportamento de uma criança ou jovem? A educação tradicional baseada em punição e recompensa prevalece até hoje no âmbito educacional, seja este no contexto familiar ou em unidades educativas.

De acordo com Vaz (2003, p.8):

É preciso trazer o corpo em suas múltiplas expressões, em sua multivocalidade, histórias e expectativas, razões, paixões, limites, técnicas e cuidados que sobre ele incidem, para o centro de nossas reflexões sobre os ambientes educacionais. Isto deve ser feito não apenas no contexto da Educação Física, mas também nela, em constante diálogo com outros lugares e tempos de expressão dos corpos. Essas abordagens devem ser, portanto, interdisciplinares, já que o corpo não é, de forma alguma, um tema que possa se tornar exclusivo de uma área de conhecimento.



Outra questão considerada um desafio interdisciplinar e que merece atenção é a forma como acontece a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, portanto, a importância da integração entre as propostas e currículos da Educação Básica.

Penso que a Educação Física ainda precisa se reafirmar enquanto componente curricular, no sentido de explicar e organizar seus conteúdos, lembrando assim, sua importância na escola.

No que se refere aos desafios didáticos, estes se relacionam com as estratégias utilizadas para ensinar e avaliar os conteúdos de forma coerente com os propósitos da Educação Física, enquanto componente da área das linguagens (BRASIL, 2015, p.96).

No contexto deste trabalho, nos cabe indagar como os jogos digitais podem dialogar com estes desafios curriculares, interdisciplinares e didáticos da Educação Física, compondo e contribuindo para articular e organizar os saberes da Educação Física, estabelecendo pontes com os saberes de outros componentes curriculares, contribuindo com estratégias para ensinar e avaliar os conteúdos da disciplina.

De acordo com a Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis (2016, p.136), cabe aos professores de Educação Física:

Pensar e estruturar objetivos de ensino e aprendizagem, estratégias metodológicas, critérios e instrumentos de avaliação, entre outros elementos, que expressem a concepção e a função pedagógica da Educação Física na escola, sem que isso signifique o engessamento das práticas de planejamento ou a restrição da liberdade pedagógica dos docentes.

Portanto, a legitimação da Educação Física enquanto componente curricular perpassa por delimitações sem restrições, ampliando as possibilidades de organização de tempo (três aulas de 45 minutos cada ao longo de uma semana, podendo ser aula faixa ou não de acordo com os objetivos a serem alcançados tanto na Educação Infantil, quanto no Ensino Fundamental) e espaço, ressignificando e ocupando espaços escolares muitas vezes só lembrados e utilizados por professores de Educação Física em dias de sol escaldante ou chuva (salas informatizadas, salas de dança, salas multimeios, bibliotecas, laboratórios, salas de aula / de vídeo, etc) bem como, espaços que fazem parte das imediações escolares (praças, praia, parques florestais, academias, clubes, campos de futebol, shoppings, dentre outros espaços).

Vale lembrar que ao ocupar estes espaços diversificados, a Educação Física proporciona aos estudantes a ampliação do repertório cultural de movimento, apresentando novas opções, inclusive de lazer aos fins de semana e incentivando a ocupação ou criação de espaços públicos voltados à utilização comunitária, ampliando e qualificando os espaços de troca, reflexão, ação e engajamento estudantil, cobrando investimentos em políticas públicas de valorização a educação.

Também podem ser considerados desafios didáticos no envolvimento de professores de Educação Física em reuniões pedagógicas, conselhos de classe e reuniões com os familiares (pois o professor desta disciplina muitas vezes leciona em mais de uma escola), participação em eventos científicos, grupos de estudos, formações continuadas, seminários de socialização de estágios, envolvimento com projetos de extensão do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) com o objetivo de trocas de experiências, envolvimento comunitário, análise crítica e dos limites e possibilidades de atuação pedagógica.

Conhecer e refletir sobre estes desafios que compõem e legitimam a Educação Física enquanto componente curricular, faz-se necessário para repensar a própria prática pedagógica e buscar caminhos diferenciados e alternativos, utilizando-se das TICs e incentivando a cultura participativa dos alunos.

O jogo enquanto conteúdo da Educação Física também se expressa através da cultura corporal de movimento e pode se manifestar de diversas formas, sejam estas presenciais ou à distância, com ou sem tecnologias digitais. Se por um lado as práticas corporais, em especial o esporte, pode ter em seus códigos exigências que são excludentes, por outro, as práticas no contexto digital e, entre elas, os jogos digitais, também podem ser excludentes ao considerarmos as barreiras de acesso e utilização das tecnologias digitais na sociedade desigual em que vivemos.

Entretanto, será que o uso das tecnologias digitais na Educação Física escolar por si só, transforma a prática pedagógica? Será que a presença do videogame também? Para que servem as telas? Serão meros instrumentos utilizados para sair da monotonia da sala de aula e quadro negro? Como o uso das tecnologias acontece nas salas de aula (recurso didático, inspiração metodológica, conteúdo)? Será que o jogo digital passa a ser um objeto de conhecimento e reflexão da cultura e/ou da realidade?

Visando refletir sobre o assunto, estas perguntas desafiam professores e toda a equipe pedagógica a sair da inércia, incluindo em seus planejamentos, os jogos digitais, porém esta é só a ponta do iceberg: temos muito a aprender com os alunos, através da cultura participativa. Entende-se por cultura participativa, uma cultura que:

1. Impõe poucas barreiras à expressão artística e ao engajamento cidadão; 2. Dá muito apoio a criação e ao compartilhamento; 3. Oferece algum tipo de orientação informal pelo qual o conhecimento dos mais experientes é passado adiante para os iniciantes; 4. Onde os membros acreditam que suas contribuições são importantes; 5. Onde os membros sentem algum grau de conexão social com os outros, ou ao menos se importam com o que as outras pessoas pensam sobre o que criaram (JENKINS et al., 2006, p.3).

Coloco aqui mais alguns questionamentos referentes à postura da maioria dos professores: Será que permitimos o real envolvimento dos estudantes no planejamento das

aulas? Será que levamos em consideração seus interesses e necessidades quando planejamos? Será que nos colocamos no lugar do estudante e temos empatia com eles? Como impulsionar os estudantes para uma participação mais ativa nas aulas, nos planejamentos, na comunidade escolar ou fora dela?

De acordo com Jenkins et al. (2006, p.3), existem algumas preocupações a ser consideradas, no que se refere a cultura participativa, são elas: a barreira da participação, ou seja, “o acesso desigual às oportunidades, experiências, habilidades e conhecimentos que preparam os jovens para a plena participação no mundo”; o problema da transparência, que abrange “os desafios enfrentados pelos jovens para aprender a ver claramente os modos pelos quais as mídias formam as percepções do mundo”; e o desafio da ética, que engloba “a quebra das formas tradicionais de treinamento profissional e socialização que poderiam preparar os jovens para seus papéis cada vez mais públicos como produtores de mídia e participantes de comunidades”.

Para termos ideia estimada das barreiras à participação que estão postas no acesso desigual às tecnologias digitais, podemos recorrer à Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2021 (NIC.br, 2022), estudo que pesquisou o uso da internet por crianças e jovens no Brasil. De acordo com a pesquisa, 93% das crianças e jovens entre nove (9) a dezessete (17) anos são usuários da internet. No entanto, enquanto 100% das crianças e jovens das classes A e B possuem acesso à internet, apenas 86% das classes D e E possuem acesso a uma conexão. A desigualdade fica ainda mais evidente quando consideramos os dispositivos digitais presentes nas casas e o acesso à internet na escola. Na primeira categoria, enquanto 80% dos domicílios das classes A e B possuem computador e 49% possuem videogame, apenas 7% dos domicílios das classes D e E possuem computador e 6% possuem videogame. Já 61% das crianças e jovens das classes A e B fazem uso da internet na escola, contra apenas 26% das classes D e E.

Assim, a partir de um olhar pedagógico - mas também político -, os autores defendem que as unidades educativas estejam atentas aos novos letramentos midiáticos e à mídia-educação, buscando desenvolver nos alunos as competências culturais e as habilidades sociais necessárias ao envolvimento comunitário, já que “a cultura participativa muda o foco do letramento da expressão individual para o envolvimento comunitário (JENKINS et al., 2006, p.4)”.

Considerando estes desafios sabiamente propostos por Jenkins, podemos concluir que um dos importantes objetivos da mídia-educação<sup>10</sup> seria encorajar/empoderar os jovens a se

---

<sup>10</sup> Mídia-educação é definida como uma formação para a compreensão crítica das mídias, mas também se reconhece o papel potencial das mídias na promoção da expressão criativa e da participação dos cidadãos,

tornar mais reflexivos sobre as escolhas éticas que eles fazem, seja como participantes de comunidades ou como comunicadores, ou seja, pessoas que se expõem nesse espaço de mídia e o impacto que elas têm sobre as outras pessoas.

Estes desafios trazem à tona alguns dos problemas que estão postos na sociedade e são considerados elementos que constroem esse olhar a partir da mídia educação e que justificam esta investigação sobre a utilização dos jogos digitais nas aulas de Educação Física.

Pretendo através deste trabalho de revisão de escopo direcionar meu olhar para os trabalhos publicados nos anais do Conbrace, tentando perceber e verificar se existe relação com as novas competências culturais e habilidades sociais necessárias ao envolvimento comunitário, são elas:

**Ludicidade:** a capacidade de experimentar o ambiente à nossa volta como forma de resolução de problemas; **Performance:** a habilidade de adotar identidades alternativas com o objetivo de improvisação e descoberta; **Simulação:** a habilidade de interpretar e construir modelos dinâmicos de processos de mundo real; **Apropriação:** a habilidade de recortar e remixar conteúdos midiáticos de forma significativa; **Desempenho de múltiplas tarefas:** a habilidade de abarcar sensorialmente o ambiente e mudar de foco quando necessário para salientar detalhes; **Cognição distribuída:** a habilidade de interagir significativamente com ferramentas que expandem as capacidades mentais; **Inteligência coletiva:** a habilidade de conjugar conhecimentos e comparar anotações com os outros tendo em vista um objetivo comum; **Julgamento:** a habilidade de avaliar a confiabilidade e a credibilidade das diferentes fontes de informação; **Navegação transmidiática:** a habilidade de seguir o fluxo de histórias e informações através de múltiplas modalidades; **Trabalho em redes:** a habilidade de buscar, sintetizar e disseminar informações; **Negociação:** a habilidade de transitar por diferentes comunidades, discernindo e respeitando múltiplas perspectivas, e apropriando-se de normas alternativas (JENKINS et al, 2006, p.4).

Outro referencial importante para refletir e intervir sobre a relação entre jogos digitais e Educação Física escolar é a Mídia-Educação (FANTIN, 2006; FANTIN, RIVOLTELLA, 2012; GIRARDELLO; PEREIRA; MUNARIM, 2013). A mídia-educação se organiza a partir de três frentes de ação (contextos) que se relacionam com o âmbito da pesquisa e das práticas pedagógicas:

Contexto instrumental (educação com os meios): pautado numa perspectiva metodológica, propõe que as mídias passem a intermediar os processos de ensino e aprendizagem, na qualidade de recursos didáticos à disposição dos educadores; Contexto crítico (educação sobre e para os meios): parte da premissa de que as mídias são vetores de disseminação de mensagens e conteúdos, por meio dos quais são capazes de afetar o imaginário dos indivíduos com os quais mantêm contato. Sob esta justificativa, a mídia educação assume o papel de gerir o escopo de formação responsável por desenvolver as capacidades de compreensão, interpretação e avaliação, necessárias para o estabelecimento de uma relação crítica com os meios e suas mediações; Contexto produtivo (educação através dos meios): encarrega-se de converter as potencialidades linguísticas e expressivas das mídias em competências ensináveis, propiciando aos indivíduos novas maneiras de se comunicar com o mundo e de exteriorizar a sua individualidade (CRUZ Jr, 2013.p.291).

---

pondo em evidência as potencialidades democráticas dos dispositivos técnicos de mídia (BÉVORT; BELLONI, 2009).

De acordo com Buckingham (2018), desde os anos 1990, a mídia-educação se baseava nos seguintes aspectos chave: Linguagem, produção, representação e audiência, estes princípios também podem ser aplicados até os dias de hoje no que se refere à formação crítica para as mídias. Nesta direção, Kellner; Share (2008, p.689) afirmam que:

Os programas de televisão, os videogames, a música e mesmo os brinquedos se tornaram grandes transmissores da nossa cultura, os contadores e vendedores das histórias do nosso tempo, é agora, mais do que nunca, que as crianças precisam aprender a questionar criticamente as mensagens que as cercam e usar a grande variedade de ferramentas disponíveis para expressar suas ideias e exercer plena participação na sociedade.

Jenkins (2006) afirma que vivemos em uma cultura de convergência, ou seja, acontece uma mudança nas práticas socioculturais, decorrentes da influência da tecnologia, da economia, e da convergência da nova e da velha mídia. “A convergência de mídia é mais do que simplesmente uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre as tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e audiências existentes (p.15)”. No contexto em que vivemos de transformação tecnológica e econômica, a mídia-educação - e suas correlatas de formação crítica como o letramento digital, a alfabetização crítica da mídia, entre outras - é essencial para a democracia participativa, visto que as novas tecnologias de informação e comunicação, associadas à cultura de mídia baseada no mercado, fragmentaram, conectaram, convergiram, diversificaram, homogeneizaram, estabilizaram, ampliaram e remodelaram o mundo. Tais mudanças modificaram os modos de pensar das pessoas e estão reestruturando as sociedades em termos local e global (CASTELLS, 2004; JENKINS, 2006).

Através da produção de mídia alternativa, os alunos têm a oportunidade de criar suas próprias mensagens, desafiando textos e narrativas de mídia, explorando os diferentes meios midiáticos para expor suas ideias e pensamentos de forma autônoma e colaborativa, explorando assim, a cultura participativa abordada por Jenkins (2006). De acordo com este mesmo autor: “precisamos reavaliar os objetivos da educação midiática, para que os jovens possam se ver como produtores culturais e participantes, e não simplesmente como consumidores, críticos ou não” (2006, p.259).

Gee (2000, p.62) afirma que pensar criticamente é a habilidade de “entender e criticar sistemas de poder e injustiça”. Este mesmo autor defende uma carta de direitos para todos os alunos, incluindo quatro princípios pedagógicos: práticas situadas, instrução aberta, estruturação crítica e práticas transformadoras. Para o autor, “estes princípios buscam produzir pessoas que possam atuar no novo capitalismo, mas de uma maneira muito mais meta-consciente e política do que as complexas formas de escolaridade neo-capitalistas” (GEE, 2000, p.67).

Ao refletir sobre jogos digitais e educação, Gee (2009) expõe que os bons videogames

incorporam bons princípios de aprendizagem. Afinal, se ninguém conseguisse aprender esses jogos, quem os compraria? Portanto, para o autor, o desafio e a aprendizagem são os verdadeiros responsáveis por tornar os jogos digitais motivadores e divertidos. Assim, o autor lista alguns princípios de aprendizagem que estão presentes nos jogos digitais e sugere que a escola os incorpore em seus planejamentos e aulas, são eles:

- Agência (a soma dos princípios anteriormente citados dão ao jogador uma sensação de agência e controle, na escola sentir-se assim é raro);
- Boa ordenação dos problemas (nos jogos os problemas são construídos de acordo com o nível de complexidade e de forma progressiva, é preciso pensar dessa forma também na escola);
- Desafio e consolidação (nos jogos existem problemas desafiadores a serem resolvidos até que o jogador consiga encontrar soluções, na escola os estudantes com mais dificuldade não conseguem consolidar o aprendizado por falta de oportunidades, já os estudantes com mais facilidade, não se sentem desafiados a testar as habilidades adquiridas);
- Na hora certa e a pedido (nos games o jogador recebe a informação na hora certa, ou seja quando estão prontos para utilizá-la ou quando pedem, podendo fazer bom uso desta informação, os livros didáticos são pouco eficientes, pois tem muitas palavras fora de contexto e portanto o estudante não sabe exatamente como utilizar aquela informação);
- Sentidos contextualizados (aprender o significado das palavras dentro de um contexto facilita a aprendizagem, nos games isso sempre acontece através de ações, imagens e diálogos);
- Frustração prazerosa (os bons games ficam dentro do regime de competência do jogador (DISESSA, 2000), ou seja, eles são executáveis, mas se mantêm desafiadores, no âmbito educacional alguns conteúdos são fáceis demais para alguns alunos e muito difíceis para outros, onde fica o fator motivacional neste caso?);
- Pensamento sistemático (nos games os jogadores precisam pensar sobre relações e não sobre eventos, fatos e habilidades de forma isolada);
- Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos (a sociedade capitalista em que vivemos nos estimula a fazer as coisas de forma rápida e eficiente, entretanto sabe-se que a pressa pode ser inimiga da perfeição e no universo dos games isso não é diferente, eles encorajam os jogadores a explorar ao máximo antes de prosseguir);
- Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído (os personagens virtuais tem habilidades e conhecimentos próprios que emprestam ao jogador), além disso o conhecimento central necessário para jogar o jogo é distribuído entre os jogadores reais e virtuais permitindo o trabalho em equipe e de forma cooperativa;
- Equipes transfuncionais (em alguns jogos com múltiplos jogadores cada jogador tem um conjunto diferenciado de habilidades e é responsável pela sua

própria função, entretanto cada jogador precisa se integrar e coordenar suas ações possibilitando o jogo de ser jogado, pois a missão é comum a todos os jogadores);

- Performance anterior à competência (os bons videogames funcionam de maneira oposta à maioria das escolas, ou seja, a performance vem antes da competência (GEE, 2009).

A proposta de Gee (2009) é sobre como utilizar os princípios de aprendizagem existentes nos bons videogames, de modo reflexivo e estratégico, dentro e fora das escolas. Por que não nas aulas de Educação Física? Sua proposição não é necessariamente inserir os jogos digitais nas aulas, mas sim buscar inspiração metodológica em seus princípios de aprendizagem para transformar o modo de ensinar e aprender na escola.

Através do apoio e suporte oferecido pelo design do jogo, pelas ferramentas inteligentes ou por jogadores mais experientes, os jogadores podem ter desempenho antes de serem competentes. Lembro de uma vivência prática com o Hóquei na escola em que trabalhei e os comentários dos alunos com relação a todos adquirirem o conhecimento da modalidade simultaneamente e sem experiência prévia, como foi instigante, divertido e prazeroso para eles jogar de igual para igual e ver que era possível aprender uma modalidade nova em tão pouco tempo desde que trabalhassem em equipe para solucionar os problemas que fossem surgindo no decorrer do jogo. Tavares (2005) sugere, baseando-se no trabalho de Prensky (2006), algumas características de um bom jogo digital: precisa ser balanceado (nem fácil, nem difícil), criativo (trazer inovações provenientes do criador do jogo e também estimular a criatividade dos jogadores para modificá-lo e/ou construí-lo), focado (entreter o jogador, sem distrações), ter personagens (que pode ser o realismo do jogo, como em jogos de corrida, por exemplo), ter tensão (despertar no jogador sentir as emoções do jogo, como em games de terror, suspense ou esportes), ter energia (estimular o jogador a jogar mais, seja através de desafios, música e todos os elementos misturados) e ser livre de gênero (com possibilidades iguais para ambos os sexos). Essas sugestões também podem ser aplicadas no âmbito educacional como um todo e especificamente nas aulas de Educação Física.

Aos professores de Educação Física, cabe-nos conhecer as possibilidades pedagógicas a serem exploradas utilizando-se dos jogos digitais, seja em seu contexto instrumental, crítico e/ou produtivo. De acordo com Gee (2009), no aspecto interação com os jogos digitais, o autor afirma que “os games respondem”, ou seja, é preciso jogar, entrar em contato com os desafios e possíveis soluções de problemas, pois “nada acontece até que o jogador aja e tome decisões”, ou seja, jogar um jogo digital oferece diferentes oportunidades de interação e aprendizado por meio das respostas dos jogadores.

No âmbito desta pesquisa, faz-se necessário refletir sobre as experiências pedagógicas com jogos digitais na Educação Física à luz de questionamentos levantados pelos autores citados anteriormente. Por exemplo, o que a Educação Física, que trata dos jogos digitais como conteúdo a ser inserido nas escolas, tem a se apropriar - e contribuir - a partir do campo da mídia-educação? Ou ainda, de que modo podemos pensar a atuação pedagógica da Educação Física a partir dos desafios da mídia-educação para o século XXI colocados por Jenkins et al (2006)?



### 3.1 ESCOLA, EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGOS DIGITAIS

A presença dos jogos digitais no âmbito educacional ainda causa estranhamento nos dias de hoje. Há quem questione ou duvide de seus usos pedagógicos, seja como conteúdo ou como ferramenta educacional. É importante começar então, a partir da definição de jogo, considerando autores renomados no assunto, tais como: Huizinga, Caillois, Suits, Crawford, dentre outros.

De acordo com Huizinga (1950, p.13):

Uma atividade livre que fica conscientemente fora da vida “ordinária” como sendo “não séria”, mas ao mesmo tempo absorvendo o jogador intensamente e completamente. Ela é uma atividade desconectada de interesses materiais e nenhum lucro pode ser obtido com ela. Ela acontece dentro de suas próprias fronteiras de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de maneira ordenada. Ela promove a formação de agrupamentos sociais que tendem a se cercar de segredo e sublinham a diferença do mundo comum por disfarce ou outros meios.

Já Caillois (1961, p.10-11) acredita que jogo é: “uma atividade que é essencialmente: livre (voluntária), separada (no tempo e no espaço), incerta, improdutiva, governada por regras, com faz de conta”.

Jogar um jogo é se envolver em uma atividade direcionada a trazer um estado específico de coisas, usando somente meios permitidos pelas regras, em que as regras proíbem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes e em que tais regras são aceitas apenas porque tornam possível tal atividade (SUITS, 1978, p.34).

Caillois classifica ainda os jogos em: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. *Agôn* são os jogos dominados por atividades competitivas. Tenta-se criar situações ideais e igualitárias para todos os participantes, aparece nas competições esportivas. *Alea* são jogos em oposição ao *agôn*, pois o jogador é passivo, não utiliza habilidades previamente adquiridas, o acaso predomina, aparece nos jogos de azar (roleta, bingo, loterias). *Mimicry* são jogos fictícios em que os jogadores assumem o papel de personagens, apropriando-se de outra realidade que não a sua, presente nos jogos protagonizados. *Ilinx* são jogos que buscam vertigem, espasmo, transe, afastamento súbito da realidade. Essa sensação pode ser provocada por giros, volteios, rápidas trocas de direção (CAILLOIS, 1990).

