

JÚLIO CÉSAR SILVESTRE RAMOS

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte das
exigências do Curso de Graduação em Educação
Física.

PROF. DR. RAONI PERRUCCI TOLEDO MACHADO

Orientador(a)

LAVRAS – MG

2021

RESUMO

Neste trabalho serão apresentados os jogos eletrônicos dentro das intervenções pedagógicas que envolvem a Educação Física Escolar, tendo como objetivo contextualizar o jogo com a educação e como uma cultura corporal, através da mediação do professor. Embasado em uma pesquisa bibliográfica descritiva, com fundamentos literários. Explicitando o conteúdo jogo eletrônico numa conformação lúdica de entretenimento que propicia saberes a partir dele, sendo legitimado pela BNCC como uma prática corporal que faz parte da área da Educação Física. Nessa trajetória, é possível visualizar a importância do jogo eletrônico com o avanço das tecnologias, e através dessa prática corporal produzir conhecimentos físicos e mentais para a formação do aluno.

Palavras-chave: Jogo eletrônico. Educação Física. Educação. Contexto Escolar. Ludicidade. Prática Corporal. Professor.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 3 |
| 2. METODOLOGIA | 6 |
| 2.1. Tipo de Pesquisa..... | 6 |
| 2.2. Instrumentos e Procedimentos de Coleta de Dados | 6 |
| 2.3. Análise dos Dados Coletados | 6 |
| 3. OBJETIVO | 7 |
| 4. REFERENCIAL TEÓRICO | 8 |
| 4.1 BNCC e os jogos eletrônicos..... | 9 |
| 4.2. Qual o conceito dos jogos no contexto escolar?..... | 13 |
| 4.3. Os jogos eletrônicos e a cultura corporal. | 15 |
| 4.4 Cuidados a serem tomados em torno da prática dos jogos eletrônicos..... | 16 |
| 4.5. O professor de educação física em ação metodológica com os jogos eletrônicos. | 18 |
| 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 28 |
| 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 30 |

1. INTRODUÇÃO

Nascido em Campo Belo, uma cidade relativamente grande com cerca de 54 mil habitantes, porém com poucas opções de cursos de graduação, principalmente quando tive o primeiro contato com cursos superiores pós ensino médio, e desde o ensino fundamental tive o incentivo por amigos e pais pelo apreço à cultura de movimento, participava e adentrava com gosto por diversas áreas relacionadas ao esporte escolar, fora da escola praticava natação, ciclismo entre outras. Outrora realizava aulas de computação no tempo vago e me apeguei pela tecnologia (mídias sociais do ano) e claro o interesse por jogos, na época do fundamental II eu tive a felicidade de ter um computador e um dos Playstation da época e sempre que podia jogava.

Ao passar dos anos a paixão pelo esporte e a competição na escola vai sendo desmascarada com a realidade do mundo capital em relação de seguir uma carreira, logo após me formar no ensino médio passei por testes vocacionais no intuito de definir um futuro, daí a indecisão ter o conhecimento maior sobre a parte teórico-prática dos computadores ou dos esportes gerais, pensei sobre o que seguir, trabalhando por um tempo, quase desisti dos estudos e foi quando abriu um vestibular de cursos técnicos em Formiga - MG, executado pelo PRONATEC, sendo aprovado no curso de Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, que para meus pais e para mim tinha sido uma conquista, no entanto ainda trabalhava e se locomovia através do transporte pago para cidade vizinha que estudava, no começo do curso como de costume era tranquilo sobre o entendimento, passaram poucos meses foi quando começou matérias sobre códigos binários, e não era o que eu queria pois não entendia e nem gostava de números, assim desistindo do curso.

Logo após essa desistência ainda participava de campeonatos ou “peladas”, portanto, existia ainda o amor pelo esporte, chamei um dos amigos para fazer o vestibular do Gammon em Lavras, me ingressando no curso de Educação Física – Bacharelado, que era área onde tinha interesse, afim de trabalhar nessa parte prática do esporte, fiz 4 períodos lá, e fui influenciado por outros amigos de faculdade a fazer transferência externa para UFLA, saindo de uma faculdade particular para uma federal, porém a transferência seria do bacharel para a licenciatura, no começo não pensei muito, presumindo que poderia realizar outra transferência interna novamente para o bacharel, cometendo então um erro em relação ao que pretendia sobre a Educação Física e o que realmente iria estudar. Ao passar dos anos na UFLA, estava puxando disciplinas relativas ao bacharel me atrasando por não conseguir a transferência interna, algumas até como eletiva, quando essa bola de neve foi se formando, entrei em uma realidade que se não fizesse as disciplinas da licenciatura não iria me formar, pois dentro disso deixei passar disciplinas da área da educação.

Entretanto após realizar as disciplinas deixadas para trás, tive uma transição de ideais, focando mais na área da educação, onde hoje entendo que é uma área desvalorizada, porém de maior importância. À vista disso, como um futuro professor, das tecnologias presentes, e dos meus gostos por jogos, pretendo desenvolver e buscar conceitos e métodos a serem desempenhados no ambiente escolar pelos jogos eletrônicos. Auxiliando aos discentes no engrandecimento educacional, e também revolucionar um novo papel de professor, nos colocando a par de novas perspectivas tecnológicas, trabalhando o que eles já têm entendimento do assunto somando com a didática do docente, pois os jogos eletrônicos são um dos conteúdos legitimados da Educação Física.

No universo das intervenções pedagógicas que envolve a Educação Física, os jogos eletrônicos se encaixam no âmbito escolar, pelas experiências como aluno e como estagiário é possível perceber a grande falta de indecisão ou decisão errada do que ensinar para os alunos. Por meio de

novas tecnologias, se torna possível uma mediação de ensino através dos jogos eletrônicos.

A questão a se pensar inicialmente, seria como aprofundar um inovador método o “jogo eletrônico” em um ambiente de variantes contextos socioculturais, mediando indagações e contradições que são supostamente aparentes dentro das escolas, como seriam o comportamento docente e discente e familiar dentro dessa perspectiva? Em meio disso, o que os professores através dos jogos eletrônicos deveriam apresentar, ensinar, aferir? Essas questões são pertinentes visto que os jogos são usados fora do ambiente escolar e são conteúdos presencialmente estimado, conceituado pela Educação Física.

