



**RAMON DE OLIVEIRA ELIAS**

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA PRÁTICA DE  
ATIVIDADES FÍSICAS DE ESTUDANTES DO 6º E 7º ANO DO  
MUNICÍPIO DE IJACI-MG**

**LAVRAS – MG**

**2023**

**Ramon de Oliveira Elias**

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA PRÁTICA DE ATIVIDADES  
FÍSICAS DE ESTUDANTES DO 6º E 7º ANO DO MUNICÍPIO DE IJACI-MG**

Trabalho de conclusão de curso apresentado na Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Educação Física Licenciatura, para a obtenção do título de Licenciado

Professor Raoni Perrucci Toledo Machado

Orientador

**Lavras – MG**

**2023**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Geração de Ficha Catalográfica da Biblioteca  
Universitária da UFLA, com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

Elías, Ramon de Oliveira.

A influência dos jogos eletrônicos na prática de atividades físicas de estudantes do 6º e 7º ano do município de Ijaci-MG / Ramon de Oliveira Elias. - 2023.

45 p.

Orientador(a): Raoni Perrucci Toledo Machado.

TCC (graduação) - Universidade Federal de Lavras, 2023.  
Bibliografia.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Atividades Físicas Tradicionais. 3. Educação Física Escolar. I. Machado, Raoni Perrucci Toledo. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a Deus, pois mesmo sendo um cristão que pouco frequenta a igreja, me sinto grato, porque independente de tudo que sucedeu em minha caminhada formativa, seja positivo ou negativo, sempre estive nos planos dele, o melhor pra mim, para chegar até aqui.

Ademais, agradeço essencialmente aos meus familiares e amigos do dia a dia. Minha mãe, meu pai e meu irmão, que sempre me apoiaram em minhas decisões, me orientavam nos momentos duvidosos e/ou conturbados e me ensinaram a ser uma pessoa melhor ao longo desses quatro anos e meio de graduação. Além disso, extrema gratidão a todos os meus amigos, principalmente do “Rajada”, do “Cellinshow” e do “Sarradinha”, pois me aconselharam em múltiplas situações ao decorrer desses anos, me proporcionaram momentos de diversão e entretenimento, ajudando a esquecer e fugir um pouco dos stress e desgastes diários da graduação.

E por último e não menos importante, agradeço imensamente os professores, colegas e amigos da graduação. Os docentes por sempre serem atenciosos e capacitados o suficiente para transmitir o conhecimento de maneira clara e objetiva. E os amigos da graduação, por estarmos em constante harmonia e contribuição, auxiliando um ao outro em momentos de dificuldades e também debatendo, sobre assuntos da faculdade, disciplinas e sobre a vida, sempre trocando experiências, vivências e conhecimentos.

Sem dúvidas, sou muito grato a todos esses, pois definitivamente, contribuíram demasiadamente para com minha evolução como ser humano, durante minha trajetória formativa. Para além, olhando para minha pessoa pré e pós graduação, consigo ver bastante evolução, antes da graduação era uma pessoa pouco comunicativa, de opiniões com pouco fundamentos, muito caseira, e atualmente, já sou mais comunicativo, consigo dar conselhos e opiniões com fundamentos, sobre variados temas.

*“A esperança é o que nos fortalece! É por ela que estamos aqui! É por ela que lutamos quando todo o resto está perdido!” (Pandora – God of War)*

## RESUMO

O presente estudo, visa identificar se os discentes do 6º e 7º ano, da escola estadual Maurício Zákha, do município de Ijaci-MG, estão passando mais tempo jogando jogos eletrônicos do que praticando atividades físicas tradicionais. Para isso, a metodologia utilizada, sucedeu na aplicação de duas aulas para cada turma, onde ocorreu debates e conversas sobre o tema e para que os estudantes pudessem viver a experiência de jogar os *games*, os mesmos foram direcionados e auxiliados na sala de informática da instituição, para jogarem variados jogos. Para a coleta de dados, foi aplicado um questionário aos discentes e outro fora pedido para que eles levassem para casa, no qual, seus responsáveis deveriam responder, além disso, foi realizado uma entrevista com o professor de Educação Física da própria instituição, visando identificar alguns objetivos secundários. Tudo que transcorreu durante as aulas foi registrado em um diário de campo, do próprio pesquisador. Ao todo, 99 estudantes responderam seus questionários e apenas 48 responsáveis, responderam os seus. Esperava-se mais questionários respondidos, tanto quanto dos escolares, como dos responsáveis. Felizmente, a demanda foi o suficiente para registrar os dados e concluir que realmente os jovens estão passando mais tempo jogando jogos no celular, videogame e/ou computador do que praticando atividades físicas tradicionais, e isso se deve a múltiplos fatores, segundo os responsáveis e os próprios estudantes, tais como: diversão, segurança de estar dentro de casa, interação com os amigos, entre outros. Mas também, há alguns registros que definem a presença dos jogos online no dia a dia, como ruim, pois os jovens ficam sedentários, não fazem nenhuma atividade física, assim, alguns responsáveis relatam que gostariam de ver seus filhos praticando atividade física na mesma quantidade que jogam, e outros vão além, revelando que preferem que seus filhos parem de jogar os *games*.