De acordo com Avedon; Sutton-Smith (1971, p.7), “em seu nível mais elementar nós podemos definir um jogo como um exercício de sistemas de controle voluntário no qual há uma oposição entre forças, restrita por um procedimento, e regras para produzir um resultado desequilibrado”.

Eu percebo quatro fatores comuns: representação (um sistema formal fechado que subjetivamente representa um subconjunto da realidade), interação, conflito e segurança (os resultados de um jogo são sempre menos severos que as situações que o jogo modela) (CRAWFORD, 1982, p.41).

Kelley entende que (1988, p.50), “um jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especifica um objeto a ser alcançado e os meios permissíveis de atingi-lo”.

Já na visão de Salen; Zimmerman (2004, p.96), “ um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”.

Baseado nas definições anteriormente expostas, Juul (2019, p.45) propõe uma definição de jogo com seis (6) características:

1. Regras: jogos são baseados em regras; 2. Resultado quantificável e variável: jogos tem resultados variáveis e quantificáveis; 3. Valorização do resultado: diferentes resultados potenciais do jogo recebem diferentes valores, alguns positivos e alguns negativos; 4. Esforço do jogador: o jogador exerce esforço para influenciar o resultado (jogos são desafiadores). 5. Jogador conectado ao resultado: o jogador está emocionalmente conectado ao resultado de um jogo no sentido de que um jogador será vencedor e ficará “feliz” no caso de um resultado positivo, mas será perdedor e ficará “infeliz” no caso de um resultado negativo; 6. Consequências negociáveis: O mesmo jogo (conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem consequências na vida real (JUUL, 2019, p.45).

No que se refere a jogos e educação, podemos destacar quatro formas de inserir essas mídias no processo de ensino e aprendizagem nas salas de aula. A primeira, envolve a elaboração de jogos pelos próprios alunos; a segunda tem o objetivo de incluir educadores e/ou desenvolvedores de jogos para criar jogos educacionais para ensinar conteúdos aos alunos (jogos sérios); a terceira diz respeito ao uso de jogos comerciais em sala de aula; e a quarta, chamada de *gamification*, aplica os princípios dos jogos em ambientes comuns (ECK, apud HOCHSPRUNG; CRUZ, 2017).

Vale lembrar a importância da mediação do professor para a utilização dos jogos digitais, enquanto artefatos mediadores de aprendizagem, mesmo conhecendo-se as potencialidades destes jogos, pois o incentivo à descoberta por parte dos estudantes é primordial (GÓMEZ, 2009).

Portanto, as mediações escolares são essenciais, considerando-se a comunicação, como elemento fundamental da educação. É neste íterim que a mídia-educação se insere, buscando formar estudantes críticos, participativos e criativos para a utilização das tecnologias de comunicação e informação. A compreensão da mídia-educação acontece a partir de três perspectivas: “com os meios (perspectiva instrumental), educar sobre/ para os meios (perspectiva crítica), e através dos meios (perspectiva expressivo produtiva)” (FANTIN, 2011).

Portanto, este trabalho visa também observar e discutir de que forma os jogos digitais

estão sendo utilizados nas salas de aula, analisando as práticas pedagógicas através das perspectivas citadas acima.

A definição de jogos proposta neste estudo não pretende limitá-los a uma mídia específica ou a algum conjunto de ferramentas ou objetos, mas sim, elucidar algumas definições para pensarmos sobre este tema tão conhecido e utilizado no âmbito educacional e sobretudo na Educação Física.

Além disso, nós sabemos que muitos jogos na verdade se movem entre as mídias: jogos de cartas são jogados em computadores, esportes continuam populares como gênero de videogame e videogames ocasionalmente se tornam jogos de tabuleiro. Não existe um conjunto de equipamentos ou suporte material comum a todos os jogos. O que é comum, entretanto, é um tipo específico de suporte imaterial, a saber, a manutenção das regras, a determinação de quais ações são permitidas e a que elas levarão. O respeito às regras é na verdade oferecido pelos seres humanos (em jogos de cartas ou tabuleiro), computadores ou leis da física (no caso dos esportes) (JUUL, 2019, p.54).

Quando os jogos e suas narrativas conseguem transitar por diferentes meios midiáticos, são chamados de transmidiáticos (JUUL, 2019), requisitando ou não o uso do corpo do jogador, seja com o movimento corporal em si (no caso dos *exergames*) ou a partir de joysticks (controles) e telas sensíveis ao toque (*touch*)

O corpo muitas vezes é deixado de lado, é ignorado e não damos tanta importância ao que nosso corpo nos diz. De acordo com Girardello; Fantin; Pereira (2021, p.38),

A marginalidade do corpo nos estudos de infâncias e mídias faz aflorar a dificuldade que temos, na sociedade em geral e também no campo da educação, de considerar crianças como corpos sensíveis e expressivos, além da dificuldade de enfrentar questões expressas e impressas no corpo, como gênero, sexualidade, etnia, *sexting*, padrões de beleza, *bullying*, entre outras.

Pereira (2014), inspirado em Merleau Ponty (1980), nos lembra que as crianças são sempre corpo no mundo, incluindo aí, suas relações com a mídia. Considerando que o corpo é sócio-histórico, dialógico, que é sensível e motriz, portanto percebe e expressa, confirmamos assim, nossa existência como Seres Humanos no mundo.

A palavra mundo freireana (FREIRE, 1989), fruto de uma leitura crítica que percebe as relações entre texto e contexto, palavra e mundo, constitui-se no brincar de um corpo que sente e se expressa entre espaços, formas, texturas, cores, cheiros, histórias, imagens, músicas, gestos - sejam ou não digitais. Por outro lado, o digital e suas múltiplas linguagens, inseparáveis do fluxo da vida, não envolve as crianças apenas em pensamento, mas na totalidade corporal que elas são (PEREIRA, 2014; GIRARDELLO; FANTIN; PEREIRA, 2021, p.39).

Importante lembrar que somos um corpo-sujeito-relacional, portanto a interação com o outro me faz ser quem sou, ou seja, eu existo na presença do outro. Neste cenário, vale lembrar que: “a brincadeira com e através das mídias é também um espaço de manifestação do corpo: o olhar da criança envolve e apalpa o que vê”. (GIRARDELLO; FANTIN; PEREIRA, 2021, p.39).

Considerando que a criança é corpo em sua relação com a mídia e, portanto, com os jogos digitais, esta pesquisa lança alguns questionamentos sem ter a pretensão de esgotá-los: é possível criar ambientes educacionais favoráveis e criativos, que possibilitem a utilização de jogos digitais na Educação Física escolar? É possível promover o uso crítico e responsável das mídias nas escolas? Existem tecnologias disponíveis para explorar as potencialidades dos jogos digitais, atendendo as necessidades corporais das crianças e as demandas reflexivas dos jovens?

Diante deste cenário, aliar os jogos digitais às aulas de Educação Física pode ser um caminho para ampliar o repertório cultural do movimento através de diferentes práticas corporais, incluindo as suas manifestações no contexto digital. Todavia, os jogos digitais fazem parte da cultura lúdica e esportiva atual, formando uma nova conjuntura cultural e social marcada pelos avanços tecnológicos digitais.

De acordo com Cruz Jr (2013, p.288):

De fato, não é novidade que o jogo, em sentido lato, é um tema caro ao campo educacional, em parte, devido à importante assistência que tem oferecido aos professores em diversos tipos de disciplina e situações didáticas. Contudo, é na Educação Física que essa relevância extrapola a esfera instrumental, ou seja, onde jogo deixa de ser concebido unicamente como uma ferramenta pedagógica, um “meio para”, assumindo o status de conteúdo e objeto de conhecimento – fato que acentua o mérito das investigações a respeito do assunto.

Os jogos digitais como alternativas pedagógicas podem ser grandes aliados nos processos de ensino e aprendizagem pois possuem potencial como atividade lúdica e motivadora (RAMOS; CRUZ, 2018). Neste sentido os jogos digitais também têm sido explorados no âmbito educacional, visto que podem ser uma alternativa muito atrativa e divertida, quebrando a monotonia do sistema de ensino tradicional e obsoleto que perdura há muito tempo.

O sistema tradicional de ensino se baseia em relações hierárquicas de poder e saber, onde o professor é visto como transmissor de conhecimento e os alunos são considerados meros receptores de informações. É preciso romper com este paradigma que forma alunos passivos, através de metodologias de ensino ultrapassadas, baseadas na memorização e reprodução de conteúdos, sem a criticidade necessária em tempos de internet.

Os jogos digitais adentram o âmbito educacional de ensino como alternativa viável, buscando inovação e motivação para aprender e ensinar de forma prazerosa. Sabe-se que os alunos têm muito a contribuir neste processo de ensino e aprendizagem e que a mediação do professor é essencial e indispensável para estimular a participação de todos de forma cooperativa e com a criticidade necessária.

Mediação pode ser entendida, portanto, como um conjunto de elementos que intervêm na estruturação, organização e reorganização da percepção da realidade em que está inserido o receptor, tendo poder também para valorizar implícita e explicitamente essa realidade. As mediações produzem e reproduzem os significados sociais, sendo o “espaço” que possibilita compreender as interações entre a produção e a recepção (JACKS, 1999, p.48-49).

Nesse contexto, os jogos digitais podem ser utilizados como recurso pedagógico / didático, como objeto de reflexão da realidade, aliando os mais diversos conteúdos e contextos de ensino, a um fenômeno cultural muito popular e aceito em larga escala pelas gerações mais novas.

De acordo com Ferreira; Pimentel (2021, p. 354), “os jogos digitais têm como característica promover novos sentidos e significados proporcionando novos modos de interação dentro e fora do ambiente digital, ressignificando a corporeidade e a cultura corporal de movimento”.

Pesquisando sobre o tema, encontrei Betti (1998), um dos pioneiros no Brasil a estudar a relação entre Educação Física e o campo da mídia, que afirma que o esporte é uma manifestação polissêmica e, assim, a cultura esportiva abrange o esporte, como prática corporal, bem como, as formas midiáticas do esporte telespetáculo, dos jogos de videogame e computador. Assim, os jogos digitais auxiliam na formação da cultura esportiva, junto com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) formando a cibercultura.

Combinando inúmeros recursos computacionais da informática, com o influente potencial comunicativo da internet, as TICs inauguram não apenas novos instrumentos capazes de mediar a relação mundo-sujeito, mas também uma nova dimensão regida por entidades puramente digitais, denominado ciberespaço. O ciberespaço (também chamado de rede) representa o palco principal, no qual múltiplas formas de socialização de indivíduos online se concretizam e se desdobram. Este fenômeno traz consigo a insurgência de uma nova modalidade de cultura que permeia relações intra e interpessoais, e é permeada pelos recursos e aplicativos característicos dessas tecnologias, a cibercultura. Definida como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p.17), a cibercultura, atualmente, vem aglutinando inúmeras áreas do conhecimento em torno de suas temáticas emergentes, das quais, o corpo tem adquirido crescente atenção (CRUZ Jr; SILVA, 2010, p.90).

Na BNCC (Base Nacional Comum Curricular, 2018), os jogos digitais estão presentes no Eixo Temático Brincadeiras e Jogos para as turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Na Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis, os jogos digitais aparecem como conteúdo a ser trabalhado com os nonos (9º) anos, especificamente no conteúdo de lutas.

São muitos os desafios enfrentados, no que se refere à inclusão da mídia e de outras linguagens na educação, podemos citar como exemplos: a resistência, a restrição e o preconceito, seja por parte da equipe pedagógica, das famílias e/ou dos demais profissionais

que trabalham no âmbito educacional. Com a utilização dos jogos digitais não seria diferente, nas escolas de modo geral e na Educação Física em específico. Entretanto, com a pandemia, o que era um problema por ser desconhecido ou por não se enxergar a relação, passa a ser um dos caminhos possíveis, então, o jogo digital entra na sala de aula nesse formato remoto, na ausência da quadra e de outros espaços ocupados pela Educação Física, os jogos digitais aparecem como uma das saídas ou possibilidades para organização do trabalho remoto da escola e da Educação Física.

Através do conceito de mídia-educação é possível empoderar os sujeitos, nesse caso, professores e alunos, de forma que eles sejam capazes de utilizar e pensar criticamente as mídias e as tecnologias, aprendendo e se desenvolvendo, através destas.

As novas tecnologias da comunicação são ferramentas poderosas que podem libertar ou dominar, manipular ou esclarecer, e é vital que os educadores ensinem seus alunos a usar e analisar criticamente esses tipos de mídia (KELLNER; SHARE, 2008, p. 703).

De acordo com Bévort; Belloni (2009, p.2), “não pode haver cidadania sem apropriação crítica e criativa, por todos os cidadãos, das mídias que o progresso técnico coloca à disposição da sociedade”. As autoras relatam que no Brasil existem dificuldades para a consolidação da mídia-educação, principalmente devido a sua pouca importância na formação inicial e continuada de professores, a falta de políticas públicas voltadas para o setor, a falta de investimentos para ações e pesquisas, o uso de “receitas prontas” para educação em detrimento da reflexão sobre o tema na formação de professores e a presença apenas instrumental das tecnologias no âmbito educacional.

Tematizar a cultura midiática (digital), na formação continuada de professores de Educação Física é fundamental. Principalmente se levarmos em consideração o momento histórico em que vivemos, portanto, abordar na formação continuada o diálogo com as mídias, a partir da mídia educação, pode contribuir para experiências significativas e transformadoras para a formação dos sujeitos e conseqüentemente, em suas práticas pedagógicas (FANTIN; RIVOLTELLA, 2012).

Existem alguns aspectos importantes a se considerar quando nos referimos ao uso de tecnologias e suas mediações:

Tais aspectos vão desde os políticos, sociais, econômicos e culturais - que dizem respeito a dimensões de acesso, inclusão digital, consumos, possibilidade de autoria, participação e cidadania, aspectos educativos, pedagógicos, éticos, estéticos e ligados à subjetividade na formação humana. Afinal, nem sempre os receios diante dos riscos das tecnologias digitais e da web significam a capacidade de educar como diz Rivoltella (2017) (GIRARDELLO; FANTIN; PEREIRA, 2021, p.35).

As diretrizes Curriculares Nacionais enfatizam o papel indispensável das mídias e afirmam que os professores devem estar aptos a “relacionar as linguagens dos meios de

comunicação à educação, nos processos didático-pedagógicos” (MEC, 2006, p.18). Para tanto, é preciso investir na formação inicial e continuada de professores voltadas para a mídia-educação.

Outra situação que me motivou a pesquisar o assunto foram as lacunas existentes no currículo de graduação em Educação Física, pois o contato que temos com determinados conteúdos dentre eles, lutas, atividades rítmicas, esportes de aventura, ginástica, etc., são insuficientes para qualificar os docentes nessas áreas. Acredito que o conteúdo lutas é ainda mais desafiador, pois além da escassez de vivências nessa área (durante a graduação), existe o risco de lesões, possível confusão com incentivo à violência e risco de ser mal interpretada pelas famílias e comunidade escolar.

Visando responder parte dos questionamentos feitos anteriormente no âmbito da mídia-educação e com amparo na proposta curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis, esta pesquisa de mestrado visa analisar, a partir da produção acadêmica publicada em anais do evento científico CONBRACE (Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte), os usos pedagógicos de jogos digitais na Educação Física escolar.

#### 4 DADOS CONSTRUÍDOS, ANÁLISE CRÍTICA E DISCUSSÃO A PARTIR DOS TRABALHOS SELECIONADOS

Neste capítulo, disponibilizo os dados produzidos a partir da seleção das publicações do CONBRACE que abordam a prática pedagógica com jogos digitais na Educação Física escolar. Para isso, a análise se orientou a partir das questões levantadas acima, e em seguida, houve a produção de gráficos a fim de facilitar as análises e visualização dos dados. Os dados foram analisados qualitativamente e sempre que possível, relacionando-os com artigos e autores do campo mídia-educação, os quais serviram como base para a realização deste trabalho de mestrado.

Os trabalhos selecionados que tratam especificamente sobre a prática pedagógica com jogos digitais nas aulas de Educação Física foram selecionados de acordo com os critérios de exclusão e inclusão descritos na metodologia deste trabalho. Segue o quadro 1, contendo os títulos, ano de publicação, autores e grupos de trabalho temático (GTT) onde foram publicados.

Quadro 1: Títulos, ano de publicação, autores e grupos de trabalho temático (GTT) onde foram publicados

TÍTULOS	XXII CONBRACE - 2021	PUBLICAÇÕES
<b>Os jogos eletrônicos e suas relações com a educação física no ensino remoto</b>	Tales Fidelis Falque Vieira, Cristiane Rezende Silva	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>Tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar: análise das publicações dos anais do gtt comunicação e mídia do conbrace (2011-2019)</b>	Diego Fernando Coentro Ferreira, Everson Moraes Abreu, Marcos Renan Freitas de Oliveira, Alcicley Mendes Cardoso, Higson Rodrigues Coelho	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>A gamificação nas aulas de educação física: um relato de e criação de jogos digitais nas aulas de educação física durante o ensino remoto: quando experiência no pibid</b>	Vinícius José de Lima Alves, Joseildo Anderson Alves da Silva, Allyson Carvalho de Araújo, Leilane Leite	GTT 5 - ESCOLA
<b>Professores e alunos aprendem juntos</b>	Rodrigo da Silva Martins, Cláudia Aleixo Alves	GTT 5 - ESCOLA
<b>Utilizando vídeos do just dance® para vivenciar a dança no ensino fundamental: um relato de experiência</b>	Bruno NASCIMENTO, Viktor Hugo Cavalcanti Correia, Raquel da Silva Aragão	GTT 5 - ESCOLA
	<b>XXI CONBRACE - 2019</b>	



<b>Jogos digitais como metodologia na educação física escolar</b>	Dário Ygor Albuquerque da Silva Valdivino, Marcio Romeu Ribas de Oliveira	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – uma revisão sistemática</b>	George Tawlinson Soares Gadêlha, Karluza Araújo Moreira Dantas, Wanessa Cristina Maranhão de Freitas Rodrigues, Erika Janaina Santiago Moreira Freire, Leilane Shamara Guedes, Aguinaldo César Surdi Pereira,	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>Jogos eletrônicos na bncc para a educação física</b>	Lucas Barbosa Silva, Otávio Bonjiovanne Lourenço, Vinícius Augusto do Nascimento Monteiro, Silvan Menezes dos Santos, Junior Vagner Pereira da Silva	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>programa de residência pedagógica – ufrj: os games como uma alternativa metodológica de ensino na educação física escolar</b>	Laryssa Rangel Guerra, Yuri Santos de Menez, Maria Aparecida Santos de Oliveira, Ricardo Ruffoni	GTT 5 - ESCOLA
<b>A dança na educação física escolar por meio do jogo eletrônico just dance</b>	Luanna da Silva Lima, Arthur Bispo de Moraes, Rosa Maria Rayol Reis, Anibal Correia Brito Neto	GTT 5 - ESCOLA
<b>Do jogo eletrônico para uma experiência corporal na educação física escolar</b>	Thamara Cardoso Jacob, Lúcio Flávio da Silva	GTT 5 - ESCOLA
<b>Interfaces entre os jogos eletrônicos e a tematização das lutas na educação física escolar: um relato de experiência</b>	Alex Sousa Pereira, Alysson A. Silva, Fábio P. G. Reis	GTT 5 - ESCOLA
	<b>XX CONBRACE - 2017</b>	
<b>A gamificação em cena na formação continuada de professores de educação física do natal-rn</b>	Thiago Felipe Maia Lisboa, Antonio Fernandes de Souza Jr	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>O xbox como instrumento pedagógico nas aulas de educação física: relato de experiência</b>	Bruna Priscila Leonizio Lopes, Mayara Cristina Mendes Maia, Maria Aparecida Dias	GTT 5 - ESCOLA
<b>Uma dialética pedagógica possível: a simbiose entre o celular e os jogos tradicionais no ambiente escolar</b>	Raquel Nunes Tavares, Jean Divino de Jesus	GTT 5 - ESCOLA
	<b>XIX CONBRACE - 2015</b>	
<b>As tecnologias nas aulas de educação física escolar</b>	Arlindo Fernando Paiva de Carvalho Jr	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA

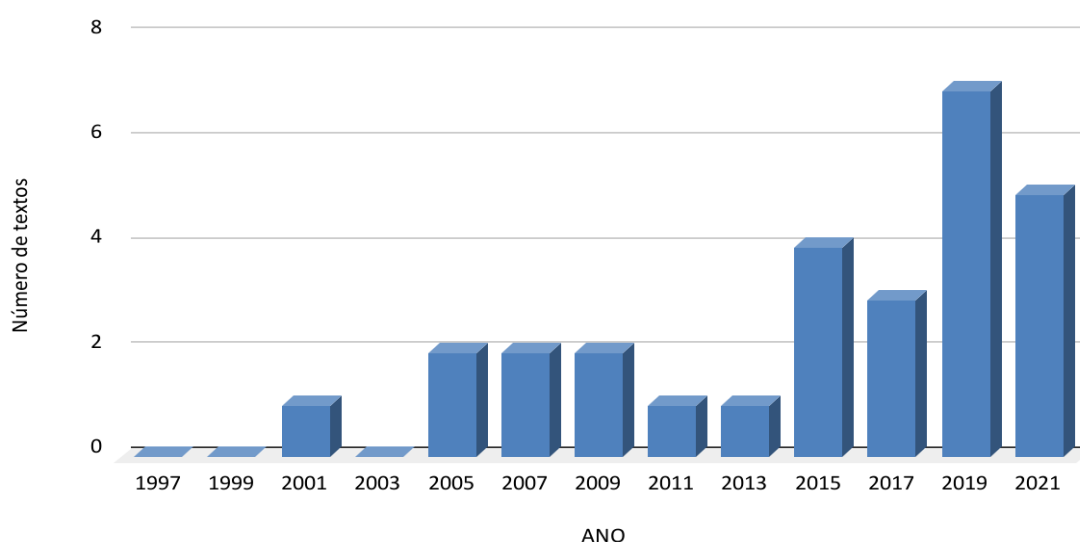
<b>Jogos digitais e a gestão do esporte: o caso football manager</b>	Alan Queiroz da Costa , Ary José Rocco	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>Literacias digitais e educação física: aproximações entre comunicação e ciências do esporte por meio dos jogos digitais</b>	Alan Queiroz da Costa	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>Vivendo o jogo ou jogando a vida? notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada</b>	Gilson Cruz Jr	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>“Hoje é dia de game”: a presença do video game em aulas de educação física</b>	Mayara Cristina Mendes Maia	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
	<b>XVIII CONBRACE - 2013</b>	
<b>Burlando o círculo mágico: o esporte no bojo da gamificação</b>	Gilson Cruz Jr	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
	<b>XVII CONBRACE - 2011</b>	
<b>Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física)</b>	Gilson Cruz Jr	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
	<b>XVI CONBRACE - 2009</b>	
<b>“Press start”: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos</b>	Victor de Abreu Azevedo , Ana Paula Salles da Silva	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>educação física e mídia: perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual</b>	Alan Queiroz da Costa	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
	<b>XV CONBRACE - 2007</b>	
<b>Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual</b>	Alfredo Feres Neto	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos</b>	Guilherme Carvalho Franco Da Silveira, Livia Maria Zahra Barud Torres	GTT 5 - ESCOLA
	<b>XIV CONBRACE - 2005</b>	
<b>Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa</b>	Alan Queiroz da Costa , Mauro Betti	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
<b>Brincadeiras aos pedaços: convivência e conflito na sociedade de rede</b>	Rogério Santos Pereira, Silvio Ricardo da Silva	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
	<b>XIII CONBRACE - 2003</b>	
Não tivemos publicações de artigos envolvendo os jogos digitais e práticas pedagógicas na educação		

física .		
	<b>XII CONBRACE - 2001</b>	
<b>Virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas: implicações para a educação física</b>	Alfredo Feres Neto. Anais impresso do Conbrace.	GTT 2 - COMUNICAÇÃO E MÍDIA
	<b>XI CONBRACE - 1999</b>	
Não tivemos publicações de artigos envolvendo os jogos digitais e práticas pedagógicas na Educação Física .		
	<b>X CONBRACE - 1997</b>	
Não tivemos publicações de artigos envolvendo os jogos digitais e práticas pedagógicas na Educação Física .		

Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Neste trabalho de mestrado, analisamos os textos publicados no CONBRACE, entre os anos de 1997 e 2021. Conforme podemos visualizar no gráfico 1 abaixo, houve uma crescente na publicação de artigos sobre as práticas pedagógicas envolvendo os jogos digitais na Educação Física. Sendo que nos anos 1997, 1999 e 2003 não tivemos nenhum trabalho publicado dentro desta temática. O ano em que mais tivemos artigos publicados, foi 2019 com sete trabalhos, seguido por 2021, com cinco trabalhos no total e o ano de 2015, com quatro trabalhos publicados.

Gráfico 1: Número de textos por edição do CONBRACE

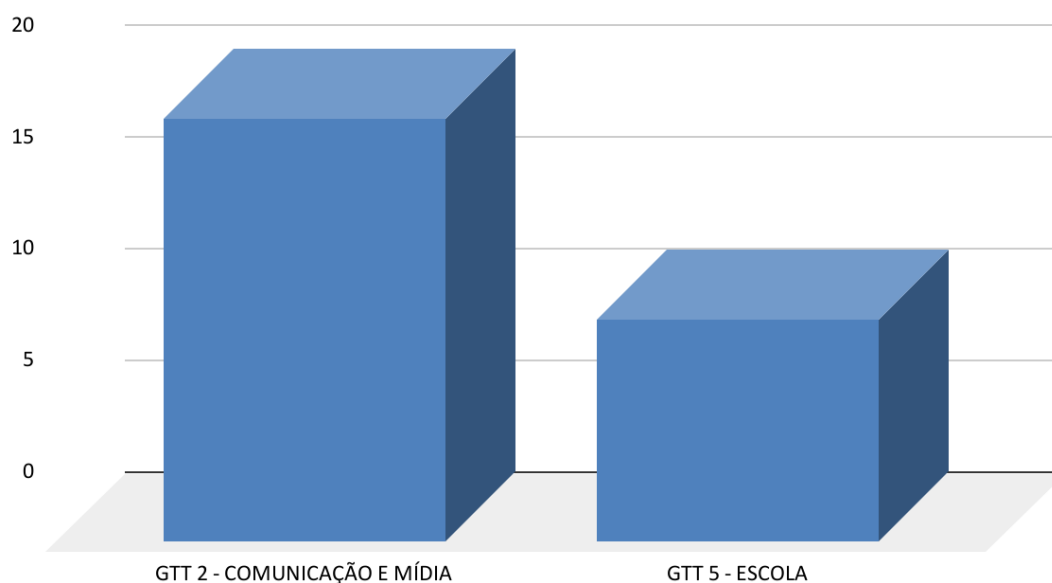


Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Pode-se sugerir que a pandemia de Covid-19 possa ter influenciado nesse placar, uma vez que em 2019 o vírus começou a circular no mundo e em 2020 chegou no Brasil. Entretanto, é apenas uma suposição ao considerar o período caótico em que vivemos e os ajustes necessários para se trabalhar com o ensino remoto. Sugiro mais pesquisas relacionadas ao tema para confirmar essa suspeita. O que podemos perceber, observando o gráfico, é que embora exista oscilação entre as edições do evento, permanece uma tendência crescente de presença de trabalhos que abordam jogos digitais na Educação Física escolar.

Dentro do período de 1997 a 2021, partimos de um universo de 1062 textos publicados no GTT- Escola e de 425 textos publicados no GTT- Comunicação e Mídia, selecionamos apenas 29 textos que refletem sobre a prática pedagógica, ou que propõem práticas pedagógicas envolvendo os jogos digitais, na Educação Física escolar. Destes textos selecionados, 10 são do GTT-Escola e 19 são do GTT- Comunicação e Mídia. Os critérios de inclusão foram textos que tratam dos jogos digitais propondo uma reflexão sobre a prática pedagógica ou propondo a própria prática pedagógica nas aulas de Educação Física.

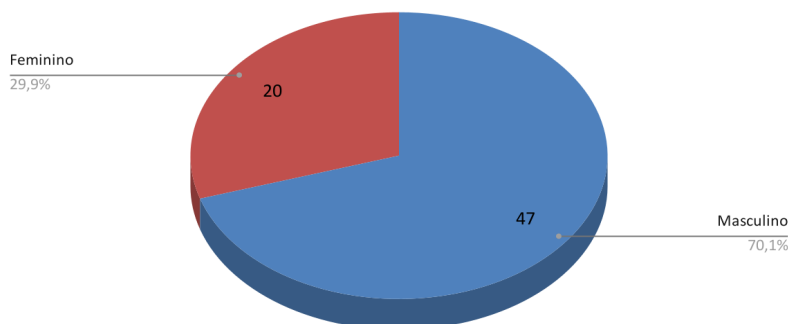
Gráfico 2: Número total de textos por GTT (1997-2021)



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

No que se refere ao gênero dos autores envolvidos nas publicações, 70,1%, ou seja, 47 autores são do gênero masculino, em detrimento de apenas 29,9%, o que corresponde a um total de 20 autoras do gênero feminino. Este fato já era esperado uma vez que, o universo dos jogos digitais é tido como um meio de predominância masculina, portanto quando tratamos dos autores que pesquisam este tema, também constatou-se esta predominância.

Gráfico 3: Gênero dos(as) Autores



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Não entrarei na questão identidade de gênero que é muito mais complexa e considerada uma construção histórica, cultural e social, apenas tomei como base os nomes dos autores nas publicações para definir o gênero dos mesmos. Não que isso não seja importante na sociedade patriarcal em que estamos inseridas, onde somente este ano, conquistamos um espaço no currículo lattes para acrescentar licença maternidade e justificar assim, a falta/pausa nas atividades laborais e/ou acadêmicas durante este período tão conturbado e sublime na vida das mães e bebês. Apenas penso que entrar nesse mérito no momento não vai interferir nas questões a serem refletidas a seguir.

No universo dos jogos digitais também percebemos o reflexo da sociedade patriarcal em que vivemos, uma vez que, as personagens mulheres seguem os estereótipos hipersexualizados, para chamar a atenção do público alvo, predominantemente masculino.

De acordo com Rodrigues; Sabbatini (2016), alguns questionamentos e reflexões sobre o assunto são essenciais: qual seria o papel da escola e do professor na desconstrução desses estereótipos? De que forma podemos ajudar as meninas a se aceitarem como são, naturalmente, sem os padrões cruéis da sociedade definindo sua imagem e seu papel social?

Acrescentaria também outras questões relevantes com relação a estes padrões estimulados socialmente e reforçados pela indústria cultural do entretenimento, portanto, dos jogos digitais. Quais as consequências de estimular esses padrões na sociedade? Será que o alto número de crianças e adolescentes com distúrbios alimentares, baixa auto-estima, depressão e suicídio estão relacionados com isso? Será que o universo dos jogos digitais não seria um meio de quebrar com estes padrões e lembrar a importância do papel das mulheres e de outros gêneros na sociedade?

De acordo com Alves et al (2009), existe um crescimento da presença feminina nos jogos digitais, bem como, no desenvolvimento de jogos voltados para esse público alvo. As autoras afirmam que a demanda do mercado e as críticas recebidas sobre os estereótipos criados a partir da imagem da mulher nos jogos, exige mudanças por parte de seus desenvolvedores, na tentativa de representatividade feminina na cultura gamer como um todo. Entretanto, levará um tempo para conseguirmos quebrar este paradigma socialmente aceito e consumido como verdade absoluta até então.

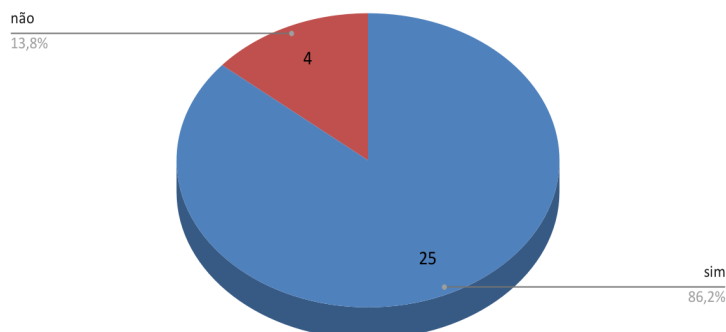
Conscientizar as meninas, mulheres e mães do poder que elas exercem sobre a sociedade e sobretudo sobre a criação de seus filhos é urgente! Afinal o que seria da indústria cosmética e de cirurgia plástica se as pessoas se aceitassem e se amassem como são? Estaria a “ditadura da beleza” e o patriarcado por um fio? Como os jogos digitais poderiam trabalhar esta temática tão essencial e de forma lúdica?

De acordo com Cruz Jr (2021, p.13) os jogos digitais:

Ao combinarem sistemas de regras com elementos ficcionais e narrativos, os jogos também realçam sua função discursiva e sua capacidade de enunciar visões de mundo variadas sobre os temas que aborda e as experiências que proporciona ao jogador.

Com relação ao vínculo dos autores, dos artigos selecionados no Conbrace, com universidades, 86,2% possuem vinculação a alguma universidade em detrimento a 13,8% que não possuem vínculo algum com universidade durante a publicação do artigo estudado. Fica nítida a importância da participação universitária para a publicação dos trabalhos com jogos digitais, seja através do engajamento em grupos de pesquisas que tratam da temática, seja pela necessidade de publicação exigida para permanecer enquanto docente nas universidades ou para ingressar em um curso de pós-graduação em áreas afins, dentre outros aspectos similares.

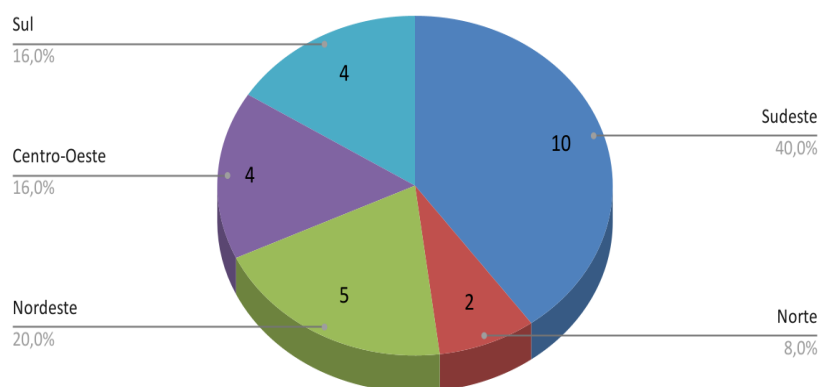
Gráfico 4: Vinculação do texto a Universidade



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Sendo que ao localizar estas Universidades por região Brasileira percebemos uma predominância de universidades localizadas na região sudeste, seguidas pelo nordeste, centro-oeste e sul e, por último, ficou a região norte. Será que existe relação com esta predominância e os grupos de estudos em comunicação e mídia e programas de pós-graduação espalhados pelo Brasil, uma vez que a maioria dos artigos selecionados estão no GTT de Comunicação e Mídia? Embora fuja do objetivo deste estudo, uma vez que teríamos dificuldades para mapear os deslocamentos de autores/pesquisadores em 25 anos de publicações dos GTTs, esta seria uma indicação para pesquisas futuras sobre a temática.

Gráfico 5: Distribuição das Universidades vinculadas aos Textos por Região



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Podemos observar no gráfico 5, algo que contraria a versão regional da pós-graduação, a qual se concentra em Sergipe, Natal, Pernambuco, sendo assim, o esperado seria o Nordeste como primeira região. Podemos citar como fatores que podem ter contribuído para a descentralização do Sul; a inserção de pesquisadores que fizeram essa formação nas regiões Sul e migraram para outras regiões (Nordeste e Sudeste por exemplo), portanto vale salientar a importância de uma política consistente de pós graduação para a área da Educação Física como forma de descentralizar do Sudeste e pulverizar a formação de novos pesquisadores nas outras regiões do Brasil.

Sabe-se que há inúmeros trabalhos publicados, não só no CONBRACE mas também, no âmbito da Educação Física e em outros periódicos com a temática dos jogos digitais, a maioria destes trabalhos tratam dos exergames e de uma preocupação com o sedentarismo (essa abordagem já está legitimada, pois tem no “exercitar-se” o seu maior aliado).

Entretanto, quando tratamos de um olhar pedagógico, a preocupação é menor com relação ao movimento ou não do aluno, porque a questão passa a considerar o jogo digital como um objeto de conhecimento, ou seja, como um elemento da cultura que precisa ser conhecido, problematizado, vivenciado e refletido também na escola.

Outra questão a ser considerada são os jogos digitais funcionando como ferramenta pedagógica e também inspirando as práticas pedagógicas, então a relação com os jogos digitais deixa de ser apenas funcionalista/utilitarista, servindo tanto como recurso pedagógico quanto como conteúdo a ser explorado, suscitando assim, em desdobramentos diversos como por exemplo, a apropriação dos jogos digitais para explorar temas transversais no planejamento (questões de gênero, violência contra a mulher, hipersexualização do corpo feminino, dentre outros).

Na questão do conteúdo, podemos relacionar os jogos digitais com outros dois aspectos: se os jogos digitais são recurso/ferramenta pedagógica, inspiração metodológica ou conteúdo/tema nas aulas de Educação Física e se a partir dos jogos digitais, conteúdos da Educação Física são ensinados ou abordados.

No texto: “A gamificação<sup>11</sup> nas aulas de educação física: um relato de experiência no pibid” (ALVES et al, 2021), caracterizado por ser um relato de experiência, através do uso de plataformas de games houve um aumento da participação dos alunos nas aulas remotas, atraindo a atenção deles às aulas e somando na relação de aprendizagem entre alunos e professores. Os autores relataram também uma melhoria nos processos de ensino e aprendizagem através da utilização de métodos dos games. Enfatizam ainda, que os jogos digitais, além de serem um aparato de diversão, podem ser usados como uma estratégia de ensino.

Vimos um texto intitulado “Criação de jogos digitais nas aulas de educação física durante o ensino remoto: quando professores e alunos aprendem juntos” (MARTINS; ALVES, 2021), em que o professor de Educação Física construiu uma experiência pedagógica para que os alunos compreendessem como é o processo de feitura e de elaboração dos jogos digitais. Os alunos experimentaram esse lugar do game designer, pelo entendimento que tive do texto eles não criaram o jogo propriamente dito, não foram para um aplicativo ou uma plataforma de programação, mas eles fizeram todo o processo de concepção de um jogo: personagens, enredo, cenário, mecânica do jogo, etc. Além disso, os estudantes foram convidados a postar

---

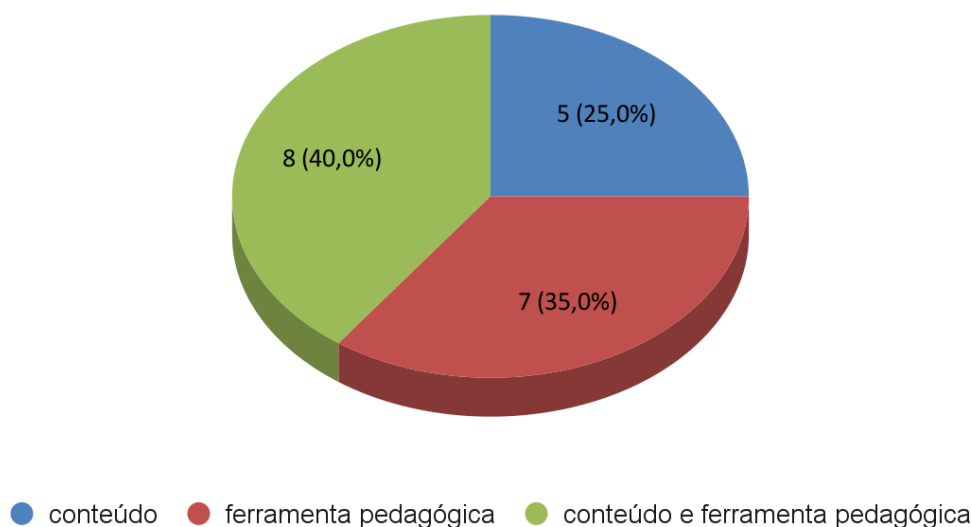
<sup>11</sup> Entende-se por gamificação a implantação de princípios e mecânicas que compõem os jogos em situações que acontecem no dia-dia, onde, primordialmente, não existe nenhuma forma de jogo, partindo da prerrogativa da criação de uma atmosfera lúdica para a execução de uma determinada atividade com engajamento daqueles que participam ou realizam a tarefa (CRUZ JÚNIOR, 2014).



seus trabalhos no *Instagram*.

Esta estratégia nos remete à dissertação de mestrado da Mariana Lisboa (2007), que não trata dos jogos digitais em si, mas que nos ajuda a pensar como incluir este conteúdo em nossa prática pedagógica, pois ela construiu também um planejamento de aulas de Educação Física para que os alunos possam vivenciar como é que se dá o processo de produção midiática do esporte, então fizeram a copa do mundo da escola e os alunos vivenciaram esses lugares que estão postos na mídia esportiva: de jornalista, repórter de campo, cinegrafista, publicitário, etc. Sabe-se que são conteúdos diferentes, estratégias diferentes, mas ao direcionar o nosso olhar para as ações em si, algo se aproxima, podemos considerar como uma estratégia para compreender em aula como um produto cultural é construído.

Gráfico 6: Caracterização do jogo digital na proposta pedagógica



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Nos trabalhos analisados do Conbrace com abordagem pedagógica que dialogam com jogos digitais, o que prevalece é sua utilização como conteúdo e ferramenta pedagógica com 40%, sendo que outros 35% dos trabalhos utilizam os jogos digitais só como ferramenta pedagógica. E apenas 25% dos trabalhos selecionados utilizam os jogos digitais apenas como conteúdo, ou seja, tomam essa prática cultural como objeto de conhecimento das aulas de Educação Física.

A utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica na Educação Física já era esperada, uma vez que os jogos digitais já estão consolidados quando se trata da sua utilização para se movimentar utilizando-se do kinect por exemplo. Através do sensor de movimento, de

frente para a câmera, essa relação é bem aceita pela população em geral e também no âmbito escolar, pois enfatiza o movimento.

Os artigos que relataram a utilização dos exergames em suas práticas pedagógicas foram: “O *xbox* como instrumento pedagógico nas aulas de educação física: relato de experiência” (LOPES; MAIA; DIAS, 2017) e “Hoje é dia de *game*: a presença do video game em aulas de educação física”(MAIA, 2015).

Há ainda vários outros artigos que se utilizam de movimentos, seja por meio de vídeos no *Youtube*, tais como: “Utilizando vídeos do *just dance*® para vivenciar a dança no ensino fundamental: um relato de experiência”(NASCIMENTO; CORREIA; ARAGÃO, 2021), “A dança na educação física escolar por meio do jogo eletrônico *just dance*”(LIMA *et al*, 2019), “Do jogo eletrônico para uma experiência corporal na educação física escolar”(JACOB; SILVA, 2019), “Interfaces entre os jogos eletrônicos e a tematização das lutas na educação física escolar: um relato de experiência”(PEREIRA; SILVA; REIS, 2019), seja por meio de uma prática de movimento inspirada no jogo digital, encontradas nos artigos: “Jogos digitais como metodologia na educação física escolar”(VALDIVINO; OLIVEIRA, 2019), “Programa de residência pedagógica – UFRRJ: os games como uma alternativa metodológica de ensino na educação física escolar”(GUERRA *et al*, 2019), “A gamificação em cena na formação continuada de professores de educação física de Natal-RN”(LISBOA; SOUZA Jr, 2017), “Educação física e mídia: perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual”(COSTA, 2009), “Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa”(COSTA; BETTI, 2005).

Por outro lado, os jogos digitais por si só, com exceção dos *exergames* (jogos baseados em movimentos) são abominados e sofrem preconceitos pela sociedade, bem como, no âmbito educacional. Com frequência percebe-se a associação dos jogos digitais com o sedentarismo, em função de estar de frente para a tela, sentado por um determinado tempo. Encontrei esse tipo de associação no artigo intitulado: “Os jogos eletrônicos e suas relações com a educação física no ensino remoto”(VIEIRA; SILVA, 2021).

Como um conteúdo, os jogos digitais entram nas aulas de Educação Física inseridos principalmente no universo dos jogos e das brincadeiras. Como uma ferramenta, estes geralmente servem como uma estratégia para abordar conteúdos tradicionais da cultura corporal de movimento, quando se fala em tradicional, entende-se por esporte, lutas, dança, etc.