Diante uma literatura nova, tratamos os jogos eletrônicos como um leque de conteúdo a serem criados e explorados, e com discordâncias a serem discutidas. Durante anos, a evolução dos jogos eletrônicos em conjunto com a tecnologia e internet, foram tendenciadas a diferentes designers, dinâmicas, e funções específicas destinadas ao público alvo. Assim, ao pensar no processo educativo de quem consome os jogos, relacionamos a educação física escolar a ponto de excluir pensamentos negativos sobre o tema e incluí-lo como conteúdo. Com as perspectivas metodológicas direcionadas às crianças, conseguimos realizar uma junção através dos jogos por meio de uma cultura corporal que carece em fases de desenvolvimento escolar. Sendo assim, é um papel do próprio professor possuir um certo nível de conhecimento sobre o assunto, intervir e supor atividades que enriqueçam os alunos com ideias amplas da educação física, possibilitando o olhar a uma cultura crítica, mais participativa, recreativa e criativa. Acerca das novas tecnologias e de estudos recentes vemos numerosas didáticas a serem discutidas mediante aos jogos, relacionada a psicomotricidade, organização espacial, tempo, cognição, diferentes estratégias e valorização da ressignificação dos jogos. Entretanto em atuais projetos de software foram criados os EXERGAMES (EXE) para a prática de exercícios físicos através dos jogos eletrônicos, com intuito da melhora da

saúde em indivíduos sedentários, e com problemas de ansiedade, mensurando também o divertimento das práticas. É da competência dos professores dentro das fartas possibilidades engajar dosagens da aplicação dos jogos eletrônicos mediante a realidade em que vive, em virtude da construção de identidades, trazendo experimentos, trabalhando conceitos e valores, que são da esfera da educação física escolar.

2. METODOLOGIA

2.1. Tipo de Pesquisa

Este trabalho apresentará um tipo de pesquisa de natureza básica com finalidade descritiva e uma abordagem qualitativa, sendo realizado o procedimento de revisão de literatura e pesquisa bibliográfica.

2.2. Instrumentos e Procedimentos de Coleta de Dados

Será feita uma pesquisa bibliográfica com buscas nos portais e revistas de artigos científicos sendo eles, o Capes, Scielo e Google Acadêmico, relacionando o jogo com a educação, dando base ao assunto em questão. Nas buscas foram pesquisadas palavras chaves como: o jogo eletrônico, jogo eletrônico e educação física, metodologia de ensino e o jogo eletrônico, jogo eletrônico e processo educativo, jogo eletrônico e ludicidade, jogo eletrônico no contexto escolar, BNCC e os jogos eletrônicos

2.3. Análise dos Dados Coletados

Em relação aos artigos pesquisados foi feita uma seleção entre as melhores qualificações, categorizando e priorizando os que relacionam os jogos eletrônicos com a educação física escolar, analisando métodos a serem aplicados.

3. OBJETIVO

O objetivo da pesquisa é descobrir e entender o conceito dos jogos eletrônicos contextualizado com a educação e como uma cultura corporal, principalmente como conteúdo na Educação Física Escolar. Com o apoio do que é proposto pela BNCC, relatando possíveis metodologias dos jogos eletrônicos aplicadas na escola, objetivando o papel do professor na agregação dessa prática nas aulas de educação física.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Física escolar vem sendo transcrita por processos evolutivos durante séculos, que na visão de autores e pesquisadores e por lei ela transmite ou deveria, mais do que a favor da atividade física ou o movimento do corpo, que através dos conteúdos do seu âmbito, ela repleta à concretização de um currículo além da própria prática ou ação, sendo interdisciplinar, atingindo conceitos atitudinais, procedimentais e conceituais.

Kishimoto (1998) afirma que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, que ensina algo que complementa no aluno a sabedoria, os seus conhecimentos e sua apreensão no mundo.

Se tratando desse tema, os jogos eletrônicos fazem parte da nossa cultura corporal, nos possibilitando trazer informações e conhecimento para o aprendizado. Onde o objetivo da educação é desenvolver as capacidades dos cidadãos os colocando em posições mais críticas dos assuntos, os jogos eletrônicos em função disso dispõem a aspectos de ensino-aprendizagem contribuindo para diversas formas culturais da atividade física.

A vida da sociedade contemporânea está intimamente ligada aos meios de comunicação, o que tem levado a grandes mudanças na velocidade de divulgação da informação, assim como na forma de criação de ambientes virtuais e novos espaços de comunicação. Pode ser visto em muitas redes locais (lan houses), onde crianças e jovens se comunicam através de meios de determinados jogos eletrônicos em rede (LEVY, 1999).

Essa pesquisa parte da relevância em que afeta nossa sociedade, e instrui um ponto de partida a entrelaçar os jogos com a educação, levando os jogos para escola nesse intuito de reger sentidos aos alunos, pesquisando e abordando prévias ações a serem destrinchadas ao longo do processo.

Pensadas a longo prazo, a partir do entendimento do professor, da linguagem, da vivência no ambiente virtual, da participação dos alunos e com respeito mútuo. Essa área ainda é limitada e possui poucos estudos, o que necessita dessa cobrança de acompanhamento de propostas metodológicas certificando os professores a realizar os Jogos Eletrônicos.

4.1 BNCC e os jogos eletrônicos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) junto a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é aprovada pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), transcrevem um documento que traz as diretrizes e os nortes de aprendizagem educacionais para a sociedade.

Na BNCC, o documento delimita as competências específicas e necessárias a serem desenvolvidas dentro do ambiente escolar durante o período da educação básica dos alunos, que é regida através de outros órgãos constituintes que fomentam o que deve ser trabalhados segundo sua categoria, procedimental (ligados ao fazer), conceitual (fatos, conceitos e princípios) e atitudinal (normas, valores e atitudes), e leis gerais.

Em um momento o documento relata esse processo dizendo que “nas aulas as práticas corporais devem ser abordadas como um fenômeno cultural e dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório.” (BRASIL, 2018, p.213).

Elucidando melhor o que ela define como competências dentro da Educação Física escolar, é pontuado que como componente curricular, deve-se tematizar as práticas corporais nas suas diversas formas de significado social, através de manifestações, expressões dos sujeitos, produzido por diferentes grupos e épocas. E assim dentro das aulas, observar os fenômenos culturais, com objetivos amplos nessa tematização, compreendendo que ela não é dada por si só e está em constante modificação, que através dessa dinamicidade deve efetuar processos que vão fazer refletir essa amplitude de noção de cultura corporal.