Palavras chaves: Jogos Eletrônicos, Games. Atividades Físicas Tradicionais.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Questionário para os estudantes.....	22
Tabela 1 – Registro Estudantes.....	22
Gráfico 1 – Dias da semana (Jogos Eletrônicos).....	23
Gráfico 2 – Dias da semana (Atividades Físicas Tradicionais).....	23
Gráfico 3 – Horas gastas com os Jogos Eletrônicos.....	24
Gráfico 4 – Horas gastas com as Atividades Físicas Tradicionais.....	24
Figura 2 – Questionário para os responsáveis.....	25
Tabela 2 – Registro Responsáveis.....	25
Gráfico 5 – Porque jogam os games.....	26
Gráfico 6 – Porque praticam atividades físicas tradicionais.....	26
Gráfico 7 – Tempo jogando X Tempo praticando atividades físicas.....	28
Gráfico 8 – Presença dos jogos e atividades físicas tradicionais no cotidiano .....	29

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2. OBJETIVOS .....</b>	<b>11</b>
<b>3. REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1. Jogos Eletrônicos .....</b>	<b>12</b>
<b>3.2. Atividades Físicas Tradicionais .....</b>	<b>14</b>
<b>3.3. Jogos Eletrônicos X Atividades Físicas.....</b>	<b>14</b>
<b>3.4. Educação Física Escolar .....</b>	<b>16</b>
<b>3.5. Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar .....</b>	<b>17</b>
<b>4. METODOLOGIA DA PESQUISA .....</b>	<b>19</b>
<b>4.1. Tipo de pesquisa .....</b>	<b>19</b>
<b>4.2. Critérios éticos .....</b>	<b>19</b>
<b>4.3. Critérios de inclusão e exclusão da pesquisa .....</b>	<b>20</b>
<b>4.4. Sujeitos da pesquisa.....</b>	<b>20</b>
<b>4.5. Coleta de dados.....</b>	<b>20</b>
<b>4.6. Análise de dados.....</b>	<b>21</b>
<b>5. RESULTADOS .....</b>	<b>21</b>
<b>5.1. Questionários .....</b>	<b>22</b>
<b>5.2. Análise de Conteúdo.....</b>	<b>26</b>
<b>5.3. Entrevista.....</b>	<b>30</b>
<b>5.4. Diário de Campo.....</b>	<b>32</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>36</b>
<b>7. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>40</b>
<b>8. ANEXO .....</b>	<b>43</b>



## 1. INTRODUÇÃO

Desde pequeno, sempre me encantei pelos esportes/atividades físicas, assistir eventos e campeonatos esportivos, além disso, sempre me mantinha ativo, praticando esportes, atividades físicas e brincando com os meus amigos. Assim como grande parte dos jovens brasileiros, me prendia ao sonho de ser jogador de futebol, vivia disso, ganhei campeonatos, mas nunca sendo protagonista e então, com o passar dos anos, a realidade e a dificuldade me mostravam que a realização de tal sonho, se tornava mais distante a cada dia. Ao decorrer dos anos, ao mesmo tempo que passava horas do dia brincando, jogando futebol, vôlei, comecei a me ingressar no mundo dos *games*, jogando jogos eletrônicos, seja no videogame e/ou no computador, e sempre assistindo vídeos relacionados a jogos, na internet.

Contudo, progressivamente, diminui a quantidade de tempo que passava praticando esporte e conseqüentemente, aumentei as horas envolvidas com os *games*. Passava horas jogando múltiplos jogos online, mas os que mais me marcaram foram os servidores de *Naruto no Ragnarok*, *AQW (Adventure Quest World)*, *League of Legends* e *Valorant*. Entretanto, nunca abandonei e muito menos parei de gostar e praticar esporte, afinal, gosto tanto dessa área quanto dos jogos eletrônicos.