Os autores Nascimento; Correia; Aragão (2021), utilizaram vídeos do *Youtube* com músicas do *Just Dance*® como uma das possibilidades para se trabalhar o conteúdo dança nas

aulas de Educação Física. Os autores relatam o envolvimento e empolgação dos alunos, imitando as coreografias dos vídeos, mesmo sem a utilização do *Kinect*, em função de não ter disponibilidade do equipamento para a sua utilização nas aulas.

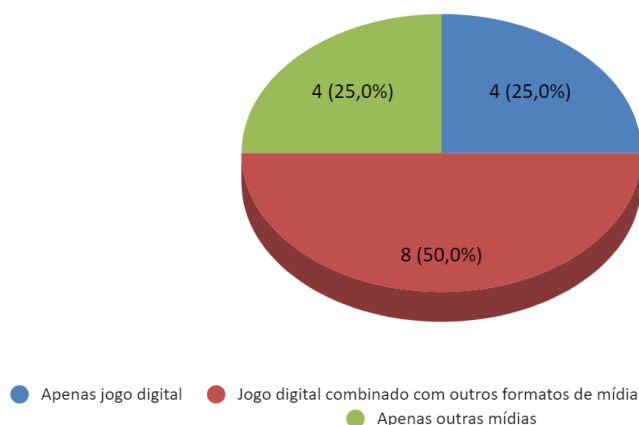
Ao analisar os trabalhos que tratam das práticas pedagógicas com os jogos digitais na Educação Física escolar, ficou evidente que existem inúmeras possibilidades e que elas são potentes, por exemplo, pegar a temática do jogo e transformá-la em um jogo de movimento na quadra como fizeram os autores: Valdivino; Oliveira (2019), Guerra et al (2019), Lisboa; Souza Jr (2017), Costa (2009), Costa; Betti (2005). Assim, estes trabalhos apontam caminhos para discutir a apropriação/aprendizagem de elementos dos jogos digitais que serão expressos através dos movimentos corporais, servindo de temática para a proposição de jogos e brincadeiras de movimento.

A mídia em geral, e também os jogos digitais, podem ser utilizados de diversas maneiras na educação física escolar: como objeto de estudo, como inspiração metodológica ou como recurso didático para ensinar um outro conteúdo (atletismo, dança, lutas, esportes, dentre outros). Ferres (1998), sem entrar no mérito de uma disciplina específica, trata dessas possibilidades como: pedagogia dos meios e pedagogia com os meios, defendendo a ideia de que o ensino deveria se utilizar de ambas.

Outra questão importante para refletir é a utilização dos jogos digitais para ensinar um conteúdo específico, por exemplo, as lutas. Por se tratarem de um conteúdo específico que muitas vezes afugenta os professores por falta de domínio, o uso pedagógico de jogos digitais pode impulsionar a construção de um conhecimento sobre a cultura corporal de movimento ligado às lutas. Então a discussão é muito mais do que ser ativo ou ser sedentário somente, precisamos olhar criticamente para os jogos digitais reconhecendo tanto a sua relevância cultural quanto a sua potência enriquecedora da prática pedagógica, possibilitando a discussão e reflexão de inúmeras temáticas relacionadas a eles e utilizando-se da linguagem midiática, inovando assim, no processo de ensino-aprendizagem.

Devemos considerar, portanto, a faixa etária em que trabalharemos os jogos digitais, o jogo escolhido e os assuntos que surgirão a partir deles ou por meio deles, imagino que sejam bem diferenciados, uma vez que o jogo escolhido e as demandas dos estudantes estão diretamente relacionadas com a idade e interesses próprios.

Gráfico 7: Tipo de Mídia utilizada na Proposta Pedagógica



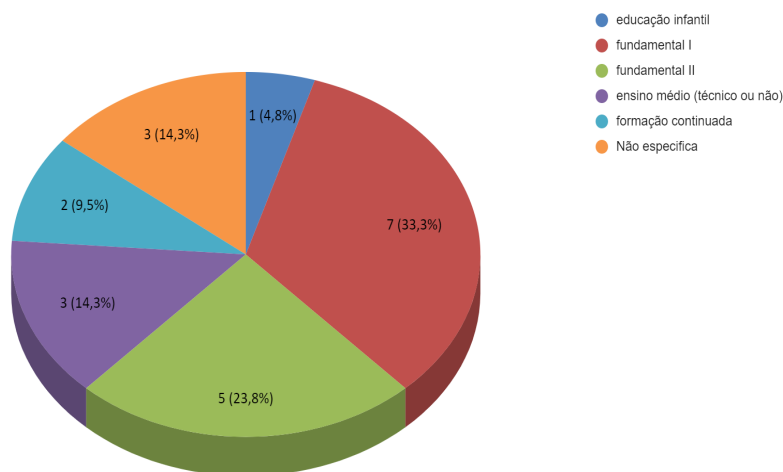
Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

No que se refere às mídias presentes nos trabalhos selecionados, predominou os que se utilizam do jogo digital combinado com outros formatos de mídia, totalizando 50% da amostra, sendo que metade dos demais estudos (25%) utilizou apenas o jogo digital e a outra metade (25%) utilizou apenas outras mídias.

Alguns trabalhos selecionados se utilizam de vídeos no *youtube*. Para pensarmos na utilização de um vídeo no *youtube* sobre os jogos digitais, vamos pegar o conteúdo tradicional e hegemônico da Educação Física: esporte, futebol. Se passarmos um vídeo sobre futebol no *youtube*, o conteúdo continuará sendo o futebol, mas o suporte/recurso pedagógico é o vídeo, podemos usar então a mesma reflexão para a utilização dos vídeos do *youtube* sobre os jogos digitais.

Pode-se dizer que quando trabalhamos com vídeos no *youtube*, independente do conteúdo, estamos utilizando outras mídias e isso pode ter relação com a dificuldade, muitas vezes, de ter/levar os jogos digitais para serem vivenciados na escola. Seja pela disponibilidade de recursos financeiros para adquirir um videogame, internet de qualidade para jogar *on line*, celulares disponíveis, dentre outras barreiras. Mas também pode ter relação com o prazer de assistir aos jogos digitais (os canais de *gamers* no *youtube* têm dezenas de milhões de seguidores), fora todos os eventos que acontecem pelo mundo com ginásios lotados, transmissão *on line* e na televisão, etc.

Gráfico 8: Etapa da Educação Básica



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

No que se refere à etapa da educação em que acontece a prática pedagógica mencionada no trabalho, tem 3 textos que não especificaram a etapa da educação e que tiveram intervenção pedagógica. Dos três que não especificaram, “As tecnologias nas aulas de educação física escolar”(CARVALHO Jr, 2015), é um ensaio que faz uma proposição para a educação física escolar, de forma abrangente sem especificar a idade ou turmas em que isso seria possível. O outro, “*Press start*: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos”(AZEVEDO; SILVA, 2009), é uma revisão que busca em diferentes experiências, mas não direciona a uma etapa específica da educação. E finalmente o terceiro texto “A gamificação nas aulas de educação física: um relato de experiência no pibid”(ALVES et al, 2021), é um relato de experiência, onde os jogos digitais foram utilizados nos momentos síncronos, durante o ensino remoto, com o objetivo de alterar o decurso de ensino, elevando o interesse dos alunos.

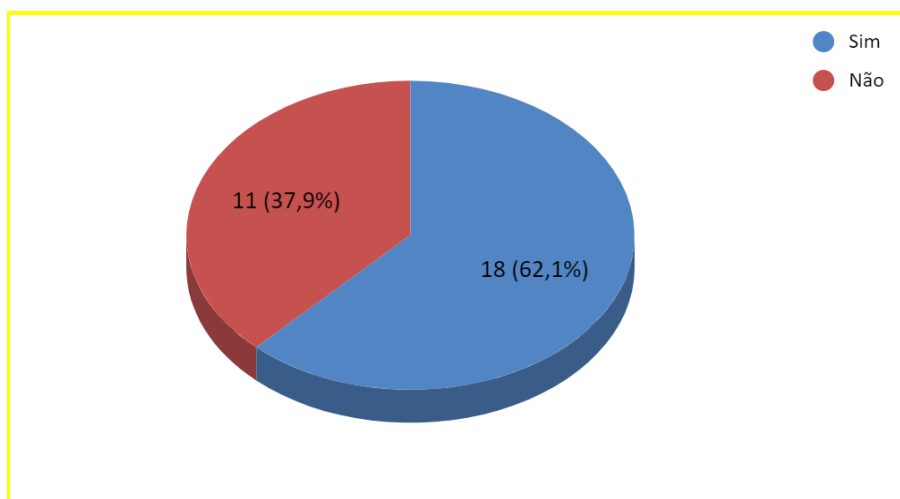
A maioria dos textos (20 no total) utilizados estão em formato de resumo ou resumo expandido, o que limita bastante o acesso às informações, contém de 2 a 9 páginas em alguns casos, esse é um limite bem importante a ser considerado com relação às informações disponíveis, pois fica difícil relatar com precisão de detalhes os acontecimentos, visto que o formato reduzido não permite uma exploração melhor sobre a temática e dificulta o acesso a maiores informações.

Sobre o texto “Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos” (SILVEIRA; TORRES, 2007), é uma pesquisa que acontece na escola, mas não tem relatos de prática pedagógica, então ele entra como uma diferença com relação aos demais textos escolhidos, os quais tratam de escola e relatam sobre a experiência pedagógica. Embora seja um texto que reflete sobre a educação física escolar, ele não traz um relato de experiência pedagógica por ser uma pesquisa que foi feita no diálogo com os professores e alunos, onde os mesmos são indagados e refletem sobre as relações entre os jogos digitais e a Educação Física escolar.

Outro texto que tem particularidades foi o dos autores: Lisboa; Souza Jr (2017), pois ele acontece na formação de professores, o qual trata das possibilidades pedagógicas olhando para a formação continuada, optou-se por manter este texto pois entende-se que ao trabalhar os jogos digitais na formação continuada de professores, refletirá na prática pedagógica destes profissionais no âmbito educacional.

No que se refere à proposição de prática pedagógica para a escola, 62,1% dos artigos pesquisados fazem proposições de práticas para a escola, enquanto apenas 37,9% não relatam ou propõem práticas sistematizadas em si, mas trazem reflexões que influenciam nas/sobre as práticas pedagógicas e portanto foram selecionados.

Gráfico 9: Proposição de Prática Pedagógica Sistematizada



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Como exemplos de práticas pedagógicas encontradas podemos citar: Vieira; Silva (2021), os autores analisaram o ensino remoto, durante a pandemia de covid-19, em Minas Gerais. A estratégia utilizada incluiu os Planos de Estudo Tutorado (PET), o Programa “Se Liga na Educação” e o Aplicativo Conexão Escola. Observou-se que os jogos digitais foram

utilizados apenas como elementos de discussões, as quais se limitaram aos assuntos: obesidade e sedentarismo e os games como sendo “veneno ou cura” em turmas do 6º ano: Jogos Eletrônicos e Jogos Eletrônicos e Saúde; em turmas do 7º ano: “Jogos Eletrônicos” e em turmas de 8º e 9º anos: Jogos eletrônicos, sedentarismo, saúde e qualidade de vida.

Já Alves et al (2021), os quais se utilizaram da gamificação para tornar as aulas mais dinâmicas nos momentos síncronos de ensino remoto durante a pandemia, relataram que através do uso de plataformas online - Kahoot e Mentimeter - foram gerados quizzes voltados ao assunto tratado na aula. Já no Gartic, por se tratar de um jogo de seleção de palavras e feitura de desenhos, todos os termos escolhidos durante a criação da partida faziam jus ao tema proposto. No Wordwall, um site que permite gerar tarefas, foram utilizados caça-palavras, questionários e a criação de jogos da memória.

Martins; Alves (2021), relatam sobre a experiência de criação de jogos digitais nas aulas de Educação Física no ensino técnico integrado ao ensino médio de um Instituto Federal durante o ensino remoto. Os autores trabalharam, por meio de fórum de discussão, as seguintes temáticas: conceituação de jogos, evolução dos jogos digitais ao longo do tempo, tipos e classificação dos jogos digitais, a presença feminina no universo dos games, os jogos digitais como entretenimento e mercado de trabalho e a relação com a violência. Em um segundo momento, aconteceu o projeto de criação de jogos propriamente dita: idealização e projeto de um jogo digital em grupo, ou seja, desenvolver a ideia e os elementos de um jogo, caso queiram, poderiam prototipá-lo. Baseados nos conceitos de Oliveira (2020), os autores se utilizaram da aprendizagem do jogo pela tentativa e erro; o equilíbrio entre os desafios do jogo e as habilidades dos jogadores e a ideia de que os jogadores sempre tem algo novo para aprender no jogo. A apresentação dos jogos foi por meio de cards no Instagram. Cada grupo teve o total de 10 cards para apresentar o seu jogo e criar uma identidade para o projeto., nos quais deveriam conter: capa de apresentação (nome do jogo e logomarca); resumo; cenário; personagens principais; progressão da história/jogo; passagem de níveis; sistema de pontuação/pontos de virada (aspectos que podem mudar o rumo do jogo) e por fim os nomes dos integrantes e suas funções na criação do game. A apresentação dos jogos aos colegas aconteceu durante os encontros virtuais onde cada equipe teve 5 minutos para apresentar e os colegas poderiam interagir via *chat*. Os seis melhores jogos foram a votação popular divulgada no Instagram do projeto de extensão Iffolha Itaperuna. Lá a comunidade escolar votou, mobilizando amigos e familiares.

No relato de experiência de Nascimento; Correia; Aragão (2021) se utilizaram de vídeos do jogo *Just Dance*®, trabalhando o conteúdo dança, com uma turma do 3º ano do

Ensino Fundamental. As aulas de Educação Física foram realizadas na quadra poliesportiva da escola e possuíam duração de 50 minutos, e foi dividida em três momentos: O primeiro foi o aquecimento lúdico utilizando balões de festa com o objetivo de fazer com que os alunos realizassem diferentes movimentos sem deixar o balão cair. Depois para que os alunos se familiarizassem a repetir os movimentos apresentados no vídeo, foi utilizado um jogo de imitação, realizado em um grande círculo, onde os alunos criaram um movimento e os demais, replicavam. Por fim, aconteceu a prática em si com os vídeos do jogo *Just Dance*®. Para tanto, foi utilizado um projetor multimídia com saída de áudio acoplado a um computador, projetado em uma tela, permitindo uma visualização adequada do conteúdo exibido. Os vídeos utilizados foram acessados através do site Youtube® e foram apresentadas cinco músicas diferentes, a motivação dos alunos se manteve mesmo sem a presença do videogame com sensor de movimentos.

Valdivino; Oliveira (2019), utilizaram os jogos digitais na Educação Física escolar, com turmas de ensino fundamental, 1º; 2º e 3º ano. os autores se baseiam em registros fotográficos e relatórios das aulas, contendo as interações dos alunos com o professor e colegas, suas indagações, e participação durante a dinâmica. De início foi feita uma explicação da trajetória humana e o movimento desde seus primórdios até a contemporaneidade, estabelecendo uma relação com a tecnologia, abordando a temática dos jogos digitais. Após isso, foi apresentado o jogo e o seu andamento. Esse estudo se utilizou do programa Prezi®- um programa pago - oportunizando a criação de cenários. O jogo criado no mesmo possuía um contexto com desafios em cada etapa apresentada, para avançar era preciso superá-los. O jogo mostrava o cenário em um data show, e o próprio professor ia narrando o contexto para os alunos, por exemplo, inicialmente todos se encontravam em um grande deserto com chão escaldante do qual era necessário manter os pés pouco tempo no solo, fazia-se assim corridas estacionárias durante determinado tempo. Outro local visitado possuía uma enorme pedra que para chegar até a outra fase se precisava empurrar, dessa forma eles representavam uns com os outros, tendo as mãos nos ombros dos colegas e empurrando; além de outros desafios que o jogo possuía (total de 5). Ao final da aula houve uma conversa com os alunos demonstrando como é possível se movimentar em conjunto com a tecnologia; o que por sua vez abre portas para a Educação Física se aliar ao movimento tecnológico sem se desviar de seu objetivo.

Guerra et al (2019), também dividiu a aula em 3 momentos: 1)Contextualização da temática e sondagem inicial (sobre o Pac-man e/ou Angry Birds). 2)Prática real dos jogos virtuais (circuito com duas estações, sendo elas: 1ª estação: jogo Angry Birds: como o jogo



consiste em atingir porcos (metas) que estão dispostos em construções com pássaros que são arremessados com o auxílio de um estilingue, foi colocado entre uma trave e outra da meta uma câmara de ar de bicicleta de modo a simbolizar o estilingue. Uma bola leve foi alocada no meio da câmara de ar para simbolizar o pássaro a ser arremessado, que inclusive, deveria ser arremessado nos alvos verdes (simbolizando os porcos) dispostos irregularmente como uma pilha de objetos a serem derrubados; 2ª estação: jogo Pac-Man, foi traçado um labirinto no chão para simbolizar o jogo, em seguida os alunos são distribuídos da seguinte maneira: um grupo de alunos fica no centro (simbolizando os fantasmas que devem ser pegos pelo pac-man e que ao mesmo tempo tentam pegar o pac-man) e um aluno em uma das pontas (simbolizando o pac-man), os alunos não podem ultrapassar as linhas, podendo se deslocarem apenas dentro do local delimitado do labirinto, cerejas de papel são distribuídas ao longo do caminho (coletadas totalizam 10 pontos), da mesma forma que os pac-dots (círculos brancos) que devem ser coletados pelo pac-man, sendo assim, a cada pac-dot coletado o pac-man terá 50 segundos para tentar pegar os fantasmas, ao acabar o tempo o jogo retorna com o pac-man fugindo dos mesmos. 3) feedback dos alunos; o que eles presenciaram no momento da prática; as diferenças que eles notaram na prática real de jogos virtuais).

No relato de experiência de Lima et al (2019), foi utilizado o jogo *Just Dance* com turmas de 2º ano e 3º ano do ensino fundamental, viabilizando múltiplas experiências corporais a partir da temática dança, experimentando a elaboração livre, e também a reprodução de diferentes ritmos; através do trabalho coletivo e da interpretação individual dos diversos estímulos musicais, priorizando, a fruição, a autonomia e a possibilidade de reelaboração dos alunos, em detrimento das escalas de pontuação e precisão imitativa possibilitada pela reprodução de um dançarino virtual. A utilização da função demonstração favoreceu a ressignificação e a livre interpretação dos movimentos pelos alunos.

Jacob; Silva (2019), propuseram uma sequência didática com 12 aulas de 50 minutos, organizadas no primeiro momento de forma expositiva dialogada, abordando o conteúdo jogos eletrônicos, os diferentes tipos de jogos, benefícios e malefícios, e informações das variadas plataformas digitais. A vivência realizada na quadra da escola se baseou nos jogos *Angry Birds* e *Fortnite*. O jogo *Angry Birds* foi realizado com elástico de costura, amarrado na trave do gol. Próximo da marca do pênalti os cones espalhados no chão e em cima das cadeiras e mesas. Com a ajuda do elástico, o aluno lança a bola em direção aos cones. Os cones vermelhos tinham o valor de 100 pontos, já os cones amarelos pontuavam 50 pontos. Cada aluno tinha duas oportunidades de lançamento. O jogo *Fortnite* foi adaptado do vídeo (*SCHOOL VIDEOS*, 2018) utilizou-se entre 15 e 20 bolas de meia, 4 cones grandes, 3

colchonetes e coletes para separar as equipes. O objetivo deste jogo é de acertar a bola abaixo da linha do quadril do adversário. A cada sete minutos, o campo é reduzido. Caso o aluno pegue uma bola de meia fora do espaço de jogo, estará eliminado. Ao chegar no círculo central o time vencedor é aquele que possui o maior número de jogadores. Após a vivência, foi proposto às turmas que organizassem, em grupos, uma apresentação de um jogo eletrônico que pudesse ser realizado na quadra. Para essa proposta, obteve-se os seguintes jogos apresentados e protagonizados pelos alunos: *Subway Surfers*, *Beyblade Burst*, *Tales of Monkey Island* e FIFA 19. A avaliação se deu por meio de roda de conversa sobre as características dos jogos, as impressões de jogar em tela e na quadra, exposições das sensações vividas e as dificuldades encontradas no processo.

Pereira; Silva; Reis (2019), fizeram o levantamento do conhecimento prévio dos alunos do terceiro ano do Ensino Médio, acerca do tema: jogos eletrônicos e Lutas. Inicialmente fizeram pesquisas na *internet*, para apreciar criticamente o *gameplay* no *youtube*. O grupo assim, se interessou em vivenciar modalidades de Luta e, relacioná-las aos vídeos assistidos anteriormente, através dos jogos de oposição. Iniciamos as experiências corporais utilizando o jogo *FarCry Primal* para refletirmos sobre a luta pela sobrevivência dos humanos ao longo de milhares de anos. em seguida, os alunos construíram com materiais reciclados, implementos adaptados (arco e flecha, lanças, bastões, entre outros). Na segunda atividade para colocar em questão o desenvolvimento das Lutas em diferentes culturas pelo mundo, utilizamos o jogo *For Honor* (situações de combate com os guerreiros medievais europeus, samurais e vikings). Os alunos criaram jogos e desenvolveram técnicas de combate baseadas nas estratégias de combate dos guerreiros assistidos no referido jogo digital. Ampliando a corporificação do jogo eletrônico, os envolvidos pesquisaram sobre a vida e o treinamento de guerreiros Históricos. Em terceiro plano, utilizamos os jogos Terra Média e *Clash Royale* para pensarmos sobre estratégias de batalha coletiva. Após a compreensão das estratégias utilizadas pelos guerreiros, vivenciamos alguns jogos de oposição com a divisão em grupo para simular o confronto entre exércitos e a invasão de territórios. Nesse contexto, vale destacar que os grupos de alunos criaram estratégias de invasão de território, assim como de defesa, ao se organizarem no interior da quadra com o objetivo de se protegerem, invadindo o campo adversário somente no momento mais oportuno. Para finalizar, tematizaram a transformação das Lutas em espetáculos midiáticos condicionados pela lógica de mercado, utilizando-se do jogo *UFC Combate*. Após a análise dos conteúdos desses materiais, elaboramos pequenas competições a partir de jogos de oposição para analisar as estratégias dos lutadores, os diferentes estilos, além das diferenças entre Luta e briga/violência.