A partir daí, a Educação Física incorporada a suas especificidades tem uma demanda ampla de habilidades que enriquece as possibilidades dos alunos a se permitirem a esse acesso cultural, que compreende saberes fora racionalidade científica, trazendo experiências que potencializam esse universo da cultura e contextos sociais. O documento mostra também a ideia através dessa dinamicidade, uma construção e reconstrução de conhecimentos, que aumentam a concepção dos alunos em aspectos críticos, questões de saúde, e ampliam as diferentes manifestações da Educação Física, remetendo à apropriação e utilização da cultura corporal de movimento. Por meio dessa reconstrução e experiências práticas possa dar fim a problematizações e desnaturalizações, propiciando outros olhares peculiares idealizando a multiplicidade dos sentidos das práticas em si, trazendo significados, contradições, debatendo as práticas em diferentes aspectos.

A BNCC traz à tona as unidades temáticas que formam uma categorização das manifestações culturais da área, sendo elas: brincadeiras e jogos, esportes, ginástica, dança, lutas e práticas corporais de aventura. A partir desse leque de manifestações, no interior do tema Jogos e Brincadeiras na Educação Física, está situado como conteúdo específico o jogo eletrônico também mencionado na disciplina de Artes como exploração da tecnologia.

E ele é conceituado pela BNCC, constando que faz parte da grande área da Educação Física, sendo mais preciso na Educação Básica como Competências Gerais no ensino fundamental nos anos finais (6º Ano ao 9º Ano). Anexo ao conjunto dimensional dos saberes que o documento transmite temos como habilidades e objeto de conhecimento do jogo eletrônico que deve ser desenvolvido e representado da seguinte maneira:

Experimental e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Como mencionado anteriormente, o documento organiza o conteúdo de acordo com a compreensão que se tem sobre as práticas corporais conforme sua ludicidade, entendendo que as diversas manifestações vão estar presente na sociedade e nos significados do que é aprendido para os alunos. Pensado assim, através das habilidades, são delimitadas oito dimensões de conhecimento: Experimentação, Uso e Apropriação, Fruição, Reflexão sobre a ação, Construção de valores, Análise, Compreensão e Protagonismo Comunitário, onde são encontrados alguns dos termos na composição da dimensão do jogo eletrônico.

Analisando o que a Base traz sobre a expressão “Experimentação”, temos a ideia de que a criança vivencie essas práticas corporais, após o envolvimento corporal com a mesma, que se obtém o conhecimento efetivo a partir de quando se experimenta, é preciso ressaltar a grande importância da vivência da prática, para que quando se tenha o acesso a experiência, tragam sensações positivas ou que não sejam desagradáveis, trabalhando bem esse aspecto de “vivência” pode-se trazer resultados em que o aluno tenha possibilidades e oportunidades de continuar a execução da prática corporal fora da escola.

Com base na ideia do documento, o professor deve propiciar um trabalho com essa perspectiva de experimentação relacionado ao jogo eletrônico de forma que o aluno vivencie de alguma maneira os diversos tipos e dê algum significado positivo a ele, não ressaltando demais a ideia de problematização de debate e mais sobre essa sensação de prática carnal.

Outra expressão pautada relacionada ao jogo eletrônico seria “Uso e Apropriação”, que fala sobre a autonomia do aluno em realizar tal prática, que vai além da experimentação, possibilitando a ele o conhecimento de

saber fazer, realizando a prática corporal dentro e fora da escola. Nessa unidade é necessário se pensar que o aluno possa se desenvolver sozinho em outros espaços fora de sala de aula, aumentando o aprendizado efetivo das manifestações corporais.

Sendo assim, a criança dentro do que é limitado a ela como jogo, pode realizá-lo como tarefa pedagógica, atribuindo condições para uma certa competência, numa visão independente em ambientes fora de sala.

Em outro momento a “Fruição” faz parte do entendimento da dimensão do jogo no instante em que é pautado sobre a apreciação estética de diversas práticas corporais, e assim os alunos vinculam o uso do conhecimento a realização voluntária, desfrutando manifestações diversas, conhecendo o que está executando corporalmente.

A relação entre experimentação e o uso e apropriação está quando o aluno vivencia, se apropria do conhecimento e a partir dessa prática, proporciona mais conhecimentos sobre ela e a fruição está ligada a valorização dos momentos de aprender a gostar da realização das práticas, ou seja a junção do saber fazer, conhecimento e o prazer da realização do conjunto sapiente. No âmbito do jogo eletrônico, os alunos aprendem a diferenciar tanto o fazer, como aprender a apreciar esteticamente, e os aspectos de conhecimento que fazem parte do jogo, teoricamente sobre estratégias e objetivos, funções motoras, habilidades específicas e etc.

É preciso esclarecer que o jogo eletrônico conforme é situado na BNCC, vai além do que o documento rege teoricamente, também está ligado a outras dimensões que é da Educação Física, e não se executa essas dimensões individualmente, pois estão interligadas apesar de sua especificidade. Os jogos eletrônicos como parte fundamental do ensino, devem seguir seus princípios, e flexível a ideias de intervenção pedagógica, não apenas focado nas escritas do documento.

4.2. Qual o conceito dos jogos no contexto escolar?

Para Alves (2014) “É notório o descompasso da escola em relação as demandas das novas gerações”. Segundo essa afirmação é necessário refletir os passos dados pela educação e a escola brasileira, que veio de épocas que atendiam ou supriam as necessidades dos magnatas ou mandantes do capital (burguesia), que resulta e afeta a contemporaneidade, acabando a real carência atual da modernidade. Sendo assim o uso do jogo eletrônico ou digital traz um termo “gamificação” que explicita melhor como ele pode ser introduzido no processo educativo.

Essa tendência de gamificação pela perspectiva do autor vem de uma demanda da sociedade e necessita que o Ministério da Educação e as Secretarias de Educação adotem propostas eficazes no ensino, como exemplo, a Olimpíadas de Jogos Digitais e Educação executada pela Universidade Federal de Pernambuco, ou como a plataforma criada que possibilita avaliar e preparar os alunos para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), onde passam por desafios e são avaliados. É claro, com uma reflexão que dê significados para quem vá utilizá-la. Trata-se de “gamificar” o modo de aprender, no sentido que problemas existem soluções cabíveis no cotidiano tanto escolar quanto na vida “real” (fora da escola).