Ao me formar no ensino médio, vi a possibilidade de ingressar na faculdade de Educação Física, pela facilidade que tenho com os conteúdos, pelo espírito competitivo, pelas conquistas, e principalmente por amar as práticas esportivas. E assim, felizmente, após alguns meses na lista de espera, comecei a cursar a graduação na área e para minha surpresa, os primeiros períodos foram desgastantes e duvidosos, sempre me perguntando se realmente era aquilo que queria fazer pelo resto de minha vida, pois tinha um pensamento vago, no qual achava que o curso se resumia apenas as modalidades esportivas, e então veio a pandemia, e refleti muito sobre múltiplas questões a respeito da graduação e em certo ponto, tanto tempo em casa, só reforçou minha paixão por tudo que a Educação Física abrange, e conhecer os conteúdos da mesma, para além dos esportes, era gratificante e enriquecedor.

Entretanto, chegar até aqui, no momento de produzir o TCC, é algo que nunca tinha passado por minha cabeça, pois achava que não passaria do quarto

período da graduação, mas felizmente, estou aqui. E para escolher qual tema abordar, veio à tona minhas paixões da infância/adolescência: o futebol e os jogos eletrônicos. Contudo, não queria me limitar a falar de futebol, porque mesmo que seja a modalidade esportiva que mais mexe com minhas emoções, creio que exista muito mais produção científica tematizando o mesmo com relação aos *games*, então ficou fácil direcionar meu trabalho final por um tema que abranja os jogos eletrônicos, mas que não se limite a falar exclusivamente sobre isso. Quero compreender, se a atual geração trilhou um caminho semelhante ao meu, no qual, se envolvem com as práticas esportivas, mas ao mesmo tempo, estão ligadas com o mundo dos jogos online, e se em algum momento percebeu que estava mais tempo se relacionando com um do que com outro.

Seguindo nessa direção, o problema da pesquisa vai em sentido a evidenciar se os jovens estão passando mais tempo jogando jogos eletrônicos em relação as atividades físicas tradicionais, ao mesmo tempo que esse assunto é negligenciado na Educação Física Escolar, dessa forma, abrindo margem para hipóteses de que os estudantes estão ou não passando mais tempo jogando do que praticando atividades físicas, os momentos de atividade físicas deles estão diminuindo em vista do tempo que estão passando jogando, e querem que os jogos eletrônicos sejam mais explorados no âmbito escolar.

## 2. OBJETIVOS

Com o crescente avanço tecnológico, o presente estudo, pretende, como objetivo central, analisar se estudantes do 6º e 7º ano, de uma escola, no município de Ijaci-MG, estão passando muito tempo se relacionando com jogos de videogame, computador e ou/celular, e assim, deixando de lado atividades físicas comuns para a idade dos mesmos. Dessa forma, podendo confirmar ou não a crescente relação dessas com o desenvolvimento tecnológico contemporâneo e também, acender um alerta no que diz respeito a questões de saúde mental e corporal desses jovens.

Na BNCC, os jogos eletrônicos estão presentes no 6º e 7º ano, por isso a aplicação da pesquisa se dará nessas turmas, assim, o estudo visa como objetivos secundários, verificar se os jogos eletrônicos estão sendo trabalhados na escola, bem como analisar o porquê dos jogos eletrônicos estarem ou não, sendo abordados no ambiente escolar e aplicar questionários para os filhos, dizendo o porquê, quanto tempo, e se estão ligados a ambos (games e atividades físicas tradicionais), somente um ou nenhum. E para os responsáveis, o que acham sobre a proporção de tempo que seus filhos passam jogando jogos X praticando atividades físicas tradicionais.

Outrossim, será aplicada duas aulas em cada turma, objetivando debater, conversar sobre essa tematização, bem como ofertar a experiência, para os estudantes, de jogar os *games*, mesmo os que já jogam, como também os que nunca jogaram, registrando o que eles acharam depois da vivência.

### 3. REVISÃO DE LITERATURA

#### 3.1. Jogos Eletrônicos

É notório que a sociedade moderna passa muito tempo na internet: navegando, jogando, assistindo, segundo Constantino e colaboradores (2015), está ocorrendo um aumento gradativo do tempo gasto, pelas novas gerações, na manipulação de múltiplos recursos eletrônicos como tablets, celulares, jogos eletrônicos, redes sociais e internet em geral. Sendo assim, aumentando gradativamente os momentos que passam ligados a esses meios.