A prática pedagógica de Lisboa; Souza Jr (2017), aconteceu na formação continuada de professores de Educação Física e dividiu-se em 2 momentos: 1) Olimpíadas gamificadas e 2) *Pacman* da escola. Nas olimpíadas gamificadas o ponto central da atividade foi simular uma Olimpíada, a partir do sistema de jogo dos role-playing games (RPGs) e *CardGames*. Os grupos foram organizados (representando países) com até 5 pessoas. Cada equipe teve 20 pontos de atributo para distribuir antes do início das provas em 5 capacidades: velocidade, resistência, força, precisão e acurácia, representando as capacidades físicas que permeiam a maioria dos esportes olímpicos e determinariam as vantagens e desvantagens de cada equipe nas respectivas provas (pontuando: 50, 40, 30, 20, 10 em ordem decrescente de posição). O objetivo de cada equipe era ganhar as olimpíadas. As provas foram divididas em dois blocos, o bloco de simulação das provas, utilizando dados, onde o resultado era determinado pelos pontos obtidos nos lançamentos que por sua vez eram influenciados pelos atributos de cada equipe na determinada prova, e o bloco das provas de precisão e força. Ao fim de todas as provas a pontuação foi computada e determinada a equipe vencedora (gamificação). No segundo momento da interlocução, o *Pacman* na escola, recriou o célebre jogo de fliperama, de modo que os participantes puderam ser o próprio *Pacman* e os fantasmas. Foi montado o labirinto com carteiras e TNT e espalhadas pequenas fichas as quais o *Pacman* deveria “comer”, coletando-as. Os fantasmas foram espalhados pelo labirinto, de olhos vendados com um guia que não poderia os tocar para lhes guiar, somente poderia os instruir de modo verbal para que conseguissem pegar o *Pacman*.

Optamos por manter este artigo, pois entendemos que ao proporcionar essa vivência diferenciada com os professores, os mesmo poderão repensar e ressignificar suas próprias práticas, adequando as necessidades de cada realidade escolar.

Lopes; Maia; Dias (2017), utilizaram o *Xbox 360 – kinect*, com turmas do 9º ano. O conteúdo tematizado foi esportes de aventura e foi passado um vídeo sobre o rafting. Os autores desenvolveram uma atividade com a turma formando duplas que teriam que desviar de bolas lançadas pelos outros integrantes da turma; vivência que já fazia alusão do que seria experienciada através do *Xbox*, pediu-se para que os alunos imaginassem que estavam em um bote e precisavam se esquivar para não colidirem com os obstáculos que surgiam com a correnteza (cenário a ser apresentado pelo jogo). Ao fim da aula os alunos conversaram sobre a vivência. 2 AULA: em duplas os alunos jogaram o *Xbox 360-kinect* com o jogo *kinect adventures (rafting)*.

Tavares; Jesus (2017), desenvolveram uma sequência didática com 15 aulas, para alunos do 6º ano, dialogando sobre os jogos e brincadeiras tradicionais. Depois

problematizam algumas questões para os alunos conversarem com os pais e avós sobre como eles se divertiam quando eram crianças: Quais eram os nomes e os tipos de jogos e brincadeiras mais vivenciados no passado? Os brinquedos eram fabricados por quem? Os alunos levaram um questionário para entrevistar um familiar, nascido nas décadas de 50 e 60. As perguntas foram as mesmas. Por fim, pesquisaram no celular sobre os jogos e brincadeiras descritos pelo seu entrevistado, verificando se existia esse tipo de jogo ou brincadeira virtual para se jogar no celular. Para a avaliação cada aluno desenhou um jogo ou brincadeira para ser socializado na escola. As brincadeiras desenhadas foram expostas e discutidas em sala, na forma de painel e uma tarde recreativa foi sistematizada com todos os jogos e brincadeiras tradicionais. Montaram estações de jogos em decorrência da coincidência de alguns jogos, Os alunos foram convidados a explicar as brincadeiras para os demais alunos da escola sobre o que haviam aprendido em relação aos jogos e brincadeiras tradicionais. Foi perguntado qual era a diferença entre jogar ou brincar virtualmente e de forma real com os demais colegas. Qual a maneira que o aluno mais gostou de brincar? E por quê?

Maia (2015), ao relatar sua experiência na escola com turmas de terceira e quarta série, utilizou o *X-BOX*, através do jogo “*Kinect Sports*, para trabalhar os conteúdos: Esporte (Atletismo, Futebol e Voleibol) e lutas (judo, boxe, karaté). Os fatores históricos e sociais, as regras e os fundamentos, também foram trabalhados. foi realizada uma roda de conversa sobre a temática, as aulas foram divididas em duas aulas de uma hora cada.. A disponibilidade era de dois videogames *X-Box*, ou seja, era possível jogar com 4 a 8 jogadores por vez. A autora explicava como jogar e o jogo iniciava quando o jogador executava o movimento correto, a repetição contribuiu para a fixação dos movimentos em cada modalidade. O contexto também foi analisado, ou seja, as realidades virtuais de cada esporte nas olimpíadas. As crianças podiam conhecer visualmente como era um estádio de futebol, um campo de areia para o vôlei na praia, um ring de box, uma área de atletismo com torcidas virtuais. Como o lançamento do disco precisou ser adaptado, pois a escola não tinha espaço adequado para a prática, através da área virtual, os alunos tiveram acesso virtual, a gaiola e as regiões onde podem pisar. O conhecimento dos contextos reais dos esportes, mesmo que de maneira virtual, proporciona futuras discussões sobre a presença de torcida e árbitros, além de outros elementos dos jogos. Outro elemento analisado foi a mecânica do jogo, através desta foi possível analisar quais crianças já dominam habilidades motoras. A autora analisou também o conteúdo, através de momentos de revisão e introdução de novos assuntos sobre as temáticas trabalhadas ou que futuramente seriam trabalhadas.

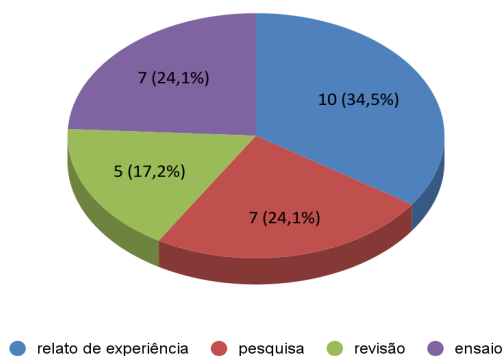
Azevedo; Silva (2009), fazem um estudo bibliográfico compilando várias práticas

pedagógicas de outros estudos feitos entre 2000 e 2007, incluindo o Conbrace, portanto, inclui também os artigos de Costa; Betti (2005) e Feres Neto (2007), os quais vou mencionar apenas uma vez em conjunto com este artigo. Feres Neto propõe com base nos estudos de Betti (1998) o processo de “mixagem e estéreo” com os jogos digitais, esse processo ocorreria na seguinte sequência: 1º (mixagem): os jogos digitais nas aulas de Educação Física auxiliando na aprendizagem de técnicas de movimento, mediados por dispositivos de realidade virtual ou acessórios de computadores e consoles de videogame, como é o caso do Balance Board e outros acessórios do Wii, a câmera Eye Toy do Playstation 2 e 3, etc. 2º (estéreo): incorporação dos jogos digitais nas aulas de Educação Física, estudando suas diferentes narrativas; a biomecânica e a captura de movimentos reais inseridos nestes jogos, principalmente nos jogos de lutas e esportes; estudos dos diferentes gêneros dos jogos, como os de tiro em primeira pessoa, ação, estratégia em tempo real, plataforma, etc.; jogar os jogos digitais nas aulas, criando espaços de discussões sobre os mesmos; e modificar e/ou criar jogos digitais com os alunos. Como exemplo, os autores citam o jogo Sim City 4 na escola, utilizando-o para problematizar diversos conteúdos interdisciplinares, ou seja, o professor de Português analisa o discurso midiático das publicações presentes nos jornais da cidade; o professor de Geografia destaca os rios e o relevo onde a cidade está situada, auxiliando em sua criação; o professor de Biologia analisa o impacto causado pelas indústrias nos níveis de poluição; o professor de Educação Física problematiza as áreas de lazer na cidade, com seus parques, praças, e estádios de diversos esportes; e o professor de Matemática, como demonstrado no estudo de Mendes e Grandó (2000) poderia propor situações-problema junto aos jogadores, que analisam os gráficos e tabelas presentes no jogo sobre a evolução econômica e demográfica da cidade.

Costa (2009), relata três experiências desenvolvidas na escola, a partir dos jogos digitais. A primeira delas foi realizada em uma escola de educação infantil particular, em conjunto com toda equipe de professores de educação física (COSTA et al, 2007). O projeto foi vinculado à Copa do Mundo de Futebol de 2006 enfatizando o conhecimento da história da bola e suas diferentes formas de utilização e o registro dos jogos criados pelos próprios alunos resultou em um “livro”. A professora de informática também participou e como estratégia utilizou jogos digitais no computador, transformados em vivência corporal nas aulas de Educação Física. Além disso, nas aulas de Educação Física, foi utilizado o álbum de figurinhas Turma da Mônica e Ronaldinho Gaúcho - Copa do Mundo 2006, destinada à explicação ilustrada da história da bola, apresentamos diferentes tipos de bolas e bolas de meia foram confeccionadas com os alunos e os jogos criados ficaram registrados no livro de

jogos da turma. Em todas as aulas houve uma parte prática: objetivo ou o que temos que fazer; o que podemos ou não fazer; o espaço e materiais necessários. Com circuitos de habilidades, pequenos jogos, manuseio livre dos materiais e o trabalho em pequenos grupos como estratégias, facilitaram a criação dos jogos. Os alunos fizeram desenhos sobre os jogos que criaram nas aulas de Educação Física os quais foram escaneados e os alunos escreveram as regras dos jogos com desenhos. Os trabalhos foram expostos, bem como as fotos, cartazes, os Livros de Jogos e um filme com algumas imagens das aulas de todas as turmas. 2 experiência: foi desenvolvida por Costa e Moura Jr. (2008) numa escola pública pelo professor de Educação Física da escola e pela professora da turma, diversas mídias foram utilizadas nas aulas em 2007. Nas aulas de Educação Física houve a proposição de vivências corporais atualizadas a partir do jogo “quadribol” e suas diversas formas de expressão como as desenvolvidas em sala de aula (leitura do livro e a elaboração de uma propaganda). A professora da turma iniciou a leitura de “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, o professor de Educação Física explorou os conteúdos sobre os aspectos da “virtualização do Harry Potter” (livros, filme e outras mídias) foi integrado as aulas ao chegar no capítulo sobre o quadribol, ofereceram aos alunos três formas de vivenciá-lo: jogando videogame, assistindo ao filme e falando sobre o tema (entrevista). Para jogar videogame, foi adotada a mesma estratégia de Costa (2006, p.65) com o sorteio das equipes e da ordem dos jogadores de cada equipe. Na terceira experiência Costa et al (2008), teve como objetivo a utilização do jogo eletrônico Cadeia Alimentar para trabalhar os diferentes conteúdos dos jogos, mais uma oportunidade de introduzir o conteúdo das mídias no cotidiano escolar, oferecendo aos alunos o conhecimento e experimentação do Palm. A interdisciplinaridade permitiu uma experiência mais significativa para os alunos. O encerramento da proposta teve como produto final uma “Enciclopédia Virtual”.

Gráfico 10: Caracterização do Texto



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Os artigos que não propõem uma prática pedagógica em si, caracterizam-se por ser ensaio, revisão ou pesquisa. Entretanto, a maioria dos estudos foi baseada em relatos de experiências que aconteceram principalmente em escolas públicas. Estes textos demonstram, dessa forma, a importância de termos professores-pesquisadores, uma vez que neste tipo de pesquisa, o professor reflete e investiga a própria prática, permitindo assim a problematização, a análise crítica, bem como, a compreensão e socialização dos conhecimentos adquiridos com os seus pares.

Alguns dos textos encontrados e selecionados são de revisão de literatura tais como: “Tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar: análise das publicações dos anais do GTT - Comunicação e Mídia do CONBRACE (2011-2019)” (FERREIRA et al, 2021), “Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – uma revisão sistemática” (GADÊLHA et al, 2019), “Jogos eletrônicos na BNCC para a educação física” (SILVA et al, 2019), “Jogos digitais e a gestão do esporte: o caso *football manager*” (COSTA; ROCCO, 2015), “*Press start*: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos”(AZEVEDO; SILVA, 2009), porém estes abordam experiências pedagógicas a partir da literatura ou refletem teoricamente sobre as possibilidades de experiência pedagógica, mas não necessariamente dialogam com a escola ou com uma situação específica de uma escola, ou de uma etapa da educação básica.

Portanto, temos um conjunto de textos que tratam de relatos de experiência, tais como: Alves et al (2021), Martins; Alves (2021), Nascimento; Correia; Aragão (2021), Guerra et al (2019), Lima et al (2019), Jacob; Silva (2019), Pereira; Silva; Reis (2019), Lopes; Maia; Dias (2017), Tavares; Jesus (2017), Maia (2015), alguns textos tratam de pesquisa - por exemplo, a partir da pesquisa-ação. Há ainda textos em que a experiência pedagógica vai ser abordada a partir de outros olhares e de outras abordagens (ensaio, formação para o uso de jogos digitais no ensino superior, etc).

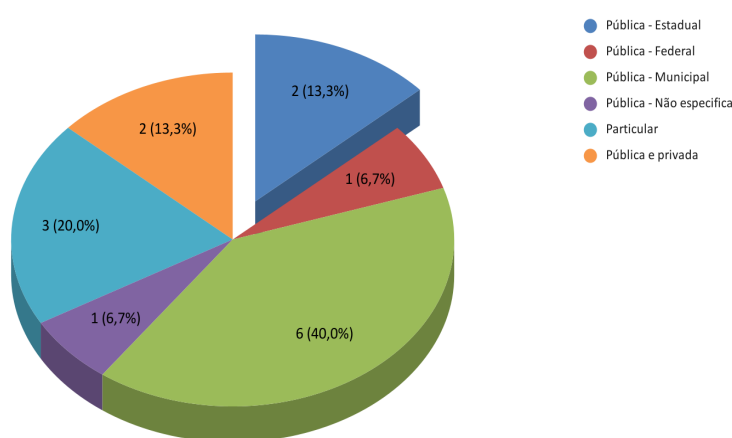
Com relação ao tipo de escola onde ocorre o estudo citado, podemos perceber através do gráfico 11 a predominância de escolas públicas Municipais 40% da amostra (totalizando 6 estudos) e ao considerar escolas públicas Estaduais, Municipais, Federais e pública, porém onde o autor não especifica temos 66,7% da amostra (total de 10 textos) em contraponto às escolas particulares e públicas, simultaneamente com um total de 13,3% da amostra (2 textos).

Com base nos dados expostos anteriormente, pode-se inferir que as escolas particulares são minoria quando se trata de pesquisa com jogos digitais na Educação Física escolar, em anais do CONBRACE. Ao refletir sobre isso, podemos citar as parcerias com

universidades e escolas públicas na elaboração de pesquisas na área da educação e da Educação Física, mas também os estágios orientados e/ou obrigatórios, tratados pelos seguintes autores: Alves et al (2021), Nascimento; Correia; Aragão (2021), Lopes; Maia; Dias (2017), Pereira; Silva (2005). Em sua maioria, são textos que abordam escolas públicas.

Outro fator que pode contribuir para isso é uma abertura maior para pesquisas em escolas públicas do que em particulares, uma vez que nas últimas o aluno é visto como cliente e apontar críticas a estas instituições e/ou inovar, saindo do ensino tradicional e hegemônico da Educação Física, pode resultar em perda de prestígio e conseqüentemente de clientes / alunos.

Gráfico 11: Tipo de Escola abordada no Texto (Manutenção)



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

De acordo com Lüdke; Cruz (2005), as escolas de Educação Básica são consideradas um local adequado para a reflexão da prática pedagógica e também é o local onde o professor tem a possibilidade de investigar e refletir sobre a sua própria prática. Para as autoras, a pesquisa constitui parte da obrigação docente, permitindo a problematização, a análise, a crítica e a compreensão de suas práticas, possibilitando a transformação das práticas pedagógicas, beneficiando assim, a comunidade escolar como um todo.

Corroborando com essa mesma visão, Zeichner (1998) afirma que o conhecimento obtido através das pesquisas realizadas pelos professores, possibilita a ampliação do debate nas formações continuadas, uma vez que os mesmos atuam diretamente na escola, tendo assim, uma visão privilegiada em detrimento daqueles que estão fora do âmbito educacional.

Dos textos selecionados, apenas dois deles intitulados: “Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos”(SILVEIRA; TORRES, 2007) e “Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa”(COSTA; BETTI, 2005), tratam tanto de escola



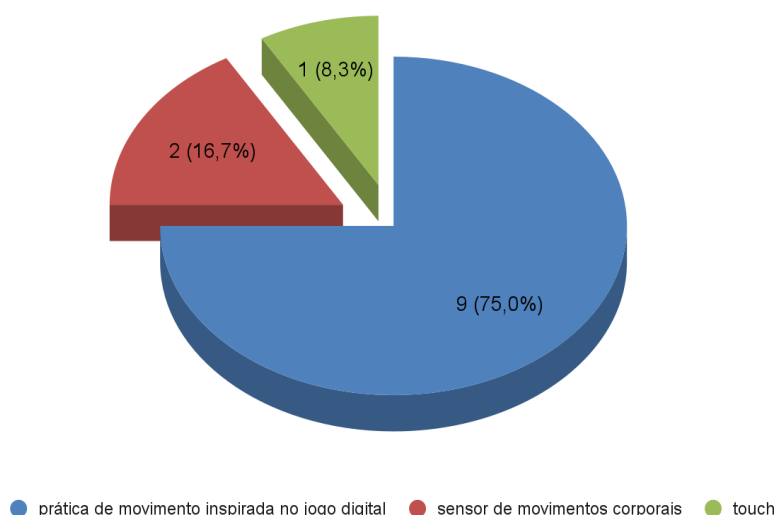
pública quanto de escola privada. No primeiro desses textos, Silveira e Torres (2007) aplicaram questionários a professores e alunos da rede pública e da rede privada de ensino, interrogando-os sobre o (não) lugar e o significado dos jogos digitais em suas vidas e na prática pedagógica dessa disciplina.

No segundo texto, Costa e Betti (2005) tratam de analisar as possibilidades de correlação entre o jogo e as mídias, propondo a transformação/transferência do virtual/virtualidade em uma possível experiência corporal educativa na escola sob forma de jogos, a partir dos “jogos virtuais” conhecidos dos alunos.

Trabalhos bem sucedidos utilizando as mídias em suas estratégias pedagógicas já são comuns em nossa comunidade (BETTI, 1998, 2003; FERES NETO, 2001; ZYLBERBERG, 2000; BATISTA; BETTI, 2005) e, não como intuito de resolver todos os problemas pedagógicos da educação física, muito menos do complexo processo educacional de nossas crianças, proponho, como Betti (2003, p.135) avançar um pouco mais e enfrentar os “desafios e perigos que cercam as mídias do ponto de vista pedagógico”, procurando mais um caminho para utilizar as mídias e jogos, no ensejo de transformar essa virtualidade, que muitas vezes já se tornou atual, em uma possível experiência corporal na escola (COSTA; BETTI, 2005, p.801-802).

Assim como afirmam os autores citados anteriormente, percebe-se nos artigos publicados no Conbrace uma preferência pelas práticas de movimentos baseadas no jogo digital, totalizando 75% da amostra, seguido por 16,7% utilizando-se de sensores de movimentos, tais como: Maia (2015), Lopes; Maia; Dias (2017) e apenas 8,3% utilizando o *touch*, como no artigo de Tavares; Jesus (2017).

Gráfico 12: Tipo de Interface de Interação com os Jogos Digitais



Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Este fato sugere que os jogos digitais ainda prevalecem na Educação Física escolar

como inspiração metodológica, uma vez que estes trazem elementos que são apropriados para o planejamento de práticas de movimento. Na Educação Física escolar se reconhece a prática de movimento com o corpo em si, ou seja, o próprio corpo do aluno é responsável pela realização do movimento, e o movimento nas telas digitais dos jogos é tido como uma preocupação na sociedade, uma vez que, é associado ao sedentarismo expresso no tempo sentado em frente às telas, esquecendo-se que o movimento “contido nas telas” também é uma forma de expressão da cultura corporal de movimento e, portanto, precisa ser discutido, utilizado e refletido também nas práticas pedagógicas. Além disso, os jogos digitais são uma das manifestações contemporâneas dos jogos em geral e, portanto, podem e precisam ser abordados como conteúdo da Educação Física escolar.

Ao tratar do videogame, Lévy apud Feres Neto (2001, p. 46) reflete:

Proponho, juntamente com outros, aproveitar esse momento raro em que se anuncia uma cultura nova para orientar deliberadamente a evolução em curso. Raciocinar em termos de impacto é condenar-se a padecer. De novo a técnica propõe, mas o homem dispõe. Cessemos de diabolizar o virtual (como se fosse o contrário do real!). A escolha não é entre a nostalgia de um real datado e um virtual ameaçador ou excitante, mas entre diferentes concepções de virtual.

Levy corrobora com a afirmação e concepção de Buckingham (2007) de que as relações com as tecnologias não precisam estar divididas em algo ruim (jogos digitais fazem mal) ou bom (jogos digitais fazem bem). É preciso pensar criticamente nas possibilidades e limites, pois existem prós e contras no uso das tecnologias digitais. Portanto, tudo precisa ser mediado, precisamos nos atentar para a digitalização de diferentes esferas e práticas do cotidiano, seja no âmbito educacional ou em outros espaços fora da escola.

Brougère (1995, p. 50) também está atento ao fenômeno da digitalização ao tratar das mídias e de como a cultura de modo geral pode ser influenciada, em especial a cultura lúdica das crianças, bem como, suas consequências sobre as brincadeiras. Segundo este mesmo autor, a cultura lúdica envolve diversos elementos externos que influenciam os brinquedos e as brincadeiras e, “para se tornar um verdadeiro objeto de brincadeira, deve encontrar seu lugar (...) na cultura lúdica infantil”.

Os jogos digitais são, sem dúvida um destes objetos, podendo ser considerados uma representação da digitalização dentro da cultura lúdica infantil. Vale lembrar que a cultura lúdica da criança não aparece isoladamente, mas, sim, imersa na cultura geral na qual a criança está inserida. Por onde passa, a criança incorpora elementos da cultura, alimentando assim, suas brincadeiras. (BROUGÈRE, 1995, p. 51).