Segundo Felice (2009, p. 30 apud ALVES, 2014 p. 106) “Os problemas são compartilhados e resolvidos de forma colaborativa”, e é partindo dessa dinâmica que deve refletir e produzir conteúdo que entranha com a expressão “gamificação” dando espaços a novos processos de ensino. Necessitando analisar bases literárias que sustentam como referência o ensino aprendizagem através dos jogos. Esses jogos são de necessidade humana do indivíduo, tanto de forma lúdica na escola como na própria jogatina, trazendo objetivos e recompensas, existe então uma visão de entretenimento e prazer do fazer voluntariamente, onde haja a interação

social entre alunos, a criatividade conjunta, o desenvolvimento lógico, para resolver questões sociais e críticas, políticas, tecnológicas, esportivas, econômicas, ambientais, de trabalho, para que se tenha uma ligação de diálogo na linguagem da escola e dos games.

Os jogos em uma análise complexa, termo muito amplo de acordo com o tamanho do campo de estudo que ele representa, delineando a ideia epistemológica segundo Huizinga (2003) que repassa o jogo como correspondente à uma era primitiva, pensado além do surgimento da cultura, na medida em que é um conceito compartilhado com outros animais, e que esse fato já é de sua natureza. O autor transmite essa forma pensando nas brincadeiras realizadas por caninos, onde eles participam de uma atividade lúdica disputando entre si, com algumas regras. A atividade é dita lúdica pois a disputa em si não é real, mas sim fantasiada dentro dos limites estabelecidos. O autor também cita que a ludicidade está presente em diversos aspectos da humanidade.

Quando pensamos no jogo dentro da Educação Física escolar, educacionalmente dizendo, professores da área sempre tem o apreço em colocar a ludicidade em prática dentro das brincadeiras e jogos, dando base ao ensinamento proposto aos alunos de uma forma “fantasiada” e “empolgante”, com maior entretenimento, sendo mais compreensível para os educandos.

Portanto, Huizinga propôs que os jogos podem ser definidos como atividades lúdicas mais amplas do que fenômenos físicos ou reflexos mentais, ainda que seja um comportamento voluntário, encarnado como fuga da vida real, limitada pelo tempo e espaço, por meio da perfeição temporária. Além disso, expressa tensão na forma de incerteza e contingência. De certa forma, as pessoas nunca deveriam saber o resultado do jogo. Por outro lado, o desconhecimento do resultado é uma característica importante do jogo, pois seu desenvolvimento depende de uma variedade de fatores internos e externos, como a estratégia adotada e a resposta do ambiente.

Conforme Coletivos de autores (1992) em função lúdica, o jogo resulta na criatividade do ser humano, sua intenção é descobrir o processo criativo para modificar a realidade e o presente. Os mesmos autores revelam que o jogo satisfaz a necessidade recreativa do aluno, individual e em grupo. Esse desenvolvimento da criança parte da didática do professor, que deve entender o jogo de tal forma que estimule o aluno à função lúdica do jogo, como parte recreativa de sua aula.

4.3. Os jogos eletrônicos e a cultura corporal.

Os jogos fazem parte da cultura corporal de movimento que estão presentes como perspectivas de ensino para os alunos, no entanto os professores no sentido estrito da palavra devem deixar que as crianças explorem e diversifiquem esse lado cultural. Sendo trabalhado o jogo no interior das dimensões atitudinais, procedimentais e conceituais, como articula a autora Darido (2005), que dentro da prática é impossível distinguir uma dimensão de outra, e que devemos ir além do contexto em si do que é o jogo e pensar na esfera corporal.

Conforme Neira e Nunes (2006), a disciplina de Educação Física já possui raízes que atrelam a conceitos, crenças e outros aspectos que são inseparáveis, assim seria necessário uma mudança ampla complexa nos métodos, e para isso, uma mudança em toda práxis educativa. Os autores ainda relatam que o movimento deveria intervir a partir de uma concepção histórica cultural, como as danças, lutas, esportes radicais, jogos de queimada, brincadeiras de rua e o jogo eletrônico.

Como cita Brach (2005, p. 13), sobre a cultura corporal:

Uma das consequências é ver as atividades físicas ou as práticas corporais (que perfazem nossa cultura corporal, de movimento ou corporal de

movimento) como construções históricas, portanto não mera consequência da ordem natural, com sentidos e significados advindos dos diferentes contextos onde são/foram construídos pelo homem.

Desse modo pensamos a educação física como um ambiente de apenas movimento estereotipado e não dinâmico ao ponto de transformá-la e a relacionar com de fato a cultura corporal histórica e idealizada, no sentido de dar espaço a novas inteligências, a fazeres criativos a novas manifestações a partir da disciplina. Assim dentro da nossa atual realidade o jogo eletrônico faz parte da cultura e devemos consolidar as práticas de um modo metódico nas escolas.

No entanto, como diz Betti (1994), não é necessário que a Educação Física na escola se transforme num discurso sobre a cultura corporal, mas uma ação pedagógica com ela, relacionando o aluno com ações sociais e práticas corporais. Seguindo o pensamento do autor, a educação física deve ser reproduzida num âmbito que faça com que os alunos matizem a atividade física, usufruindo e reproduzindo de uma forma cultura em constante evolução, pois a cultura manifesta em diferentes sentidos na sociedade.

4.4 Cuidados a serem tomados em torno da prática dos jogos eletrônicos.

De acordo com Conceição e Gonçalves (2011) nesse processo de desenvolvimento social, as mudanças nos métodos de entretenimento das crianças e jovens de hoje estão totalmente relacionadas à tecnologia. Brincadeiras de roda, estafetas, pega-pega, entre outras, eram muito comuns há alguns anos atrás, mas foram substituídos por programas interativos diretos em computadores e dispositivos adequados para executar esse software, os chamados vídeos-games.

No entanto, a tecnologia atualmente avança de uma forma mais rápida do que se via a décadas passadas, com isso os jogos também estão em

incessante progresso, fazendo com que quem os pratica dediquem mais interesse em jogar, pois o mundo virtual funciona 24 horas por dia, exigindo o máximo desempenho dos jogadores.