Segundo Reis e Cavichioli (2008), os jogos eletrônicos (JE) surgiram por volta da década de 60, daí em diante, por causa de sua atratividade e aceitação como meio de diversão, tornaram-se gradativamente mais populares. Além disso, os mesmos afirmam que os videogames produzidos recentemente atingiram níveis tecnológicos tão desenvolvidos, por causa de suas excelentes capacidades nos processamento e rapidez na geração de recursos gráficos, que conseguem sintetizar imagens cada vez mais idênticas com a realidade. Indo na mesma direção, Silva e Barboza, em seus estudos, apontam que a área dos jogos eletrônicos permanece em constante progressão:

Desde a criação dos primeiros jogos eletrônicos, do *joystick*, do *ATARI* até os consoles atuais como o *Wii* e o *Xbox*, os *games* receberam constantes aperfeiçoamentos. Originaram uma indústria que fatura bilhões de dólares e estão deixando de ser apenas entretenimento para ocupar lugar de destaque como ferramentas educacionais e comunicacionais. A evolução dos jogos eletrônicos está ligada intrinsecamente à evolução de aparatos tecnológicos como a televisão, o computador, os processadores de imagem e os sistemas de transmissão de dados. Muitas vezes, essa evolução acontece em paralelo. Hoje os consoles são verdadeiras centrais de entretenimento com acesso à internet e leitores de *Blue Ray*, além de oferecerem a possibilidade de assistir filmes e disputar jogos online. (SILVA; BARBOZA, 2014, p. 1-2).

Ao longo das últimas décadas, com esse desenvolvimento constante, o âmbito dos jogos eletrônicos progrediu sua evolução para variadas áreas, como forma de entretenimento, educação, diversão e até mesmo como meio de faturamento econômico. Souza e seus colegas (2021) afirmam que com cerca de 77 milhões de jogadores espalhados pelo país e uma receita que gira em torno de US\$ 1,5 bilhão, o Brasil se tornou o terceiro maior mercado desse ramo.

Ainda segundo os autores, os JE são múltiplos com variados focos, seja como entretenimento conforme citado anteriormente, como jogos casuais, jogos para a área da medicina e até mesmo através dos famosos *e-sports*, no qual os jogadores se profissionalizam em algum jogo específico, se tornando um “*pro-player*”, sendo assim, se relacionando com a afirmação de Reis e Cavichioli (2008, p. 167) de que “os jogos eletrônicos não se restringem à esfera do lazer. Muitos deles já atingiram um patamar de disputado elevado e se tornaram atividades competitivas de alto nível”. Assim, para ambos, essas situações, evidenciam características parecidas com as frequentes dos esportes modernos, como remuneração aos atletas e o apoio governamental, caracterizando o quanto esse mercado oferta abundantes oportunidades a serem exploradas. Atualmente, no Brasil, a prática desses jogos de modo profissional é bastante popular, com criadores de conteúdos famosos nas redes, programas de TV, seja em rede aberta ou fechada, tematizando esse mundo, e para além, clubes tradicionais do país, como: Santos, Flamengo, Cruzeiro, Corinthians, entre outros, formam e/ou patrocinam equipes para torneios e campeonatos (ANASTÁCIO *et al.*, 2022).

No estudo de Silva e Barboza (2014), é observado que os jogadores brasileiros passam cerca de 38% do tempo se dedicando aos jogos, em consoles e PCs, assim, somando esse tempo gasto pelos jogadores ao redor do país, é possível que seja mais de 73 milhões de horas conectadas ao mundo dos games no cotidiano, destacando que nenhuma outra forma de mídia, seja ela de entretenimento, informação ou educativa, consegue chegar nesses números. Desse modo, esse campo se torna imensamente popular e rentável a cada dia, sendo os jogos produzidos para *Xbox*, *Playstation*, *Nintendo Wii* e para microcomputadores os mais jogados (SILVA; BARBOZA, 2014).

Seguindo nessa linha, de acordo com as ideias de Cavalli, Trevisol e Vendrame (2013, p. 156) “como o brincar, os jogos virtuais surgem nos moldes da nossa cultura como sinônimo de prazer, de atualidade, e de inclusão social”. Ainda seguindo o pensamento dos autores, os mesmos indicam que com o avanço tecnológico, os JE invadiram o dia a dia do ser humano, através de recursos como celulares, computadores, *videogames* e demais dispositivos eletrônicos que fornecem comodidade e simplicidade para a sociedade, assim, a inclusão dessas ferramentas no convívio social se torna uma constante quando

se trata das relações humanas, principalmente entre os jovens. Dessa forma, fica claro como os *games* se tornaram alicerces fundamentais no quesito diversão, lazer, educação e até como profissão para as novas e futuras gerações.