Penso que não podemos mais ignorar a existência desse tipo de cultura, precisamos reconhecer a importância da utilização dos jogos digitais e dos videogames no âmbito

educacional, ampliando os olhares e papéis da educação, enquanto participantes ativos da cultura geral dos educandos. As novas formas de educar podem e devem ser divertidas e atualizadas acompanhando a evolução tecnológica e incorporando a utilização desses aparatos na cultura escolar e portanto nas aulas de Educação Física. Para definir cultura escolar vou me basear no conceito de Julia (2001):

É necessário, justamente, que eu me esforce em definir o que entendo aqui por cultura escolar, tanto isso é verdade que esta cultura escolar não pode ser estudada sem a análise precisa das relações conflituosas ou pacíficas que ela mantém, a cada período de sua história, com o conjunto das culturas que lhe são contemporâneas: cultura religiosa, cultura política ou cultura popular. Para ser breve, poder-se-ia descrever a cultura escolar como um conjunto de normas que definem conhecimentos a ensinar e condutas a inculcar, e um conjunto de práticas que permitem a transmissão desses conhecimentos e a incorporação desses comportamentos; normas e práticas coordenadas a finalidades que podem variar segundo as épocas (finalidades religiosas, sociopolíticas ou simplesmente de socialização) (JULIA, 2001, p.10).

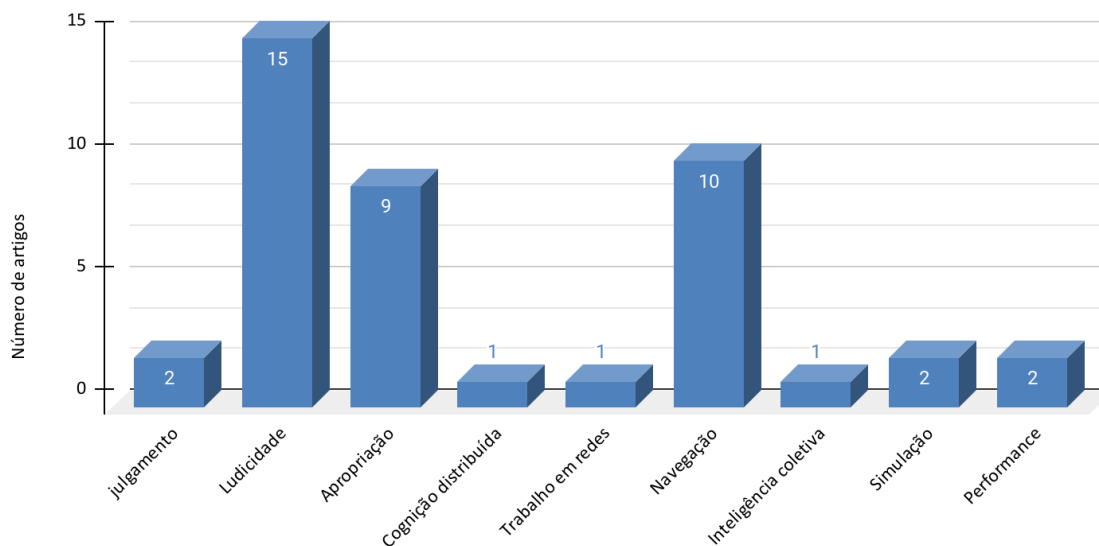
Tornar a escola um lugar de inclusão de novas práticas pedagógicas, sejam estas inspiradas nos jogos digitais ou através deles é urgente, acompanhando os interesses e necessidades dos alunos.

A consciência crítica, a humanização, a elevação dos patamares de civilização só podem ser propostas às novas gerações com base no seu contexto de vida, na sua linguagem, nas suas novas formas de comunicação e compreensão do mundo, que incluem a tecnologia audiovisual. Na cultura esportiva das crianças e dos jovens, tomam parte tanto o esporte, como prática corporal “real”, como as formas “virtuais” do esporte telespetáculo, dos jogos de videogame e computador (BETTI, 1998, p. 149).

Encontrei nos artigos selecionados uma diversidade grande de jogos digitais utilizados em aulas de Educação Física, dentre eles: *Just Dance*, *Angry Birds*, *Pac-man*, *Fortnite*, *FarCry Primal*, *For Honor*, Terra Média e *Clash Royale*, UFC Combate, *kinect adventures* (rafting), *Football Manager*, *Kinect Sports*, *Cartola FC*, *Pokémon*, *Yu – Gui – Oh*, *Harry Potter*.

Dos artigos selecionados, alguns relataram os jogos digitais que foram utilizados. Tentei, assim, relacioná-los com as habilidades e competências socioculturais de Jenkins et al (2006). O gráfico 13 mostra as competências que apareceram nos artigos e sua incidência. entretanto vale lembrar que alguns artigos não relataram os jogos utilizados, o que dificultou/impossibilitou a análise, e outros possuíam mais de uma competência no mesmo artigo, simultaneamente.

Gráfico 13: Número de artigos versus Habilidades e Competências



Habilidades e competencias (Jenkins et al, 2006)

Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Podemos perceber que as habilidades/competências que mais apareceram nos artigos foram Ludicidade, navegação transmidiática e apropriação, respectivamente. Sendo que em 7 artigos elas aparecem juntas, o que é bem significativo, pois representa 24,13% da amostra pesquisada, são eles: Nascimento; Correia; Aragão (2021), Jacob; Silva (2019), Pereira; Silva; Reis (2019), Lisboa; Souza Jr (2017), Lopes; Maia; Dias (2017), Tavares; Jesus (2017), Costa; Betti (2005). Vale ressaltar que só coloquei no gráfico as habilidades e competências (JENKINS et al, 2006) que foram identificadas nos trabalhos selecionados. As competências/habilidades: desempenho de múltiplas tarefas e negociação não foram identificadas nos artigos analisados e portanto não aparecem no gráfico acima.

Identificar essas habilidades e competências nos artigos não foi uma tarefa fácil, pois estes não foram feitos, pensando nesta classificação, muitos autores nem sequer conhecem essa classificação de Jenkins et al. A primeira dificuldade encontrada foi a quantidade de categorias (11 no total) e os artigos poderiam apresentar mais de uma delas simultaneamente; a segunda dificuldade foi em me apropriar de cada uma delas para poder identificar onde e se aparecem nos artigos. Esta é uma demanda também necessária para os professores no

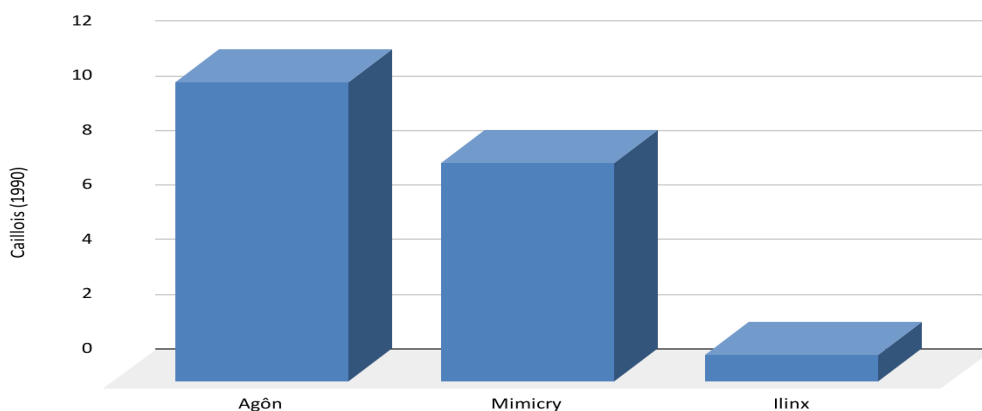
processo de planejamento e intervenção pedagógica. Ou seja, para atuar a partir de perspectivas críticas e criativas com as mídias em geral e com os jogos digitais em específico, é preciso que haja políticas e estratégias para a formação docente inicial e continuada no âmbito da mídia-educação.

A prevalência das habilidades culturais e competências sociais “Ludicidade”, “Apropriação” e “Navegação Transmidiática” revelam potencialidades que são exploradas no uso de jogos digitais, na Educação Física escolar: experimentar ambientes e solucionar problemas, recortar e remixar conteúdos midiáticos de forma significativa, seguir fluxos de histórias e informações a partir de múltiplas modalidades de linguagem e suportes (JENKINS et al, 2006). Por outro lado, a análise também aponta habilidades e competências que são pouco ou nada exploradas nas aulas, apontando lacunas que necessitam de maior atenção nos planejamentos e intervenções.

Outra dificuldade encontrada é que alguns artigos são resumo simples ou expandido (formato adotado pelo CONBRACE a partir da edição de 2017) que contam com número reduzido de páginas (2 a 8 páginas) e portanto, não tem espaço para expor e aprofundar muitas informações.

Já com relação a Caillois (1990), as possíveis relações observadas nos artigos estão representadas no gráfico 14. Nos artigos analisados observamos a predominância do Agôn, onde predomina a competição, seguido de Mimicry, onde há representação de papéis e Ilinx apareceu apenas no artigo de: Lopes; Maia; Dias (2017), os quais relataram sobre o *Rafting*, portanto, entendemos ser uma modalidade capaz de causar vertigem - o prazer em desafiar o desequilíbrio e o descontrole. Alea, categoria marcada por jogos de sorte e azar, não foi identificada nos artigos estudados. Agon e Mimicry apareceram simultaneamente em cinco trabalhos selecionados dos seguintes autores: Lima et al (2019), Jacob; Silva (2019), Pereira; Silva; Reis (2019), Cruz Jr (2013), Pereira; Silva (2005).

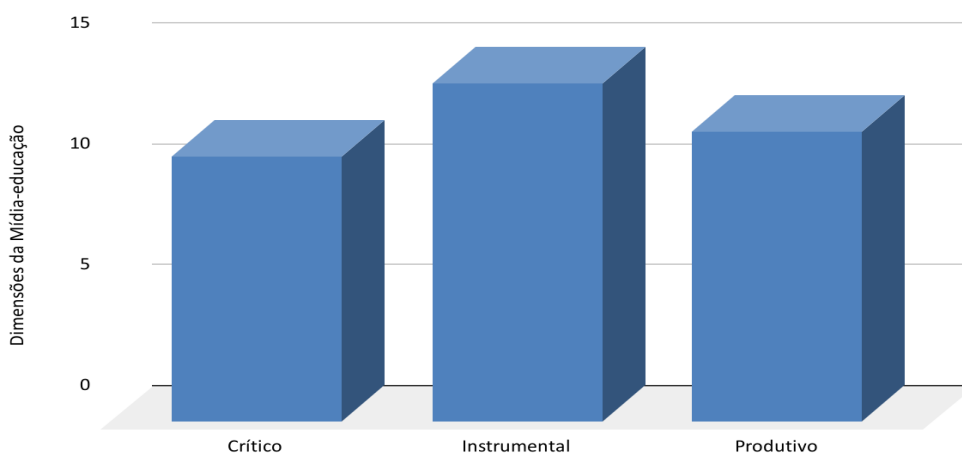
Gráfico 14: Tipo de Jogo a partir das Categorias de Caillois (1990)



Na classificação de Caillois, por se tratar de apenas quatro categorias, foi mais fácil identificar e me apropriar de seus conceitos. Entretanto, um limite importante continuou sendo as versões reduzidas dos artigos que tornam as informações insuficientes para aprofundar em determinados aspectos e arriscar assim uma classificação. A análise aponta que, embora os jogos digitais tenham o potencial de introduzir diferentes contextos, conteúdos, narrativas, formas de interação, habilidades, etc., predomina ainda uma lógica interna marcada pela competição, comparação de resultados e performances entre os participantes, definição de vencedores (Agôn). Há dificuldade, portanto, de ruptura com a própria lógica interna predominante com conteúdo hegemônico da Educação Física, o esporte, marcado por uma estrutura competitiva e meritocrática.

Com relação às dimensões da mídia-educação, o gráfico 15 mostra a presença dos três contextos, nos artigos estudados. O contexto que predominou foi o instrumental com 37,8%, seguido do contexto produtivo com 32,4% e por último o contexto crítico com 29,7%. Vale ressaltar que em vários artigos identificamos mais de um contexto da Mídia-educação, sendo que em sete artigos apresentaram os três contextos (instrumental, crítico e produtivo) da mídia-educação simultaneamente, tais como: Lima et al (2019), Pereira; Silva; Reis (2019), Lisboa; Souza Jr (2017), Costa; Rocco (2015), Cruz Jr (2013), Azevedo; Silva (2009), Costa (2009). Outros dois artigos apresentaram instrumental e produtivo simultaneamente, são eles: Lopes; Maia; Dias (2017), Tavares; Jesus (2017) e um artigo apresentou o contexto crítico e produtivo simultaneamente, de autoria de Martins e Alves (2021).

Gráfico 15: Dimensões da Mídia-Educação



As dificuldades encontradas para classificar os artigos nestes três contextos dizem respeito à natureza dos artigos selecionados, pois, alguns artigos trazem a reflexão dos autores sobre a inserção dos jogos digitais na prática pedagógica em Educação Física, neste caso, não se enquadra nem como ferramenta pedagógica e nem como conteúdo, outros artigos trazem a reflexão de professores de Educação Física e alunos sobre a inserção dos jogos digitais nas aulas de Educação Física, neste caso podemos classificar o jogo digital sendo trabalhado como conteúdo e pode ser enquadrado no contexto crítico.

Podemos afirmar que em uma análise qualitativa, como a que estamos tentando fazer nesta dissertação de mestrado, é preciso refletir sobre as várias camadas que se fazem presentes na prática pedagógica com os jogos digitais na Educação Física escolar, ou seja, podemos refletir criticamente em um texto sobre uma aula tecnicista, desenvolvimentista, aí teremos um texto crítico sobre uma prática acrítica.

Considero uma vantagem das pesquisas qualitativas e um limite significativo presente nas pesquisas quantitativas/gráficos, pois estas, nem sempre conseguem captar as nuances, complexidades e ambiguidades presentes no âmbito educacional e na riqueza de tudo que acontece neste espaço.

Quando adentramos o universo dos textos e das práticas relatadas ou refletidas neles, estamos de frente para um universo de possibilidades a ser explorado e desvendado. Associá-los ou tentar encontrar nos textos, as Habilidades/competências de Jenkins et al (2006), nos faz pensar e refletir sobre a prática pedagógica através de outra perspectiva, da mesma forma acontece com a classificação de Caillois (1990) e com os contextos da Mídia-educação.

Com relação aos conteúdos abordados nos artigos selecionados, podemos citar: jogos eletrônicos / jogos digitais, sedentarismo, saúde e qualidade de vida, tecnologias e mídias, criação e conceituação de jogos, evolução dos jogos digitais ao longo do tempo, tipos e classificação dos jogos digitais, a presença feminina no universo dos jogos digitais, os jogos digitais como entretenimento e mercado de trabalho e a relação com a violência, dança, lutas, gamificação, esportes de aventura, jogos e brincadeiras tradicionais, futebol, esportes (Atletismo, Voleibol, Futsal, Judô, boxe e Karatê), hábitos de consumo das mídias. Há, assim, um rol diverso de temáticas abordadas em aulas de Educação Física que se aproximam dos jogos digitais. Estas temáticas abordam tanto questões específicas relacionadas aos jogos digitais, como sua história, relação com a cultura e o entretenimento, gênero, entre outras,

quanto mobiliza temáticas tradicionais da Educação Física, como jogos, brincadeiras e esportes.

Na virada dos anos 2000 para os anos 2010, muitos trabalhos sobre jogos digitais na escola (mas também em outros espaços não abordados neste recorte de pesquisa) exploraram o surgimento de dispositivos de interação que se valem do movimento corporal, que diferente dos joysticks clássicos permitem que esta interação ser humano/máquina, ou seja, entre o jogador e o videogame seja estabelecido a partir de gestos e movimentos mais complexos e não mais por meio de alavancas e botões, tais como o *Kinect (Microsoft XBOX)*, o *wii (Nintendo)* e o *PS Move (Sony Playstation)*. Com relação aos autores do CONBRACE, os quais abordaram esta temática, podemos citar: Lopes; Maia; Dias (2017), Maia (2015).

No que se refere ao mercado dos jogos digitais, podemos considerar os jogadores de exergames como uma experiência de nicho, gameterapia, jogadores casuais, não são pessoas que movimentam o mercado de games, são pessoas que querem ter o jogo no celular e jogar por sessões curtas, plataforma (pc, console, mobile/celular). A própria correria do dia a dia favorece esse tipo de experiência mais curta e que permite uma fuga rápida da realidade em qualquer lugar, seja na espera por uma consulta médica por exemplo, ou no ônibus a caminho de casa, na pausa para o almoço, dentre outros momentos rotineiros como estes.

Entretanto, muitos jogos digitais citados nos artigos, não foram jogados em sua versão digital, alguns foram levados para a escola através de vídeos no *youtube* por exemplo, o que serviu de inspiração para uma prática de movimento nas aulas de Educação Física. O predomínio de práticas corporais inspiradas nos jogos digitais através de vídeos no *Youtube* por exemplo, pode indicar uma alternativa para a falta de investimento em educação. Os autores que abordaram a utilização de vídeo no *Youtube* para trabalhar um determinado conteúdo foram: Nascimento; Correia; Aragão (2021), Lima et al (2019), Jacob; Silva (2019), Pereira; Silva; Reis (2019).

#### 4.1 DESAFIOS ENCONTRADOS NOS ARTIGOS PARA A INSERÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Penso ser importante refletir e discutir sobre os desafios de incluir os jogos digitais na escola, afinal nem todas as escolas possuem internet de qualidade, videogame disponível, estrutura física adequada, professores familiarizados com a inclusão de mídias digitais em suas práticas pedagógicas, dentre outras barreiras que podem dificultar a inserção dos jogos digitais na escola e conseqüentemente nas aulas de Educação Física. É preciso investimento



financeiro desde a formação inicial a continuada, para esses profissionais da educação (seja do poder público quando falamos de escolas / universidades públicas ou privadas, quando nos referimos a escolas / universidades particulares) e também em recursos didáticos e estruturais adequados.

Em um dos artigos selecionados para este trabalho, Azevedo e Silva (2009), apontam vários desafios para a inclusão dos jogos digitais nas aulas de Educação Física. Dentre os que se destacam podemos citar: os tempos da escola, diferentemente dos tempos dos jogos digitais, as disciplinas na escola são divididas em 3 aulas semanais com 45 minutos de duração, podendo ser distribuída ao longo da semana de acordo com a necessidade da escola e/ou do professor da disciplina.

Porém, o tempo existente nos jogos eletrônicos é diferente. Muitas vezes as fases, as missões, e os objetivos, nos quais são divididos estes jogos têm longa duração, tendo em vista que sempre existe a possibilidade de serem salvos, muitas vezes sem que nenhum desses objetivos tenha sido integralmente completo, e retomados posteriormente pelo jogador no último ponto do jogo em que ele o salvou. Estas etapas dos JE's são realizadas de acordo com o tempo necessário compreendido para a realização da solução do problema apresentado, o que implica a habilidade do jogador e as características do jogo (AZEVEDO; SILVA, 2009.p.8).

Outro fator importante a ser considerado é o tempo de deslocamento de professores e alunos até o local de prática, realização da chamada diariamente, dentre outras práticas rotineiras da escola que tomam tempo de aula, destes poucos 45 minutos. A interdisciplinaridade seria neste caso, uma grande aliada para viabilizar a utilização dos jogos digitais na escola, já que os jogos digitais, podem abordar conteúdos de diversas disciplinas num mesmo jogo. Outra opção apontada pelos autores seria a criação de uma oficina/projeto de jogos digitais que poderiam acontecer no contraturno escolar, entretanto vale salientar que jogos digitais fazem parte do conteúdo jogos e brincadeiras e, portanto, podem e devem ser trabalhados dentro dos horários da Educação Física escolar.

Os autores também levantam a questão sobre os avanços tecnológicos, os quais não são acessíveis a todos.

Enquanto os filhos de famílias mais ricas são privilegiados com acesso a internet de banda larga, vão aos cinemas ver as produções hollywoodianas nos fins-de-semana, e se divertem com os consoles de JE's mais modernos, os filhos de famílias pobres têm de se contentar em acessar a internet na casa de amigos, na sua escola, ou em lan houses (quando têm dinheiro); em assistir a reduzida programação da televisão, com suas poucas possibilidades de escolha entre canais e programas; e a jogar os JE's mais antigos em suas casas, ou, muitas vezes fora dela, como em lan houses ou locadoras de JE's que dispõem de espaço para jogar pagando-se por tempo de jogo. Nesse contexto, não seriam as escolas o local necessário e idealmente adequado para a socialização e a apreensão desse mundo permeado pelas tecnologias? Infelizmente, as escolas públicas encontram-se defasadas também em relação às novas tecnologias. Geralmente os computadores, quando existentes, são antigos, mal conservados, e têm acesso à internet através de conexões de baixa velocidade de transmissão de informações. Esses fatores quando aliados a formação de novos e antigos professores que não inclui uma preparação para as novas tecnologias, e que

atuam nessas instituições – e que deveriam ter seus conhecimentos atualizados constantemente através de cursos de formação continuada apropriados, acompanhando assim as rápidas mudanças do mundo, destacando-se aqui a evolução da informática – prejudicam os alunos, pois eles pouco utilizam os já modestos e escassos recursos existentes nas escolas(AZEVEDO; SILVA, 2009, p.8-9).

Feres Neto (2007) aponta como possibilidade pedagógica a criação de jogos digitais na escola, porém falta reflexão sobre como concretizar esta proposta. Para criar Jogos Digitais na escola:

Seriam necessários conhecimentos avançados sobre o desenvolvimento destes, havendo a necessidade do domínio de códigos de programação; de noções de design aplicadas a estes jogos; do conhecimento de outros diversos títulos de JE's para termos uma base de referência para a construção dos novos; assim como conhecimentos diversos para a construção das suas histórias e das suas regras. Além destes conhecimentos, são necessários os meios técnicos adequados - como laboratórios aparelhados com computadores modernos, e softwares adequados para a criação de JE's - que demandam elevados custos, sendo necessário um prazo de tempo relativamente longo para a produção de um JE (AZEVEDO; SILVA, 2009.p.7).