Com essa ideia, para quem joga, o excesso da jogatina não se torna produtivo e nem eficaz para outros aspectos da vida social e da saúde, estudos apontam falhas com o sono, que falta de concentração e o déficit de atenção na sua audição, problemas com obesidade, com a postura, visão, são problemas associados ao psicológico, físico e social.

Segundo a Associação Americana de Psiquiatria (2014), a abundância em jogar acarreta em problemas psicológicos que se descrevem em protocolos e diagnósticos padrões. São eles: I - Preocupação com jogos; II – Sintomas de abstinência quando os jogos são retirados; III – Tolerância (tem a necessidade de permanecer jogando); IV – Tentativas fracassadas em reduzir o tempo em jogos; V – Perda de interesse por outros passatempos; VI – Uso excessivo; VII – Enganar membros da família para poder jogar; VIII – Uso de jogos para aliviar humor negativo e IX – Perda social devido a jogos eletrônicos.

Trata-se então de uma série de excesso do jogo que trará tais resquícios, como a má alimentação e falta de exercícios gerando problemas físicos, jogos que os influenciam no psicológico e no comportamento do adolescente, e por fim problemas sociais, onde a criança precisa de modelos a serem “seguidos”, para criar sua personalidade enquanto ser humano, e o excesso os torna antissociais debilitando-os de progredirem moralmente e eticamente na sociedade.

Agora se tratando no que diz respeito sobre a violência e os jogos eletrônicos, eles respondem a um conjunto de narrativas e imagens em que diversos jogos se apropriam sobre esse caráter violento relativo a lutas, combate, cenas sangrentas, explosões, armas, roubo entre outros, que podem sim, pensado à tona, vir a potencializar aspectos relacionados a atitudes violentas. Porém as pesquisas atuais relacionadas ao assunto, abordam de outra maneira. Pelo fato dos adolescentes que jogam, tratar o fenômeno

violência dentro do jogo como válvula de escape ou fins terapêuticos. Partindo desse pressuposto, se problematiza o fato da violência relacionada ao jogo. Como indaga Alves (2004, p. 65). “Mas seria a violência um fenômeno tão simples de ser analisado? A interação com imagens violentas pode levar os sujeitos a reproduzirem estas cenas no seu cotidiano?”

Alves (2004) descreve que a violência se apresenta dentro de um amplo e complexo conceito que engloba questões econômicas, culturais, políticas e afetivas. E que ela conta com diversos significados, desde o fenômeno de ser violento (como ato de agressão, ação) e atos violentos (como uma violência simbólica, agressão moral).

Ainda Alves (2004) expõe, como uma de suas conclusões, que essa interação dos jogos eletrônicos violentos não gera comportamentos semelhantes a eles, que esse fato está mais relacionado com problemas familiares, afetivos e socioeconômicos, onde o sujeito reflete essa agressividade por causas estruturais de si. Em outra perspectiva os jogos eletrônicos e a mídia relacionada com a agressividade, cumprem um papel social, onde o indivíduo desenvolve suas fantasias pessoais, e consiga ressignificar ou canalizar esses anseios, medos ou sentimentos violentos, não os transcendendo, de modo que não atinja ou afete a sociedade.

4.5. O professor de educação física em ação metodológica com os jogos eletrônicos.

O trabalho pedagógico a partir do jogo dispõe de possibilidades conceituais, atitudinais e procedimentais, que vão induzir na formação da criança ou adolescente.

Fialho (2007, p. 16), em seu livro idealiza que:

Cada professor tem uma metodologia própria e um estilo único de realizar seu trabalho, mas nem sempre consegue alcançar seus objetivos porque determinados alunos apresentam dificuldades de aprendizagem das formas mais diversas.

Ainda em Fialho (2007, p.16) esclarece que:

A utilização dos jogos eletrônicos na educação vem ao encontro de uma opção diferenciada, capaz de atuar como esforço de conteúdo, que por sua vez pode ser avaliado ou não pelo professor e também, como um instrumento interessante e motivador no ensino aprendizagem.

O entendimento do aluno ou a maior parte do seu conhecimento dentro do contexto escolar obtido é através do ensinamento transmitido pelo professor, ainda sim o assunto sobre jogos eletrônicos para alguns professores que não estão aptos a novas perspectivas de ensino, o conteúdo é inédito ou as vezes até importuno para tal realidade e até por falta de vontade do próprio professor.

Contestando pesquisas sobre os jogos eletrônicos, Pinheiro (2007, p. 193) indaga:

Como realizar um estudo de jogos digitais sem entender sobre jogos digitais? (...) Seria de certa maneira, deixar alguém falar sobre cinema sem entender dessa mídia, criticar um filme sem reconhecer as mudanças em sua gramática (GERBASE, 2003), seja numa perspectiva histórica ou técnica.

Em raciocínio ligado ao do autor, como teremos aulas com conteúdo sobre jogos ou qualquer outro assunto sem ter ao menos pesquisado sobre? As possibilidades e criatividade surgem a partir do momento em que o professor trabalha junto ao discente na construção de práticas e conhecimentos e assim mediando-as. A partir desse pressuposto do elo entre os saberes do professor com estudos científicos, inferimos o que é possível realizar com o conteúdo dos Jogos Eletrônicos.

Na perspectiva de Vygotsky (1989), destaca-se que o jogo tem a capacidade de criar Zonas de Desenvolvimento Proximal (ZPD), fazendo com que ele traga benefícios sociais, afetivos, e cognitivos, assim a criança se torna criativa e trabalha aspectos como imaginação e regras.

Ramos (2008) expressa que a partir dos jogos os desenvolvimentos cognitivos, motores, organização funcional e estrutural do cérebro, resultam

em um maior desempenho nas atividades que envolvam memória, cálculos, criatividade, raciocínio lógico, e dissolução de problemas.

Com base nisso, a chave principal do professor de educação física é interligar e contextualizar possibilidades motivadoras para progresso de sua aula, propondo ao discente discussões éticas, políticas, ideológicas e culturais, pois os jogos eletrônicos, como de costume deles (alunos), é viável e flexível ao ponto de amplos detalhes, sistemas de regras, personagens e ambientes com determinados objetivos, que é o que precisamos para dentro do desfecho do plano de aula.

Souza e Magalhães (2008) reforçam a ideia de que os jogos tradicionais já são utilizados de diversas formas, com isso os jogos virtuais acabam sendo consumidos da mesma maneira, voltados para ludicidade e como cultura corporal de movimento, e que as técnicas, habilidades, e o desenvolvimento dessas práticas são trabalhadas dentro da Educação Física Escolar.