### **3.2. Atividades Físicas Tradicionais**

Desde a infância, atividades físicas tradicionais, esporte, brincadeiras e jogos se fazem presentes no dia a dia de todos, em alguns com maior frequência e em outros menos. Jogar bola, brincar de pique-pega, esconde-esconde, soltar pipa, jogar bolinha de gude e entre outras brincadeiras/atividades físicas tradicionais, segundo Pasa (2017, p. 126), “de maneira contínua e regular, pode propiciar uma maior autonomia para o desempenho das atividades diárias e uma melhor qualidade de vida”.

Pasa (2017) relata que atualmente é recomendável que jovens e adultos, ocupem pelo menos 30 minutos de seus dias, com atividades físicas de intensidade moderadas. Além disso, ele reitera que praticar atividades intermitentes, sendo elas de caráter ocupacional, tarefas diárias ou até mesmo como lazer, fornecem benefícios cardiovasculares primordiais, ademais, o autor afirma que a inatividade tende a gerar maiores prejuízos para a saúde, acelerando o decréscimo da capacidade funcional e tornando o corpo incapaz de realizar as tarefas do cotidiano.

### **3.3. Jogos Eletrônicos X Atividades Físicas**

Com o avanço tecnológico referente aos jogos eletrônicos, crianças, adolescentes e até mesmo os adultos, estão se interessando constantemente por tudo que acerca esse ramo, a ascensão dessa interatividade segundo Cavalli, Trevisol e Vendrame (2013) tem cativado a juventude a explorar esse mundo virtual, de início por curiosidade, diversão ou até mesmo motivação profissional, entretanto, essa interação se tornando uma constante leva a ocorrência gradativa e perceptiva de consequências comportamentais e físicas.

Ujiie e Ujiie (2019) afirmam que as novas gerações, estão cada dia mais vivendo seus momentos de folga/lazer ligadas a tecnologia, seja por celulares, computadores, vídeo games e jogos eletrônicos, e estando em movimento e praticando atividades físicas por menos tempo. Entretanto, segundo as autoras, ao decorrer dos anos, os JE foram se modificando e também seus conteúdos a ponto de deixarem de serem manuseados exclusivamente por controles, nos quais os dedos assumiam as ações principais, a exemplo disso cita-se o *Xbox*, e diversos jogos de simulação e captação de movimentos corporais, que levam os jogadores a se movimentarem constantemente, podendo ser classificados como atividades físicas.

Nessa perspectiva, é evidente que os jogos eletrônicos e as atividades físicas possuem seus distanciamentos, mas que com o passar do tempo estão caminhando para um futuro no qual possuam mais semelhanças do que diferenças. Entretanto, todo excesso pode ser prejudicial para a vida humana, como por exemplo, nessa relação na qual os jogos eletrônicos possam estar rivalizando com as atividades físicas. Cavalli, Trevisol e Vendrame (2013, p. 159) afirmam que:

A dependência dos jogos eletrônicos e virtuais ocorre à medida que as atividades sociais são substituídas pelas atividades nos jogos eletrônicos e o indivíduo passa a negligenciar atividades de bem comum para interagir somente com situações de cunho eletrônico ou virtual, necessitando deste como método de fuga do real.

Assim, segundo os autores, outro motivo para tais comportamentos está na justificativa de que os responsáveis acreditam que seus filhos estando em casa, em frente a um computador ou *videogame*, estão seguros. Mas em contrapartida, essa constante relação com os jogos, pode afastar os jovens de atividades essenciais do dia a dia, como a socialização e a prática de atividades físicas, dessa forma, acendendo um alerta para questões sobre o desenvolvimento humano, saúde mental e corporal.

### **3.4. Educação Física Escolar**

Segundo Prandina e Santos (2016) a Educação Física no âmbito escolar é um campo que passou por múltiplas transformações ao longo da história. No começo, era concebida apenas como forma de lazer e recreação, mas atualmente é considerada fundamental no desenvolvimento dos jovens, e obrigatória como componente curricular na educação. A Educação Física Escolar (EFE) no Brasil, segundo os autores, é desfavorável perante um bom desenvolvimento dos jovens, porque é possível identificar variados obstáculos que dificultam o exercer da profissão de forma qualificada, tais como a falta de apoio do Poder Público, baixa remuneração, falta de recursos e incentivo aos profissionais da área.

Seguindo nessa linha, a desvalorização da EFE é também compreendida quando, por exemplo, algum professor de uma matéria específica falta, dessa forma, para que os discentes não fiquem sem aula, os mesmos são direcionados para a quadra ou pátio para fazerem aula de Educação Física com outra turma, o que obviamente é uma extrema falta de respeito para com o professor e a disciplina. Portanto, faz-se necessário destacar que a mesma não deve ser usada como recompensa ou castigo, porque é uma matéria fundamental como todas as outras. Prandina e Santos (2016) alegam que a prática da Educação Física Escolar facilita o processo de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras, contribui na transmissão de valores e conceitos que favorecem a convivência em sociedade, não se limitando a uma disciplina que apenas proporciona desenvolvimentos relacionados ao corpo.