Vieira; Silva (2021), relataram que houve uma limitação grande na forma de abordar o jogo digital, não aprofundando a discussão sobre a temática e ficando apenas na superficialidade de compreendê-lo como o vilão no que diz respeito ao fenótipo da obesidade e o sedentarismo. Consideram portanto uma visão reducionista do tema, já que, há infinitas possibilidades de se trabalhar o conteúdo Jogos digitais de forma crítica e criativa no ambiente escolar.

Reforço o que Batista e Betti (2005) afirmam, a Educação Física escolar precisa dar um passo maior, no que se refere a qualidade em sua prática pedagógica, oportunizando aos alunos o contato com outras linguagens e diferentes formas de cultura, utilizando-se das “velhas e das novas” práticas da cultura corporal de movimento e considerando o compreender, sentir e relacionar-se, superando assim, o velho paradigma de que Educação Física se resume às aulas práticas.

Ao considerarmos como um direito dos alunos o acesso ao conhecimento sobre jogos digitais, sendo este organizado, sistematizado e mediado pelo professor, passamos a ter a visão do todo e auxiliar na construção de um pensamento crítico, trazendo questões do interesse destes alunos, para serem discutidas dentro da sala de aula, enriquecendo assim a prática pedagógica e permitindo a participação ativa dos mesmos, no processo de construção do conhecimento.

Assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar e fantasiar com eles e sobre eles, todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil e devem ser apropriadas de modo crítico pela Educação Física na escola, se essa disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo. (COSTA; BETTI, 2006, p. 176).

As escolas podem e devem ser espaço de experimentação para abordagens pedagógicas inovadoras. Pensando nisso, os jogos digitais aparecem como recurso didático, podendo ser utilizados pelos docentes, aliando os conteúdos das disciplinas a este fenômeno cultural muito popular, atraindo assim as novas gerações. Os jogos digitais também são considerados objetos de conhecimento, podendo ser analisados criticamente, sendo portanto considerados meios de expressão criativa.

Outro aspecto importante a se considerar levantado por Feres Neto (2007), são os poucos laboratórios existentes nas universidades que levam em conta a pesquisa sobre jogos digitais nas Universidades, suas características e possibilidades pedagógicas.

Ferreira et al (2021), relatam sobre as reflexões apresentadas no estudo, como possibilidades para pensar o uso das tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar, pois diante da suspensão das aulas presenciais em virtude da pandemia da COVID-19, isso se tornou um grande desafio, principalmente se consideramos a precariedade das condições das escolas públicas, quanto ao acesso, ausência de internet gratuita, a falta de instrumentos tecnológicos, como: computadores, datashow, televisão e outros, bem como escassez de formação continuada de professores para o manuseio destas.

Martins; Alves (2021), também compartilham do momento específico da pandemia de Covid - 19 e de ensino remoto. consideram um grande desafio e avaliam que a identidade da Educação Física, como um componente curricular que não se reduz à quadra, se fortaleceu conseguindo dialogar com os interesses e cotidiano dos estudantes, proporcionando, assim como afirma Vago (2009), o diálogo com a cultura juvenil ao tomá-la como referência importante para a prática pedagógica, desafiando, portanto, a condição de ser professor.

Nos artigos: Nascimento; Correia; Aragão (2021); Guerra et al (2019), os autores levantam a questão financeira como uma barreira para aquisição e/ou utilização de jogos digitais principalmente, os que exigem equipamentos para a captação de movimento (exergames), afirmam que o alto custo pode inclusive inviabilizar a prática. Propõem, meios alternativos e de baixo custo, os quais podem proporcionar uma vivência parecida com a dos exergames, tal como a utilização de vídeos durante as aulas.

A questão da falta de materiais adequados também foi relatada na prática de Pereira; Silva; Reis (2019), com os jogos de oposição, pois precisaram confeccionar os materiais com os alunos devido a escassez dos mesmos na escola.

Lima et al (2019), encontrou como desafio o questionamento dos alunos com relação a ausência do tradicional futebol, porém concluiu que outros conteúdos inovadores e estimulantes, podem ser bem aceitos, assim como as práticas corporais convencionais, para

tanto, cabe ao professor atrelar o ensino de temas relevantes à possibilidade de vivências criativas e prazerosas do universo infantil.

Já Jacob; Silva (2019), a barreira encontrada foi a ausência de laboratório de informática e/ou ambiente informatizado na escola, o que dificultou a aplicabilidade dos jogos digitais, para tal, os jogos foram adaptados e transpostos para a quadra.

Gadêlha et al (2019), relatam que existem poucos estudos sobre os jogos digitais e reforça a necessidade de aprofundar os estudos sobre os jogos digitais e suas possibilidades na Educação Física escolar. Por outro lado, Costa (2015), encontrou como barreira nos seus estudos as abordagens limitadas ao caráter instrumental em relação ao uso das TICs.

Lisboa; Souza Jr (2017), ao propor a prática com jogos digitais e baseada neles na formação de professores encontraram como empecilho o *feedback* de um universo de 37 professores, 6 professores ( $\approx 16,21\%$ ) não a consideraram as atividades propostas como exequíveis em suas escolas e 7 ( $\approx 18,91\%$ ) julgaram necessário outros encontros para se apropriar da temática.

Carvalho Jr (2015), reflete sobre a dificuldade em pleno século XXI presente em muitas escolas, para adquirir aparelhos tecnológicos. Algumas ainda fazem uso de mimeógrafo para replicar textos e tarefas aos alunos. Enquanto alguns professores recém-formados não sabem o que é mimeógrafo, outros com mais de 20 anos de magistério não sabem ligar um computador. Enfatiza ainda que:

As dificuldades encontradas em uma época podem ser totalmente diferentes de outra. A política, a economia, a cultura, o espaço físico, a organização e planejamento da sociedade modificam-se com o passar dos anos e interferem diretamente no processo de ensino e aprendizagem escolar. Cabe não só ao professor buscar capacitações e atualização profissional, como também às instituições de ensino dar apoio e incentivo aos professores. É importante salientar que, a condição social, econômica e política de uma família interfere no nível de contato tecnológico e uso cotidiano de meios digitais e virtuais dos alunos, visto que alguns cidadãos ainda vivem em condições de miséria e não têm a possibilidade de ter contato com aparelhos tecnológicos, o que reforça a necessidade da escola possibilitar tal vivência a esses alunos. Não só o corpo docente, mas todos os profissionais da educação envolvidos no processo de aprendizagem do aluno devem se capacitar, pois o PPP, garantido por lei, é uma construção coletiva e, é interessante, que todos os profissionais da educação sejam capacitados nas novas tecnologias para enriquecer os debates e futuros projetos para a escola. Políticas de auxílio e incentivo devem ser realizadas pelo governo para capacitação dos professores e demais profissionais da educação, pois apenas comprar as tecnologias e disponibilizá-las na escola não modifica o cenário atual. O governo deve propiciar aos educadores cursos de capacitação nas tecnologias educacionais facilitando a inclusão e permanência dos professores no contexto e no mundo das novas tecnologias, transformando-os para que possam se transformar (CARVALHO JR, 2015, p. 11).

Observar e refletir sobre a inserção dos jogos digitais na escola, levando em consideração a realidade brasileira e suas particularidades, é essencial para pensar como

podemos efetivamente levar os jogos digitais para dentro das salas de aula e/ou quadras problematizando as dificuldades de acesso à internet, computadores, videogames, celulares, dentre outros dispositivos necessários para a real inclusão deste conteúdo tão importante, na Educação Física escolar. Penso que a escola continua sendo o lugar ideal para a socialização e a apreensão desse mundo permeado pelas tecnologias, universalizando o acesso e possibilitando práticas pedagógicas inovadoras, divertidas e equânimes.

O universo dos jogos digitais tem a capacidade de devolver o brilho no olhar aos estudantes, já cansados de copiar matéria do quadro e de sempre praticar as mesmas modalidades esportivas, durante toda a vida escolar. Percebo que eles anseiam e precisam de novidades, incluir novas maneiras de ensinar e aprender faz-se muito necessário e alimenta o processo de ensino-aprendizagem dos alunos e professores, afinal, aprendemos muito enquanto ensinamos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo geral compreender possibilidades pedagógicas dos jogos digitais na Educação Física Escolar, a partir da análise da produção acadêmica do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE), evento científico bianual do campo da Educação Física e Esportes.

Para tanto, realizou-se uma revisão de escopo nos anais do CONBRACE de forma manual, entre os anos de 1997 a 2021, no GTT - Escola e no GTT - Comunicação e Mídia. Partimos de um universo de 1062 textos publicados no GTT- Escola e de 425 textos publicados no GTT- Comunicação e Mídia, selecionamos apenas 29 textos que refletem sobre a prática pedagógica, ou que propõem práticas pedagógicas envolvendo os jogos digitais, na Educação Física escolar. Destes textos selecionados, 10 são do GTT - Escola e 19 são do GTT - Comunicação e Mídia.

Os critérios para escolha destes anais como material empírico foram os seguintes: a relevância do evento científico para a socialização e divulgação do conhecimento produzido no campo da Educação Física e Esportes; a existência de Grupos de Trabalho Temáticos (GTT) que abordam a Educação Física Escolar e a Comunicação e a Mídia; a inclusão de relatos de experiência pedagógica no escopo de textos aceitos pelo evento; a disponibilidade de acesso aos anais do evento. Os critérios de inclusão dos textos foram: tratar dos jogos digitais propondo uma reflexão sobre a prática pedagógica ou propondo a própria prática pedagógica, nas aulas de Educação Física, ser publicado dentro do período de corte compreendido entre 1997 e 2021, nos GTT - Escola e no GTT - Comunicação e Mídia.

Rivoltella já afirmava que a utopia da mídia-educação era que ela desaparecesse ou deixasse de existir, como uma proposição específica dentro da escola, porque todos os professores deveriam ser mídia-educadores. Considerando que as linguagens da comunicação e das tecnologias digitais, perpassam a nossa relação com o mundo e portanto passa a ser essencial, para a apreensão e expressão de todo e qualquer conteúdo hoje, então é preciso considerar que todos os professores atuem a partir deste pressuposto.

Vale ressaltar que aqui em Florianópolis, na Rede Municipal de Ensino, temos professores de tecnologias educacionais, em outras realidades, seja no ensino público ou privado, teremos professores de mídia-educação, entretanto o ideal seria que todo o professor tivesse o conhecimento e domínio necessário, para ser um mídia-educador. Para isso acontecer, é urgente deslocar as discussões sobre mídia-educação para as formações de professores, seja esta, inicial ou continuada.

O ideal, na minha visão e com embasamentos nos autores que me apropriei para a realização deste trabalho, seria que todos os cursos de licenciaturas abordassem essa discussão, incorporando em seus currículos, disciplinas específicas sobre mídia-educação, fornecendo os elementos necessários para que os professores das mais diversas disciplinas, dominassem esse conceito e pudessem usufruir das tecnologias digitais.

Este trabalho teve seu enfoque nos artigos que propõem práticas pedagógicas em si ou que refletem sobre a mesma, utilizando-se dos jogos digitais nas aulas de Educação Física escolar. Através da socialização destas reflexões e práticas, mapeamos algumas possibilidades para que os jogos digitais possam ser aproximados de uma perspectiva didático-pedagógica crítica e reunir informações e subsídios para a inclusão das mídias e tecnologias nas aulas de Educação Física como ferramenta pedagógica, conteúdo e inspiração metodológica.

Sobre os autores dos artigos selecionados, observou-se a predominância do gênero masculino (70,1%), indicando que este gênero, não só é considerado o maior público consumidor de jogos digitais como também no âmbito da pesquisa. No que se refere a vinculação dos autores com Universidades durante a publicação do artigo, 86,2% destes autores possuíam algum vínculo universitário, sendo a maioria (40%) das Universidades localizadas na região Sudeste do Brasil.

No que se refere ao ano de publicação dos artigos, houve uma crescente desde 1997 a 2021, porém o ano onde houveram mais publicações referentes a práticas pedagógicas com o jogo digital na Educação Física escolar ou refletindo sobre as práticas, foi em 2019.

Houve proposição de práticas pedagógicas para a escola, em 62,1% dos textos selecionados, sendo que 34,5% dos textos trata-se de relato de experiência, acontecendo predominantemente, em escolas públicas (66,7%), o que sugere que existe uma abertura maior para pesquisa em escolas públicas, seja por parcerias firmadas entre escolas públicas e universidades, seja pela vinculação aos estágios orientados e/ou obrigatórios.

No que se refere aos usos pedagógicos dos jogos digitais na Educação Física escolar, podemos inferir que em 40% dos artigos, os jogos digitais foram utilizados tanto como conteúdo, quanto como ferramenta pedagógica; em 35% dos artigos utilizaram-no só como ferramenta pedagógica e em 25% dos trabalhos relatam o seu uso, somente como conteúdo nas aulas de Educação Física escolar.

Percebeu-se a necessidade de refletir sobre os referenciais teóricos no campo mídia-educação, buscando enquadrar os artigos selecionados nas dimensões da mídia-educação, verificando a predominância do contexto instrumental, seguido do produtivo

e do crítico. Estas dimensões orientam as ações pedagógicas como um todo (com, sobre e através das mídias) e portanto, também orientam a Educação Física escolar.

Já de acordo com a classificação de Caillois (1990) foi possível identificar nos textos selecionados do CONBRACE, a presença maior de *Agôn*, que é caracterizado pela prevalência do caráter competitivo, seguido por *Mimicry*, caracterizado pela representação de papéis fictícios e por fim, *Ilinx* são os jogos capazes de causar vertigem. *Alea*, jogos de sorte e azar, não foram encontrados nos artigos selecionados.

Gee (2006) também foi citado no sentido de tornar a aprendizagem na escola o mais parecida possível, com os princípios de aprendizagens contidos nos jogos digitais, estimulando assim, o aprendizado dos alunos aliado ao divertimento.

No que se refere às habilidades ou competências propostas por Jenkins et al (2006), verificou-se a predominância, respectivamente, de ludicidade, navegação transmidiática e apropriação, sendo que estes três aspectos aparecem simultaneamente em oito dos 29 artigos estudados. Simulação, *performance*, julgamento, cognição distribuída, trabalhos em redes e inteligência coletiva também foram encontrados, porém em menor incidência. As competências: desempenho de múltiplas tarefas e negociação não foram identificadas.

Recomenda-se aliar essas concepções teórico-metodológicas para a elaboração de propostas didáticas inovadoras, utilizando-se dos jogos digitais nas aulas de Educação Física, bem como, a pedagogia dos multiletramentos, com o intuito de inserir a cultura digital na educação como um todo, desde o início do letramento, facilitando assim, processo de ensino aprendizagem,

Na minha longa e infindável caminhada docente, aprendo diariamente com os estudantes e acredito que isso torna a nossa profissão mais humana e empática. Valorizar os saberes culturalmente aprendidos e disseminados é permitir que o processo de ensino-aprendizagem aconteça naturalmente e de forma mais leve, tanto para professores quanto para os alunos.

Quando pensamos em um modelo de ensino, é um processo muito complexo onde precisamos considerar diversas variáveis: objetivos; conteúdos, realidade escolar, características específicas de cada aluno e didática dos professores, portanto fica difícil propor um modelo único de ensino, seja para os jogos digitais ou para qualquer outro conteúdo/ferramenta pedagógica específica. O objetivo deveria ser o aprimoramento da prática pedagógica e não uma “receita de bolo” para ser aplicada em todas as realidades possíveis.

Entretanto, para melhorar a prática pedagógica e incluir os jogos digitais nas aulas de



Educação Física, é necessário conhecer as teorias que norteiam o campo da mídia-educação reunindo as informações e os subsídios necessários, permitindo assim, uma reflexão sobre a própria prática, propondo soluções para os desafios que surgirem e inovando na educação e na Educação Física.

Em relação à instrução explícita, trata-se de conceitualizar os jogos digitais aprofundando os conhecimentos e teorizando. De acordo com Cruz Jr (2021, p.16)

O ato de conceitualizar jogos envolve a apropriação, a mobilização e a (re)formulação de ideias e operadores lógicos que ajudam o educando a estabelecer relações de distinção e semelhança entre jogos, para que assim seja possível classificá-los de acordo com tipologias e critérios distintos.

Já o enquadramento crítico abrange analisar a funcionalidade dos jogos digitais incluindo também o pensamento crítico sobre o tema. Na prática transformada, os estudantes podem utilizar de todos os conhecimentos adquiridos nas etapas citadas anteriormente: prática situada, instrução explícita e enquadramento crítico. Consiste basicamente em intervir no mundo real utilizando-se dos jogos digitais, através de modificações e do desenvolvimento de jogos digitais. Isso pode acontecer de forma individualizada ou coletiva através da cooperação.

De acordo com Cruz Jr (2021, p.26):

Aplicar apropriadamente” pode ser traduzida em atividades de planejamento e produção de games, tanto a partir de diretrizes formais, como as que são estabelecidas pelo game design, quanto com base em orientações mais abrangentes, como a elaboração de representações alternativas de práticas, cenários e personagens normalmente retratados de modo simplista, caricatural ou mesmo pejorativo nos games mainstream. Trata-se, portanto, de estimular o “uso adequado” da linguagem dos jogos para a elaboração de textos lúdicos capazes de produzir discursos e contra discursos interativos dotados de eficácia semântica e potencial recreativo.

Podemos enquadrar também nesse contexto as práticas de movimento inspiradas nos jogos digitais que estiveram presentes em praticamente metade dos textos (totalizando nove artigos), analisados neste trabalho de mestrado.

Já na aplicação criativa, podemos citar a livre expressão e experimentação dos jogos digitais, como forma de expressar interesses, vivências e vontades de cada estudante, de maneira divertida e criativa. Usando e abusando da Ludicidade.

Pensando nos modos como o jogo digital podem ser apropriados nas aulas de Educação Física, podemos pensar ainda em três categorias: saber fazer que é a prática propriamente dita, a experiência de movimento lúdico, que se exprime através do conhecimento e do movimento; saber sobre o fazer: dimensões conceituais sobre os jogos digitais ou qualquer outro assunto que seja tratado sobre os jogos eletrônicos (atletismo: jogo sobre a história do atletismo); saber porque fazer: são as dimensões éticas dos sentidos e

intencionalidade do movimento (ZABALA, 1998).

Podemos considerar como um fator que dificultou a realização desta pesquisa, a mudança no formato de submissão de trabalhos no CONBRACE (Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte), de artigos completos para resumo expandido, pois em textos curtos, limita-se o acesso às informações de forma completa.

A pandemia de Covid -19 também foi um fator limitante deste trabalho, uma vez que precisamos adequar o trabalho inteiro, pois as restrições sanitárias impossibilitaram a coleta de dados nas escolas de forma presencial. Além disso, as aulas presenciais na UFSC (Universidade do Estado de Santa Catarina), durante a realização do mestrado, foram suspensas, também em decorrência das restrições sanitárias, por 150 dias, retornando após esse período em formato remoto.

Os principais desafios levantados pelos artigos selecionados, para a inserção dos jogos digitais, na educação e na Educação Física, dizem respeito ao acesso à internet de qualidade nas escolas, bem como, a videogames, jogos digitais e equipamentos de mídia em geral, necessários para a utilização dos jogos digitais. Também foram relatados o despreparo e desconhecimento dos professores para operar os recursos midiáticos necessários, bem como, a indisponibilidade de recursos didáticos na maioria das unidades educativas Brasileiras.

Outro fator limitante para a inserção dos jogos digitais nas aulas de Educação Física, é a compartimentalização dos tempos e espaços pedagógicos, em disciplinas fragmentadas e dissociadas umas das outras. As aulas de Educação Física acontecem em três períodos de com duração de 45 minutos cada, semanalmente. Os tempos dos jogos digitais são outros. Se pensarmos na montagem e instalação de equipamentos tais como: *data show*, *videogame*, *notebook*, dentre outros equipamentos necessários para realizar uma prática pedagógica com jogos digitais, levaríamos mais tempo organizando a aula do que realizando a prática em si. Sugiro então, um trabalho coletivo e interdisciplinar, otimizando os tempos e espaços educacionais, possibilitando práticas cooperativas, colaborativas e significativas para professores e estudantes, afinal a escola é um coletivo.

Sugere-se investimento na formação inicial e continuada, para capacitar ainda mais os professores, bem como, na aquisição de recursos didáticos que possibilitem a inserção dos jogos digitais no âmbito educacional. Observou-se em vários artigos pesquisados a utilização do jogo digital, por meio de vídeos no *youtube*, possivelmente pela falta de equipamentos disponíveis.

É importante salientar que precisamos de mais professores pesquisadores, atuando diretamente na Educação Física escolar, repensando a própria prática e socializando os seus

conhecimentos em eventos, como o CONBRACE. Compactuo das reflexões de Pires; Pereira (2016, p.263):

Para que as abordagens didáticas e as pesquisas da área sejam capazes de dialogar com as crianças e jovens do tempo presente, é importante que se mude o foco e perspectivas interativas, de compartilhamentos e produção midiática sejam mais enfatizadas, pois são elas que constituem os atuais modos de aprendizagem dos alunos.

Enquanto professores de Educação Física, cabe-nos explorar criativa e criticamente o universo de possibilidades oferecido pelos jogos digitais nas aulas de Educação Física, aliando conhecimento teórico-prático, permeado pela cultura digital, portanto, devemos considerar novas perspectivas de ensino-aprendizagem incluindo os jogos digitais em nossos planejamentos, seja como conteúdo, ferramenta pedagógica ou inspiração metodológica.

De acordo com Gee (2009) no que se refere a interação nos jogos digitais, os games respondem, ou seja, é preciso jogar, experimentar o mundo através dos desafios propostos pelos jogos digitais, pois nada acontece até que o jogador aja e tome decisões, ou seja, as oportunidades de interação e aprendizado acontecerão através dos jogos digitais, por meio das respostas dos jogadores. sugerimos portanto, incluir os jogos digitais em nossos planejamentos, oportunizando aos estudantes aprender de forma divertida e diferenciada.

Observar, refletir e problematizar sobre a inserção dos jogos digitais, no âmbito educacional e portanto, na Educação Física é urgente. Considerar a realidade brasileira e suas particularidades, é essencial para pensarmos como, efetivamente, seria possível incluir os jogos digitais nas aulas, pensando nas dificuldades de acesso à internet, computadores, dentre outros dispositivos necessários para a real inclusão deste conteúdo tão importante na Educação Física escolar. Penso que a escola continua sendo o lugar ideal para a socialização e a apreensão desse mundo permeado pelas tecnologias, universalizando o acesso e possibilitando práticas pedagógicas inovadoras, divertidas e equânimes, nos mais diferentes contextos educacionais.