Como orienta Santaella (2005, p. 394 apud SOUSA, MAGALHÃES, 2008, pág. 8) “Quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de imersão”. Isso explica que a intensividade em que as crianças têm com esse ciberespaço atravessa uma relação da interatividade com a sociedade gamer, que transpõe para o universo escolar e educativo aderindo de forma natural e lúdica, em que o aluno que consome através da mediação docente, imponha conceitos vivenciais retirados dos jogos eletrônicos. Tanto como o envolvimento em histórias de mundos, de romance, amizades e clãs, escolhas de personalidades, gêneros, avatares, exploração alternativa de jogos que envolvam suas estratégias, regras, mapas, aventuras, um rol em que essa imersão profunda a eles de forma dosada e educativa proponha procedimentalmente a erudição da formação básica do aluno.

Vos trago as ideias do pesquisador James Paul Gee (2004, 2008, 2009) expressando e analisando que os jogos eletrônicos promovem processos de ensino para a contemporaneidade.

Gee (2004, apud AZEVEDO, BOMFOCO, 2012), observa e aborda os jogos eletrônicos na perspectiva em que o jogador imerge em um personagem que resolve diversos problemas, desde os jogos mais fáceis aos mais complexos, então se o jogo proporciona aspectos de popularidade, interação entre a comunidade e se ele é bom, vai resultar em princípios de aprendizagem e interatividade. Sendo assim, a partir de quando a mente do jogador relaciona as experiências de jogo, ele cria processos que se igualam ao aprendizado escolar.

E de acordo com as teorias de veiculação para o ensino aprendizagem de Gee (2008, apud AZEVEDO, BOMFOCO, 2012) destaca-se que a partir dessas experiências e imersões aos bons jogos, traz cinco condições a serem apresentadas:

Primeira: as pessoas armazenam melhor suas experiências quando estas estão relacionadas a metas;

Segunda: as experiências devem ser interpretadas durante e após as ações. Lições devem ser extraídas das experiências anteriores a fim de antecipar em quais outros contextos e de que formas estas lições podem ser úteis novamente;

Terceira: as pessoas devem receber feedback imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros. É importante que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente;

Quarta: as pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos. Assim eles podem melhorar a interpretação de suas experiências e generalizá-las a outros contextos;

Quinta: as pessoas precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores.

O autor menciona sobre os jogos dizendo:

“Os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (Gee, 2003, 2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos.” (Gee, 2009, p. 168).

E em um trabalho posterior Gee (2009, apud AZEVEDO, BOMFOCO, 2012) ressignifica os princípios de aprendizagem distribuindo em:

Identidade: os JEs motivam o jogador por meio da identidade do personagem com quem jogam. Este personagem pode ser herdado pelo jogador, ou criado e desenvolvido por ele;

Interação: os JEs necessitam da interação do jogador para o seu desenvolvimento e a partir dela recebe feedback e novos desafios; **Produção:** os jogadores co-desenham o JE, desde a tomada de decisões até a edição de cenários e a criação de mod games nos JEs;

Riscos: ao errar, é possível ao jogador retornar ao último ponto salvo, e a partir dos seus erros, refletir e criar novas estratégias para vencer o desafio;

Customização: os JEs podem ser customizados de acordo com os estilos de aprendizagem e as formas de jogar do jogador, assim é possível escolher os níveis de dificuldade e as habilidades que se deseja desenvolver nos personagens do JE;

Agência: os jogadores têm a sensação de controle sobre as ações e as decisões no JE; **Boa ordenação dos problemas:** os JEs colocam os objetivos mais fáceis anteriormente aos mais difíceis, facilitando assim a solução dos últimos;

Desafio e consolidação: os JEs oferecem a oportunidade de repetição das habilidades aprendidas e dos problemas enfrentados antes de apresentar novos desafios; **Informação “na hora certa” e “a pedido”:** os JEs oferecem

informação no momento necessário, seja ela oferecida pelo próprio jogo, seja ela solicitada pelo jogador;

Sentidos contextualizados: os JEs sempre contextualizam as palavras nele veiculadas com ações, imagens e diálogos a elas relacionadas;

Frustração prazerosa: devido a diversos dos princípios acima, os JEs são considerados desafiadores aos jogadores já que os desafios se situam dentro do regime de competência do jogador, o que os torna motivadores;

Pensamento sistemático: os JEs incentivam os jogadores a pensar sobre as relações entre os eventos, os fatos e as habilidades neles existentes;

Explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos: os JEs incentivam os jogadores a explorar o jogo detalhadamente antes de seguirem em direção ao próximo desafio, esse pensamento lateral auxilia a repensar os objetivos do JE;

Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído: muitos aspectos dos JEs, como seus personagens, são ferramentas inteligentes que emprestam seus conhecimentos ao jogador, de modo que o jogador precisa apenas saber quando e como utilizar os conhecimentos destas ferramentas para enfrentar desafios. O mesmo ocorre entre jogadores que auxiliam uns aos outros com seus conhecimentos e as habilidades de seus personagens em JEs colaborativos;

Equipes transfuncionais: em alguns títulos os jogadores trabalham em equipes, nas quais o personagem de cada jogador possui habilidades diferentes e age de acordo com sua função e as necessidades da equipe;

Performance anterior à competência: os jogadores podem exercitar seu desempenho antes de tornarem-se competentes “(...) apoiados pelo design do jogo, pelas “ferramentas inteligentes” oferecidas pelo jogo e também, frequentemente, pelo apoio de outros jogadores mais avançados.” (Gee, 2009, p.174).

Enfim, existe uma série de jogos que foram criados desde a década de 70, e que de forma cronológica foi avançando ao lado da tecnologia, computadores, e programações que foram deixando o jogo eletrônico e a

mídia digital com uma performance mais realista, com cores, animações e jogabilidade mais próxima da perspectiva da vida real dos humanos.

Nos anos anteriores o uso dos jogos eletrônicos tinha como requisito a função apenas de manusear o joystick, na atualidade a dinâmica dos jogos os permite a um gasto energético maior por movimentos maiores do corpo. E de acordo com a Educação Física escolar ela revigora de momentos que advém dos jogos eletrônicos, como precisão, agilidade, tomada de decisão, coordenação motora, outrora de aspectos sociais como dos jogos “Sim City” e “The Sims”.