Prandina e Santos (2016) afirmam, que atualmente a EFE é considerada uma disciplina essencial, obrigatória nas grades escolares. Ademais, os discentes, por meio de suas práticas, além de exercerem atividade física, podem conhecer melhor o próprio corpo e realizar movimentos essenciais para o equilíbrio e desenvolver de outros aspectos curriculares de sua formação na escola. Assim, no contexto da formação educacional das novas gerações, Constantino e colaboradores (2015) chamam a atenção para a importância do âmbito da Educação bem como a Educação Física, em buscar inovar nos procedimentos e metodologias de ensino, ligando-os aos hábitos do cotidiano dos discentes, tornando o processo ensino-aprendizagem motivador para eles.



### 3.5. Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar

Presente na BNCC, nas unidades temáticas do 6º e 7º ano (BRASIL, 2018) como objeto de conhecimento das aulas de Educação Física, os jogos eletrônicos, tematizados em múltiplos estudos, como os de Breda e colegas (2014), Fernandes e colaboradores (2017), Retondar, Bonnet e Harris (2016) muitas das vezes são associados a violência, compulsão, obesidade, o que dificulta a sua abordagem no âmbito escolar, ainda que esse tema esteja presente na BNCC. Dessa forma, essas pesquisas unidas aos pensamentos do senso comum, evidenciam o quanto é complexo em múltiplos aspectos a inserção dos JE nas aulas de Educação Física.

No estudo de Ujiie e Ujiie (2019), as autoras afirmam que o professor de Educação Física deve fornecer aos discentes abordagens harmoniosas entre o real e o virtual, utilizando os JE como ferramenta de apoio para o desenvolvimento de cada um. Deste modo, “os jogos eletrônicos podem se constituir em uma estratégia pedagógica, pois estão presentes na vida dos alunos. Por meio deles é possível que o aluno aprenda brincando a construir conceitos, atitudes e valores referente aos conteúdos escolares” (FERREIRA, DARIDO, 2013, p. 598). As autoras refletem sobre as possibilidades da inserção desses jogos nas aulas de Educação Física, pois para elas, por exemplo, os jogos eletrônicos de modalidades esportivas, como futebol, lutas, danças, entre outros, apresentam demasiado potencial para serem abordados, porque possuem elementos que mesmo virtualmente, podem representar situações táticas e técnicas que são desenvolvidas e usadas na aprendizagem do esporte na realidade.

Silva e Barboza (2014) alegam que com o apoio dos JE, os profissionais da Educação Física podem se apropriar desse conteúdo pedagógico de modo mais vasto, assim, os discentes fogem da monotonia/passividade das carteiras convencionas de salas de aulas, sendo instigados pelos *games* a formar múltiplos conhecimentos. Ademais, ensinamento unido a diversão, pode aumentar demasiadamente as chances dos discentes absorverem os conteúdos e conhecimentos, uma vez que os obstáculos de comunicação são superados pelos jogos e suas interfaces amigáveis e intuitivas. Ainda assim, a inserção desses conteúdos na Educação Física Escolar é motivo de amplos debates e

discussões, mas autores como Vasques e Cardoso (2020, p. 3), apresentam pontos fundamentais, expondo o porquê tais jogos devem estar presentes nas aulas:

Mas porque inseri-los na Educação Física? Primeiramente, porque jogo é conteúdo. Também, o jogo está no cotidiano dos jovens – boa parte reconhece, joga, interage com colegas, têm no celular, joga em casa, no recreio ou assiste vídeos sobre jogos. Dessa forma, tal prática é relevante e significativa, e, por isso, merece lugar na escola, inclusive para que os comportamentos sejam discutidos, refletidos, problematizados. O trato desse tema também pode proporcionar acesso, como já discutido, para aqueles com tal restrição. Além disso, os alunos podem refletir e construir no próprio corpo as percepções, representações e significações dos jogos eletrônicos na aproximação com a linguagem digital, através do “virtual” e do “real”.