Sugere-se, ainda, mais pesquisas relacionadas ao assunto, bem como propostas de intervenções utilizando-se os jogos digitais, desde a educação infantil até o ensino médio (no que se refere aos estudantes), desde a graduação até as formações continuadas (no que se refere aos professores) em todos os cursos de licenciaturas, pois somente assim, seria possível concretizar o pensamento até então utópico, de Rivoltella, que a mídia-educação desaparecesse ou deixasse de existir, como uma proposição específica dentro da escola, pois todos os professores deveriam ser mídia-educadores.

## REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Rafael Marques. O letramento eletrolúdico como conscientização: bases técnicas para educar o jogar. **Currículo sem fronteiras**, Porto Alegre, v.14, n.2, p.57-74, 2014.
- ALVES, L. R. G. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. Salvador: L. R. G. Alves, 2008. 249f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade do Estado da Bahia. Salvador: UNEB, 2008.
- ALVES, L.; CAMURUGY, L.; SOUZA, A. Games e gênero: a emergência dos personagens femininos. VIII BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT. Rio de Janeiro, October, 8th-10th 2009.
- ALVES, Vinícius José de L.; SILVA, Joseildo A. Alves da; ARAÚJO, Allyson C. de, LEITE, Leilane. **A gamificação nas aulas de educação física**: um relato de experiência no pibid. 2021. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2021/9conice/paper/viewFile/15354/7895>. Acesso em: 15 mai. 2022.
- AVEDON, E. M.; SUTTON – SMITH, Brian. **The study of games**. New York: John Willey & Sons, 1971.
- AZEVEDO, Victor de Abreu; SILVA, Ana Paula Salles da. **“Press start”**: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. 2009. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2009/XVI/paper/viewFile/959/473>. Acesso em 03 set. 2022.
- AZEVEDO, Victor de Abreu; BETTI, Mauro, COSTA, Antonio Galdino da; PIRES, Giovanni de Lorenzi. **A produção do GTT educação física, comunicação e mídia/CBCE – período 1997-2005**: estudo de uma centena. Disponível em: <http://www.public.cbce.org.br/uploads/cd/resumos/033.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2022.
- BARACHO, A.F.O.; GRIPP, F.J.; LIMA, M.R. Os exergames e a Educação Física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v.34, p.111-126, 2012.
- BATISTA, Sidnei Rodrigues; BETTI, Mauro. A televisão e o ensino da educação física na escola: uma proposta de intervenção. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, p.135-148, janeiro de 2005.
- BÉVORT, E.; BELLONI, M.L. Mídia e Educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação e Sociedade**, Campinas, v.30, n.109, set./dez. 2009.
- BETTI, M. **A janela de vidro**: esporte, televisão e educação física. Campinas: Papirus, 1998.

- \_\_\_\_\_. **Educação física e mídia: novos olhares, outras práticas.** São Paulo: Editora Hucitec, 2003.
- BRAGA, M. Realidade virtual e educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, Paraíba, v. 1, n. 1, jan./jun. 2001.
- BRASIL. LDB. **Lei nº 9.394.** 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/sesu/arquivos/pdf/lei9394.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 14.363.** 2008. Dispõe sobre a proibição do uso de telefone celular nas escolas estaduais do estado de Santa Catarina. Disponível em: <http://leis.alesc.sc.gov.br>. Acesso em: 10 mar. 2022.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Educação Física / Secretaria de Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Licenciatura em Pedagogia.** 2006. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01\\_06.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf). Acesso em: 24 fev. 2022.
- BROUGÈRE, Giles. **Brinquedo e Cultura.** São Paulo: Cortez, 1995.
- BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** São Paulo: Loyola, 2007.
- CAILLOIS, R. **Man, play, and games.** New York: Schocken Books, 1961.
- \_\_\_\_\_. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Portugal, 1990.
- CARVALHO, A. F. P. 2015. disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7740/3831>. Acesso em: 25 fev. 2022.
- CARVALHO Jr, Arlindo Fernando Paiva de. **As tecnologias nas aulas de educação física escolar.** 2015. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7740/3831>. Acesso em: 28 ago. 2022.
- CAZDEN, C. Performance before competence: assistance to child discourse in the zone of proximal development. **Quarterly newsletter of the laboratory of comparative human cognition**, San Diego, v.3, n.1, p.5-8, 1981.
- CASTELLS, M. The power of identity. In: \_\_\_\_\_ **The information age: economy, society and culture.** 2.ed. Malden: Blackwell, 2004.v.2.
- COENTRO, Diego Fernando; FERREIRA, Everson Moraes; ABREU, Marcos Renan Freitas de Oliveira; CARDOSO, Higson Rodrigues Coelho. **Tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar: análise das publicações dos anais do GTT comunicação e mídia do CONBRACE (2011-2019).** Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2021/9conice/paper/viewFile/16188/7687>. Acesso em 20 ago de 2022.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Multiliteracies new literacies, new learning. *Pedagogies: An international Journal*, London, n.31, 2009b.

COSTA, Alan Queiroz da; ROCCO, Ari José. **Jogos digitais e a gestão do esporte: o caso football manager**, artigo conbrace 2015. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7476/3811>. Acesso em: 01 set. 2022.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídia e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 27, n. 2, p.165-178, jan., 2006.

COSTA, Alan Queiroz da. **Literacias digitais e educação física: aproximações entre comunicação e ciências do esporte por meio dos jogos digitais**. 2015. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7894/3832>. Acesso em: 02 set. 2022.

\_\_\_\_\_. **Educação física e mídia: perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual**. 2009. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2009/XVI/paper/viewFile/1575/462>. Acesso em 20 out. 2022.

COSTA, Alan Queiroz da ; BETTI, Mauro. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2005. Disponível em: <http://www.public.cbce.org.br/uploads/conbrace2005.pdf> p.794. Acesso em: 12 out. 2022.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. 1982. Disponível em: <https://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/coverpage.html>. Acesso em: 10 fev. de 2022.

CRUZ Jr, G. SILVA, E. M. da. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez., 2010.

\_\_\_\_\_. Videogames como conteúdo? Contribuições para uma proposta de ensino baseada na pedagogia dos multiletramentos. *Revista Linhas*. Florianópolis, v.22, n.50., p.320-350, set.dez., 2021.

\_\_\_\_\_. **Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada**. 2015. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7494/3830>. Acesso em: 25 out. 2022.

\_\_\_\_\_. **Burlando o círculo mágico: o esporte no bojo da gamificação 1.**  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2013/5conice/paper/viewFile/5050/2584>.  
 Acesso em: 05 nov. 2022.

\_\_\_\_\_. **Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física).** Disponível em:  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2011/2011/paper/viewFile/2932/1379>.  
 Acesso em: 06 nov. 2022.

ECK, R.V. **Digital Game-Based Learning: Still Restless, After All These Years.** Disponível em:  
<https://er.educause.edu/articles/2015/10/digital-game-based-learning-still-restless-after-all-the-se-years> Acesso em: 08 mar. 2022.

ECK, R. V. Apud HOCHSPRUNG, J.; CRUZ, D. M. **Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática.** In: XVI SBGAMES. Curitiba, nov., 2nd - 4th, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175527.pdf> Acesso em: 01 mar., 2022.

FANTIN, M. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália.** Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

\_\_\_\_\_. Mídia-educação: aspectos históricos e teóricos metodológicos. **Olhar de Professor**, v. 14, n.6, p. 27-40, 2011.

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. (orgs.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores.** Campinas: Papyrus, 2012.

FERES NETO, A. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 14, **Anais...** Recife: CBCE, 2007.

\_\_\_\_\_. **Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual.** 2007. Disponível em:  
<http://www.public.cbce.org.br/uploads/cd/resumos/062.pdf>. Acesso em 10 out. 2022.

\_\_\_\_\_. **Virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas: implicações para a educação física.** 2001. **Anais...** CONBRACE. 2001.

FERREIRA, José Ricardo Lopes ; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. A produção científica sobre jogos digitais na educação física escolar: o que dizem os periódicos nacionais? **Revista Intersaberes**, v.16, n. 37, p.352 - 366, 2021.

FERREIRA, Diego Fernando Coentro; ABREU, Everson Moraes; OLIVEIRA, Marcos Renan Freitas de; CARDOSO, Alcicley Mendes; COELHO, Higson Rodrigues Tecnologias e mídias nas aulas de educação física escolar: análise das publicações dos anais do GTT comunicação e mídia do conbrace (2011-2019). **Anais...** 2021.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. **Motriz**, Rio Claro, v.18, n.3, p.533-541, 2012.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade**. 5.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 9 ed., 1981.

\_\_\_\_\_. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Autores Associados/Cortez, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.

GADÊLHA George Tawlinson Soares; DANTAS, Karluza Araújo Moreira; RODRIGUES, Wanessa Cristina Maranhão de Freitas et al. **Jogos eletrônicos na bncc para a educação física**. 2019. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12788/6400>. Acesso em: 30 mai. 2022.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

\_\_\_\_\_. New people in new worlds: networks, the new capitalism and schools. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: literacy, learning and the design of social futures**. Melbourne: Macmillan, 2000. p.43-68.

\_\_\_\_\_. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling**. London: Routledge, 2004.

\_\_\_\_\_. **Why video games are good for your soul: pleasure and learning**. Melbourne: Common Ground, 2005.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.

GIRARDELLO, G.; OROFINO, I. Crianças, cultura e participação: um olhar sobre a mídia-educação no Brasil. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v.9, n.25, p. 73-90, Ago., 2012.

GIRARDELLO, G.; FANTIN, M.; PEREIRA, R. S. **Crianças e mídias: três polêmicas e desafios contemporâneos**.2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/CC231532>. Acesso em: 10 mar. 2022.

GIRARDELLO, G.; PEREIRA, R. S.; MUNARIM, I. Cultura participativa, mídia-educação e pontos de cultura aproximações conceituais. **Atos de Pesquisa em Educação – PPGE/ME FURB**, v.8, n.1, p.239-258, jan./abr., 2013.

GRUBEL, M.J.; BEZ, M.R. Jogos educativos. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.4, n.6, p. 1-7, 2006.



GÓMEZ, A. I. P. **Educação na era digital**: a escola educativa. Porto Alegre: Penso, 2015.

GÓMEZ, G.O. **Jugando y aprendiendo. El desafío de “reaprender” con videojuegos, Ponencia presentada dentro de las Jornadas del Foro Mundial de la Televisión Infantil (OETI)**, 2009a. Disponível em: [Goo.gl/QeyBhQ](http://goo.gl/QeyBhQ). Acesso em: 2 jul. de 2021.

GUERRA, Laryssa Rangel; MENEZ, Yuri Santos de; OLIVEIRA, Maria Aparecida Santos de; RUFFONI, Ricardo. **Programa de residência pedagógica – ufrj: os games como uma alternativa metodológica de ensino na educação física escolar**. 2019. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12826/6401>. Acesso em: 28 abr. de 2022.

HOCHSPRUNG, J.; CRUZ, D. M. **Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática**. In: XVI SBGAMES. Curitiba, nov., 2nd - 4th, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175527.pdf> Acesso em: 01 mar. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Boston: Beacon press, 1950.

\_\_\_\_\_. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JACOB, Thamara Cardoso; SILVA, Lúcio Flávio da. **Do jogo eletrônico para uma experiência corporal na educação física escolar**, 2019. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/13011/6852>. Acesso em 21 abr. 2022.

JENKINS, H. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century**. Chicago: MacArthur Foundation, 2006. Disponível em: [http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7b7e45c7e0-a3e0-4b89-ac9c-e807e1b0ae4e%7d/jenkins\\_white\\_paper.pdf](http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7b7e45c7e0-a3e0-4b89-ac9c-e807e1b0ae4e%7d/jenkins_white_paper.pdf). Acesso em: 20 de fev. 2021.

JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York University, 2006.

JENKINS, H. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century**. Chicago: MacArthur foundation, 2007. Disponível em: <https://www.projectnml.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2022.

JULL, Jesper. Videogames e o modelo clássico de jogo. In: \_\_\_\_\_. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. Tradução Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, p. 33-59, 2019.

\_\_\_\_\_. Regras. In: \_\_\_\_\_. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. Tradução Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, p. 61-116, 2019.

KELLNER, David. **The art of reasoning**. New York: W.W.Norton, 1988.

KELLNER, D.; SHARE, J. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. **Educ. Soc.**, Campinas, v.29, n.104, p.687-715, out., 2008.

KITCHENHAM, B. Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering, version 2.3. Technical Report EBSE. Software Engineering

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

LEWIN, K. Action research and minority problems. **Journal of Social Issues**, n. 2, p. 34-36, 1946.

LIMA, Luanna da Silva; MORAES, Arthur Bispo de; REIS, Rosa Maria Rayol; BRITO Neto, Anibal Correia. **A dança na educação física escolar por meio do jogo eletrônico just dance**. 2019. Disponível em:  
[.http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12310/6787](http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12310/6787).  
Acesso em 14 mai. de 2022.

LISBOA, Thiago Felipe Maia, SOUZA Jr, Antonio Fernandes de. **A gamificação em cena na formação continuada de professores de educação física do Natal-RN**. 2017. Disponível em:  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2017/7conice/paper/viewFile/9553/4720>.  
Acesso em: 10 mai. de 2022.

LISBÔA, Mariana Mendonça. **Representações do esporte-da-mídia na cultura lúdica de crianças**. Florianópolis, 2007. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. 2007,

LOPES, Bruna; LEONIZIO Priscila; MAIA, Mayara Cristina Mendes, DIAS, Maria Aparecida. **O XBOX como instrumento pedagógico nas aulas de educação física: relato de experiência**. 2017. Disponível em:  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2017/7conice/paper/viewFile/10205/5535>.  
Disponível em: 15 abr. 2022.

LÜDKE,M.; CRUZ, G. B. Aproximando universidade e escola de educação básica pela pesquisa. **Cadernos de pesquisa**, São Paulo, v.35, n.125, p.81-109, 2005.

MAIA, Mayara Cristina Mendes. **“Hoje é dia de game”**: a presença do video game em aulas de educação física. Disponível em:  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7900/3833>.  
Acesso em: 12 out. 2022.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARTINS, Rodrigo da Silva; ALVES, Cláudia Aleixo. **Criação de jogos digitais nas aulas de educação física durante o ensino remoto: quando professores e alunos aprendem juntos**. Disponível em:  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2021/9conice/paper/viewFile/14769/7829>.  
Acesso em: 12 abr. 2022.

MEC. Ministério da Educação e Cultura. **CNE/CP N° 1. 2006**. Conselho Nacional de Educação Conselho Pleno Resolução. Disponível em:

[http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01\\_06.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf). Acesso em: 07 fev. 2022.

MEC. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Secretaria da Educação Básica. 2018.

MENDONÇA, Helena Andrade. Construção de jogos de realidade aumentada em espaços de criação digital na educação básica. In: \_BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, p. 106-127, 2018.

MERLEAU-PONTY, M. **O olho e o espírito**. Textos escolhidos: Maurice Merleau-Ponty. São Paulo: Abril Cultural, p.85-111. 1980.

\_\_\_\_\_. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

NASCIMENTO, Bruno ; CAVALCANTI, Viktor Hugo; CORREIA Raquel da Silva Aragão. **Utilizando vídeos do just dance® para vivenciar a dança no ensino fundamental: um relato de experiência**, 2021. Disponível em:  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2021/9conice/paper/viewFile/14769/7829>. Acesso em: 24 abr. 2022.

PERANI, Leticia. **Jogando para comunicar, comunicando para jogar**: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Ciberultura. In: VIII SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER ESPM. São Paulo, 2014.

PEREIRA, R.S. **Multiletramentos, tecnologias digitais e os lugares do corpo na educação**. 2014. 180f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós - graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007. Disponível em:  
<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/89776>. Acesso em: 10 mar. 2021.

PEREIRA, Alex Sousa; SILVA, Alysson A., REIS, Fábio P. G. **Interfaces entre os jogos eletrônicos e a tematização das lutas na educação física escolar: um relato de experiência**. 2019. Disponível em:  
<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/11857/6756>. Acesso em: 16 abr. de 2022.

PEREIRA, Rogério Santos; SILVA Silvio Ricardo da. **Brincadeiras aos pedaços**: convivência e conflito na sociedade de rede. 2005. Disponível em:  
<http://www.public.cbce.org.br/uploads/conbrace2005.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2022.

PIRES, Giovani de Lorenzi; SILVEIRA, Guilherme C. Franco da; TORRES, Livia Maria Z. Barud. **Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos**. 2007. Disponível em:  
<http://www.public.cbce.org.br/uploads/cd/resumos/157.pdf>. Acesso em: 27 out. 2022.

PRENSKY, M. Digital Game – **Based learning**. Disponível em: Acesso em: 27 jul., 2022.

PROPOSTA CURRICULAR DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE FLORIANÓPOLIS. Florianópolis: Prefeitura de Florianópolis. Secretaria de Educação, 2016.

PROPOSTA CURRICULAR DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE FLORIANÓPOLIS.

Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Ensino Fundamental, 2010.

PROPOSTA CURRICULAR DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE FLORIANÓPOLIS. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Ensino Fundamental, 2018.

RAMOS, D. K. ; CRUZ, D. M. A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais: o que podemos aprender? In: Daniela Karine Ramos; Dulce Márcia Cruz. (Org.). **Jogos digitais em contextos educacionais**. Curitiba: CRV, v. 1, p. 21-45, 2018.

RIBEIRO, D. et al. Aspectos históricos, consolidação e perspectivas do GTT Comunicação e Mídia. In: DORENSKI, S.; LARA, L.; ATHAYDE, P. **Comunicação e mídia: história, tensões e perspectivas**. Natal: EDUFRN, 2020. p.11-27.

RIVOLTELLA, P. C. **Tecnologic di comunitá**. Brescia: La Scuola, 2017.

RODRIGUES, A. M.; SABBATINI, M. HUM@NÆ. A mulher em jogo: as relações entre jogos digitais e gênero. **Questões controversas do mundo contemporâneo**, v. 10, n. 1, 2016.

SALEN, Katie; ZIMEERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M.C. Systematic review studies: a guide for careful synthesis of the scientific evidence. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, São Carlos, v.11, n.1, p. 77-82, jan./fev., 2007.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M.C. apud HOCHSPRUNG, J.; CRUZ, D. M. **Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática**. In: XVI SBGAMES. Curitiba, nov., 2.ed., 2017.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. **Metodologia da pesquisa**. Tradução: Daisy Vaz de Moraes. Porto Alegre: Penso, 2013.

SIBILIA. P. A Escola no mundo hiperconectado: Redes em vez de muros? **Matrizes**, n.2. p.195-211, 2012.

SIBILIA. P. **Redes e paredes: a escola em tempo de dispersão**. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SILVA, Dário Ygor Albuquerque da; OLIVEIRA, Valdivino, Marcio Romeu Ribas de. **Jogos digitais como metodologia na educação física escolar**. 2019. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12788/6400>. Acesso 14 mai. 2022.

SILVA, Lucas B.; LOURENÇO, Otávio B.; MONTEIRO, Vinícius Augusto do Nascimento; SANTOS Jr, Silvan Menezes dos.; SILVA, Vagner Pereira da. **Jogos eletrônicos na BNCC para a educação física**. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12700/6422>.

Acesso em: 13 mai. 2022.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da; TORRES, Livia Maria Zahra Barud. **Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos**. 2007. Disponível em: <http://www.public.cbce.org.br/uploads/cd/resumos/157.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2022.

STAHL, T. **Chronology of the History of Videogames**. 2004. Disponível em: [http://www.thocp.net/software/games/early\\_years.htm](http://www.thocp.net/software/games/early_years.htm). Acesso em: 03 mai. 2022.

SUITS, Bernard. **The grasshopper: games, life and utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

TAVARES, R. **Fundamentos de game design para educadores**. São Paulo: SENAC, 2005.

TAVARES, Raquel Nunes; JESUS, João Divino de. **Uma dialética pedagógica possível: a simbiose entre o celular e os jogos tradicionais no ambiente escolar**. 2017. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2017/7conice/paper/viewFile/10064/5527>. Acesso em: 20 jul. 2022.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

TIC KIDS ONLINE BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**. São Paulo, 2022. Disponível em: [https://www.wcgi.br/media/docs/publicacoes/2/20221121120124/tic\\_kids\\_online\\_2021\\_livro\\_eletronico.pdf](https://www.wcgi.br/media/docs/publicacoes/2/20221121120124/tic_kids_online_2021_livro_eletronico.pdf). Acesso em: 27 nov. 2022.

VALDIVINO, Dário Ygor Albuquerque da Silva; OLIVEIRA, Marcio Romeu Ribas de. **Jogos digitais como metodologia na educação física escolar**. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2019/8conice/paper/viewFile/12788/6400>. Acesso em: 20 nov. 2022.

VAZ, A. F. Ensino e formação de professores e professoras o campo das práticas corporais. In: VAZ, A. F.; SAYÃO, D.T.; PINTO, F. P. **Educação de corpo e formação de professores: reflexões sobre a prática de ensino de educação física**. Florianópolis: EDUFSC, 2003.

VEEN, W.; VRAKkingD, B. **Homo zappiens: educando na era digital**. Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIANNA, H. **O jogo da vida**. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1801200404.htm>. Acesso em: 03 mai. 2022.

VIEIRA, Tales Fidelis Falque; SILVA, Cristiane Rezende. **Os jogos eletrônicos e suas relações com a educação física no ensino remoto**. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2021/9conice/paper/viewFile/15125/7680>. Acesso em: 20 abr. 2022.

YIN, Robert k. **Estudo de caso: Planejamento e métodos**. 5.ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Art Med, 1998.

ZANCHETTA Jr, J. Educação para a mídia: propostas europeias e realidade brasileira. **Educação e Sociedade**, Campinas, v.30, n.109, set./dez. 2009.

ZANELA, C. C. ; BARCELOS, A. R. F. ; MACHADO, R. **Proposta curricular da rede municipal de ensino de Florianópolis**. Florianópolis: Prefeitura de Florianópolis, Secretaria de Educação, 2016.

ZEICHNER, K. M. Para além da divisão entre professor-pesquisador e pesquisador acadêmico. In: GERALDI, C.M.G.; FIORENTINI, D.; PEREIRA, E. M. A. (Orgs.). **Cartografias do trabalho docente: professor (a) - pesquisador (a)**. Campinas: Mercado de Letras, p.207-236, 1998.