Entretanto outros que sucedem de movimentos constantes como jogos com avatares, em espaços e dimensões que podem ser transmitidas e imaginadas em alguns ambientes de aula. Encontra-se jogos relacionados a música, como o “Guitar Hero”, simulador de uma guitarra, em que se necessita de movimentos sensoriais das mãos, jogos de tiro que trabalham seu reflexo, jogos dançantes “Just Dance”, de aventuras, estratégias como os role-playing games (RPGs), jogos de comércio e negócios, jogos de lutas e inúmeros esportes que podem ser ressignificados no recinto escolar.

Dentro dessa ferramenta tecnológica que possibilita a simulação cultural e representação dos jogos eletrônicos na educação física escolar, esse artefato jogo digital deve ser usado como forma de ensinamento para descobertas de diferentes inteligências no jovem, ligadas a capacidade de liderança, melhor autoconceito, melhor funcionamento do cérebro, e habilidades maiores com o computador em geral. Constata-se que alguns jogos são classificados como:

Aventura – definido pela descoberta do jogador, podendo ter auxílio na simulação de atividades impossíveis de serem vivenciadas em sala de aula, tais como um desastre ecológico ou um experimento químico, que tenha o intuito de agir pedagogicamente.

Lógico – os jogos lógicos, caracterizado por desafiar mais a mente do que os reflexos. Contudo, muitos jogos lógicos são temporizados dando um limite de tempo dentro do qual o jogador deve finalizar a tarefa.

Outros jogos lógicos que podem ser incluídos são os clássicos como damas e xadrez, também o mais simples como caça palavras, palavras cruzadas e jogos que necessitam de resoluções matemáticas.

Ação – auxilia no desenvolvimento psicomotor da criança, reflexos, habilidades de coordenação visual / manual e ajuda no processo de pensamento rápido quando se depara com situações inusitadas. No ensino, seria ideal que o jogo fosse alternado por momentos com atividades cognitivas e outros pela intensidade de habilidades motoras.

Estratégicos – concentram na inteligência e habilidades negociadoras do jogador, em especial em gerenciar coisas. O jogo fornece uma espécie de simulação em que os usuários podem aplicar os entendimentos concebidos em sala de aula, para conseguir uma aplicação prática.

Em outro momento mais próximo a atualidade, os jogos eletrônicos de mobile se insere, sendo jogado pelas crianças e jovens no aparelho celular e pelo motivo de fácil acesso, estão cada vez mais presentes.

Dentre desse contexto, a utilização dos jogos nos celulares vem de encontro a demanda tecnológica atual, por sua praticidade e facilidade de instalação, pelos aplicativos (google play ou apple store).

E como defendido por Gee (2004) a dinâmica dos jogos pode ser entendida como âmbitos semióticos, construindo através das praticas modalidades de linguagem (língua oral, escrita, imagens, símbolos, sons, gráficos, artefatos, etc.). Então os jogos de mobile/celular, ativam esse contexto do processo educativo, relacionando as vivências jogais com assuntos interdisciplinares da escola.

E os mobile games criados por softwares computacionais, são divididos em algumas categorias também:

FPS (First Person Shooter)

Os FPS são jogos de tiro em primeira pessoa, focados na perspectiva de um protagonista e com o objetivo de eliminar inimigos com o uso de armas de fogo

Battle Royale

Um dos gêneros mais recentes no cenário competitivo, o Battle Royale coloca times de jogadores em uma arena com o objetivo de eliminar inimigos e sobreviver até o final da partida. Geralmente, eles contêm três pilares básicos: sobrevivência, exploração e uso de recursos disponíveis no mapa. Grandes exemplos são os games Fortnite e PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG).

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

Considerados os queridinhos dos esports, os MOBAs permitem que o jogador controle um personagem, crie um time e combata inimigos em um mapa ou arena específicos, unindo elementos do RPG e estratégias em tempo real. Fazem parte dessa categoria o League of Legends (LoL) e dota 2.

RPG

Variados do RPG tradicional (jogo com dados e fichas de papel em que os participantes devem interpretar seus personagens), os eletrônicos estão entre os games mais populares no mundo. Neles, o jogador **controla as ações de um personagem em um universo complexo e bem definido**, com o objetivo de completar uma série de missões para chegar à conclusão do enredo principal. A evolução acontece aos poucos e de maneira progressiva, eliminando inimigos e realizando quests principais e secundárias para melhoria de habilidades, níveis e equipamentos. Exemplos famosos são as sagas **Witcher e Final Fantasy**.

MMO e MMORPG (Massively Multiplayer Online)

Geralmente com mundos abertos e bastante extensos, com milhões de usuários no mesmo servidor, esses games permitem a cooperação e interação entre os usuários em larga escala. A personalização de personagens costuma ser abrangente, com inúmeras opções de raças, equipamentos e características que tornam cada jogador único, e os cenários trazem condições realistas, com dias e noites de chuva, calor ou mesmo

tempestades. Títulos famosos são **World of Warcraft (WoW)** e **Final Fantasy XIV**.

Simulação

Os simuladores são os jogos que tentam reproduzir as características do mundo real, seja em esportes (como futebol, basquete e automobilismo) ou criando uma vida completa para o(s) seu(s) personagens – como acontece no **FIFA, NBA 2K e The Sims**.

RTS (Real Time Strategy)

Os games de estratégia em tempo real envolvem geração e manutenção de recursos sem pausas. O objetivo geralmente é expandir o seu próprio território, economia e exército para conquistar o espaço inimigo por meio de manobras estratégicas e de guerra em mapas que podem ser enormes. Os exemplos mais conhecidos da categoria são **Warcraft e Age of Empires**.

Entrelaçando sobre o que diz os jogos eletrônicos e o professor, Santos (2011, p. 17) orienta que:

A formação social e a mediação cultural estão cada vez mais influenciadas por ambientes virtuais de interação, demarcados pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação, pela internet e pela cultura digital. Por isso mesmo, a aprendizagem, o ensino e as práticas educativas devem ser repensadas, considerando a presença de tais elementos como desafios centrais para o campo da docência e da organização do trabalho pedagógico.