Os autores enfatizam que trabalhar com esse tema é unir a realidade do aluno a uma área de vasto conhecimento e linguagem, além de gerar reflexões pedagógicas acerca de temas transversais, como: a violência nos jogos e na vida real, o tempo de lazer, o tempo despendido frente a telas, entre outros. Para eles, esse debate de que os jogos são violentos, e por esse fato, não devem ser abordados no âmbito escolar, é reconhecido, o que expõe ligações com práticas que já são amplamente reconhecidas socialmente e praticadas tanto nas escolas como fora, assim, questionando se os conteúdos de lutas, dentro e fora da escola, o MMA, desarmes e carrinhos do futebol, não podem ser considerados violentos, mesmo que realizados dentro da normalidade do esporte. Para mais, Cruz, Ramos e Albuquerque (2012, p. 90) também apresentam pontos primordiais para a inserção dos jogos nas aulas de Educação Física, segundo eles: “os *games* também podem ensinar raciocínio dedutivo e estratégias de memorização auxiliando no desenvolvimento da psicomotricidade, principalmente porque exercitam a coordenação entre o olhar e a reação das mãos”. Assim, através desses indicativos, não há como desconhecer a influência dos *games* no mundo atual. Múltiplas áreas de conhecimento possibilitam a interpretação e debates de assuntos ligados a esta temática, dentre essas, a Educação Física (REIS; CAVICHIOLLI, 2008).

Em suma, entende-se a relevância das reflexões acerca das possibilidades de inclusão dos *games* na escola promovendo “ressignificação” e criticidade sobre os mesmos, debatendo com os discentes o comportamento e socialização durante a interação, e os riscos de seu consumo exagerado,

ademais, apresentando aos docentes estratégias e possibilidades do uso dos jogos nas aulas (FERREIRA; DARIDO, 2013). Entretanto, “infelizmente até os dias de hoje a realidade ainda indica certa resistência das escolas quanto à incorporação de mídias mais ‘divertidas’ nos processos de ensino e aprendizagem, tal como os Jogos Eletrônicos” (CONSTANTINO *et al.*, 2015, p. 849).

## **4. METODOLOGIA DA PESQUISA**

### **4.1. Tipo de pesquisa**

A natureza da pesquisa é aplicada, porque segundo Rodrigues (2007), “os conhecimentos adquiridos são utilizados para aplicação prática voltados para solução de problemas concretos da vida moderna”.

A abordagem da pesquisa é qualitativa, porque Rodrigues (2007), afirma que “as informações obtidas não podem ser quantificáveis, os dados obtidos são analisados indutivamente e a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa”.

Quanto ao objetivo, a pesquisa é exploratória, porque conforme Rodrigues (2007), “proporciona maior familiaridade com o problema e realiza levantamentos bibliográficos ou entrevistas”.

### **4.2. Critérios éticos**

O estudo deve ser autorizado pela direção escolar e professor responsável, assim, contando com um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido que dever ser assinado por esses, pelo pesquisador e pelo orientador. O documento está anexado na última página.

#### **4.3. Critérios de inclusão e exclusão da pesquisa**

Serão incluídos na pesquisa, todos os estudantes regularmente matriculados no 6º e 7º ano da escola.

Quanto a exclusão, aqueles discentes que faltarem das aulas nos dias da realização da pesquisa e/ou não quiserem responder o questionário, não participarão do estudo.

#### **4.4. Sujeitos da pesquisa**

Participarão da pesquisa os estudantes que jogam ou já jogaram jogos eletrônicos e estão matriculados no 6º e 7º ano do Ensino Fundamental II da Escola Estadual Maurício Zákha, a professora responsável pela disciplina de Educação Física e os responsáveis pelos discentes.

#### **4.5. Coleta de dados**

A coleta de dados será realizada durante o período letivo escolar, entre os meses de novembro e dezembro. Serão realizadas duas aulas para tematizar os jogos eletrônicos (falar sobre o mesmo de modo geral, conceitos, curiosidades e ouvir os estudantes), em sequência, na sala de aula, haverá a aplicação de um questionário para os discentes (no qual o aplicador ajudará com eventuais dúvidas), além disso, os jovens levarão outro questionário para casa, com o intuito de que seus responsáveis também respondam. Ademais, a pesquisa contará com um diário de campo que será usado para relatar o que ocorreu durante as aulas, e por fim, o aplicador irá realizar uma entrevista gravada (usando seu próprio aparelho celular) com a professora, para obtenção de dados.

#### **4.6. Análise de dados**

A análise dos dados obtidos será pela observação das anotações presentes no diário de campo, das respostas dos estudantes e seus responsáveis nos questionários e pela descrição da entrevista gravada com a professora de Educação Física, ademais, haverá uma análise de conteúdo com base no referencial teórico de Bardin (2016).