Vale esclarecer que, o jogo ao ser trabalhado na Educação Física, deve se atentar nas especificidades que o jogo tem em si, com visões que vão atingir características que dão sentido para tal atividade, pois se não pensar nesses pequenos detalhes, como regras que vão ser significativas, ou meios por quais darão sabedoria, o jogo acaba por se tornar algo recreativo, deixando os levar a prática pela prática, e esquecendo do foco educacional

que ele oferece dentro da educação física escolar, tornando-o repetitivo ou menos interativo do que devia.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme dita através das concepções dos autores da pesquisa, é necessário e plausível que tratemos os jogos eletrônicos/digitais como uma cultura corporal que está inserida no momento histórico da atualidade, refletindo as implicações geradas para dentro do ambiente escolar como processo educativo.

Devemos nos lembrar de buscar uma linguagem acessível e promover atividades que incentivem a autonomia e a exploração do meio, para desta forma, não contribuirmos com a formação de alunos que só querem receber informações sem saber como desenvolver algo a partir delas.

De acordo similar ao referencial teórico apresentado, o objetivo do trabalho foi demonstrar o potencial do jogo eletrônico no contexto escolar como ferramenta de obtenção de conhecimento dentro do que é cultura corporal. Sendo propiciado e mediado pelo professor a produção e construção conjunta desse conhecimento, seja físico ou mental a partir do entretenimento dos jogos, procurando estratégias e dinamicidade de ensino que encaixem nas aulas de Educação Física, independente do jogo que será trabalhado.

Por fim, a Educação deve pautar, a revisão de recursos das escolas e adequar abordagens para esses tipos de jogos na Educação Física escolar, comandando e direcionando toda atividade diferenciada dentro do ambiente escolar, propondo um alcance mais significativo das aprendizagens por meios de ações didáticas inovadoras, tendo em mente que o próprio objeto o “dispositivo” ou a tecnologia em si não é o centro de destaque final. Sendo assim explorar no sentido visionário e crítico da compreensão do sistema

esportivo, não basta ensinar como praticar e sim como se apropriar da cultura midiática do jogo eletrônico como influência para outros tipos de atividades e vivências sociais.

É válido ressaltar que a maioria das escolas possuem salas, bibliotecas específicas para o uso dessas tecnologias, então o educador precisa apropriar delas para ser eficaz no processo de ensino. É sugerido também que as pesquisas sobre o jogo eletrônico e educação continue, pelo vasto campo de saberes que ele possui, desencadeando novas propostas contextualizadas na educação escolar.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Lynn. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. 2014. Disponível em: <http://repositoriosenaifba.fieb.org.br/handle/fieb/656>. Acesso em 12 Set 2021.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. 211 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.
- ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE PSQUIATRIA. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais-DSM**. 2014. Porto Alegre. Artmed. Volume 5; Número 1; Pág. 1-992.
- BETTI, M. Ensino de primeiro e segundo graus: **Educação Física pra quê?** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.13, n.2, p. 282-7, 1992.
- BOMFOCO, M. A.; AZEVEDO, V. de A. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. GEE. **RENOTE** – Revista novas tecnologias na educação, v.10, n.3, p. 1-9, 2012.
- BRACHT, Valter. Cultura corporal, cultura de movimento ou cultura de movimento. **SOUZA JÚNIOR, M. Educação Física Escolar: teoria e política curricular, saberes escolares e proposta pedagógica**. Recife: **EDUPE**, p. 97-106, 2005.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- CONCEIÇÃO, C. J.; GONÇALVES, M. F. C. Videogame e desenvolvimento infantil: uma questão para a educação. 2011. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/videogame-e-desenvolvimento-infantil-uma-questao-para-a-educacao/>. Acesso em: 10 de dez. 2020.
- CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **BNCC –Base Nacional Comum Curricular**. [S. l.], 4 dez. 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 16 set 2021.
- DARIDO, Suraya Cristina. **Os conteúdos da Educação Física na escola. Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 64-78, 2005.
- DIAS, Júnior Dias. **O impacto da prática de jogos eletrônicos na saúde dos adolescentes**. Orientadora: Prof. Dra. Michelle Cristina Guerreiro dos Reis. TCC (Graduação) – Curso de Enfermagem, Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, Brasília-DF, 2019. Disponível em:

<https://dspace.uniceplac.edu.br/handle/123456789/303>. Acesso em: 04 dez. 2020.

FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no ensino de química e biologia. Curitiba: IBPEX, 2007.

FINCOTTO, Marcos A.; SANTOS, Marilde T. P. Automação Comercial utilizando Aplicativos Móveis - Um Foco na Plataforma Android. T.I.S. São Carlos, v. 3, n. 2, p. 151-161, mai-ago 2014.

GÓIS, J.E; PRDÓCIMO, E; NUNES, M.L.R; AMARALA, S.C.F. **ANAIS DO VII FÓRUM DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO ESPORTE IV FÓRUM DOS PESQUISADORES DAS SUBÁREAS SOCIO CULTURAL E PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA.** Faculdade de Educação e Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. 2017. Disponível em: <https://www.fef.unicamp.br/fef/forumpg2017/anais>. Acesso em: 09 dez. 2020.

HUIZINGA. J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

LÉVY, Pierre. Ciberultura. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. **Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativas.** São Paulo: Phorte, 2006.

PARIZOTTO, Diego. Desenvolvimento de um aplicativo mobile gamificado para o engajamento em aulas de educação física. 2019. [13 f]. Artigo de conclusão de curso (Bacharel em Computação). Curso de Computação. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2019. Disponível em: <http://repositorio.upf.br/handle/riupf/1774>. Acesso em: 30 dez 2021.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação. 201 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós Graduação em Comunicação – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral.** Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RODRIGUES JÚNIOR, Emilio; SALES, José Roberto Lopes de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões:**

Educação Física, Esporte e Saúde. Campinas, SP, v. 10, n. 1, p. 70-82, maio 31 2012. ISSN 1983-9030. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637689>. Acesso em: 05 out 2021.

SOUZA, I. R. L.; MAGALHÃES, H. P. de. Intersecções entre culturas midiáticas, cibercultura e gamecultura: o Ragnarok como processo sociocomunicacional e mediador da conscientização ambiental. **Culturas Midiática**, [S. L], v. 1, n. 1, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/cm/article/view/11631>>. Acesso em: 30 set 2021.

VYGOSTKY, L. S. **A Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos e superiores.** 3 Ed. São Paulo: Martins Fontes. 1989.