### **5. RESULTADOS**

A pesquisa foi realizada no município de Ijaci-MG, na escola estadual Maurício Zákha, na qual, um questionário contendo quatro questões abertas foram entregue aos estudantes de três turmas do 6º ano e duas turmas do 7º ano (ambos, possuíam aula de educação física com a professora participante da pesquisa), para que pudessem responder com base em suas vivências frente aos jogos eletrônicos e também com as atividades físicas tradicionais. Outro questionário foi entregue aos discentes, este que deveria ser levado para casa e conseqüentemente respondido por seus responsáveis, assim, os discentes o deveriam devolver na aula seguinte.

Ademais, uma entrevista gravada com a professora de Educação Física da instituição, foi realizada com o intuito de identificar se os jogos eletrônicos são abordados naquela escola, se os jovens gostariam de ter aulas sobre esse conteúdo, se a escola possui infraestrutura suficiente para que os jogos sejam trabalhados nas aulas de Educação Física. Além disso, todos os acontecimentos das aulas fora registrado em um diário de campo, que era atualizado pelo pesquisador ao fim de cada dia de aula.

## 5.1. Questionários

O primeiro questionário aplicado possuía o intuito de identificar se os discentes jogam os jogos eletrônicos, se praticam atividades físicas tradicionais, por qual motivo jogam/praticam e a frequência dessas práticas.

<b>Jogos Eletrônicos - Questionário para os alunos</b>	
1.	Você joga videogame, jogos de celular ou computador? Se sim, com qual frequência (dias, horas...)?
2.	Você pratica alguma atividade física tradicional? Se sim, com qual frequência (dias, horas...)?
3.	Você gosta de jogar videogame/jogos eletrônicos? Se sim, por que? Com qual frequência?
4.	Você gosta de praticar atividades físicas tradicionais? Se sim, por que? Com qual frequência?

Figura 1- Questionário para os estudantes

O presente questionário foi respondido por 99 discentes, baseado em suas respostas, fora possível registrar que:

90 estudantes jogam jogos eletrônicos
9 estudantes <b>não</b> jogam jogos eletrônicos
76 estudantes praticam atividades físicas tradicionais
23 estudantes <b>não</b> praticam atividades físicas tradicionais

Tabela 1 – Registro Estudantes

Dessa forma, com os presentes dados, apresentamos nos gráficos a seguir, os dias da semana que os discentes jogam os JE (Gráfico 1) e os dias da semanas que eles praticam alguma atividade física tradicional (Gráfico 2):

Gráfico 1:

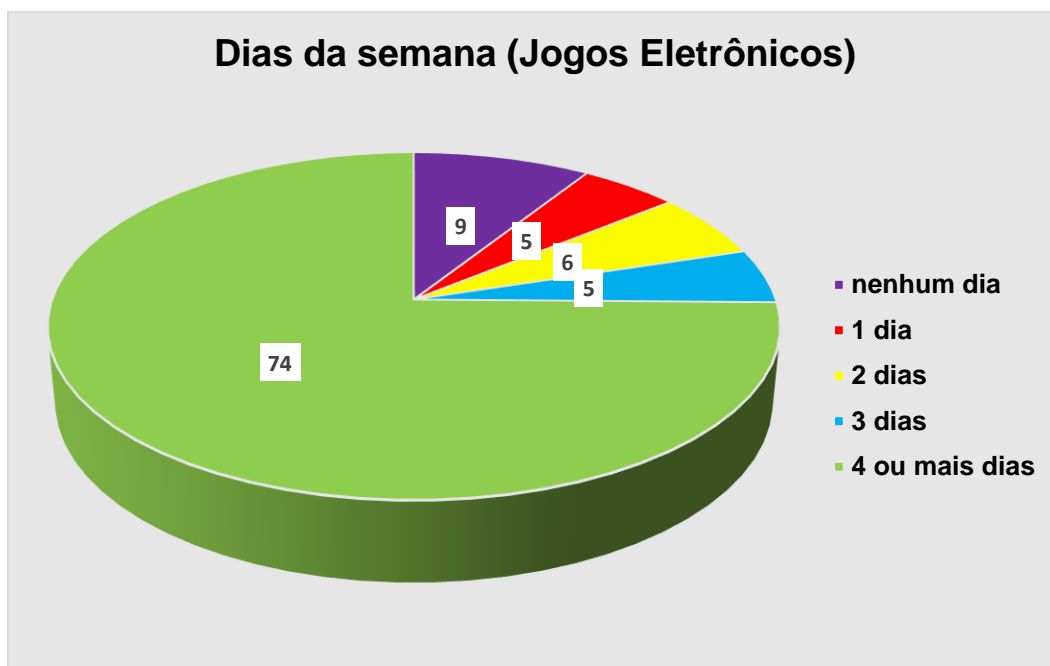
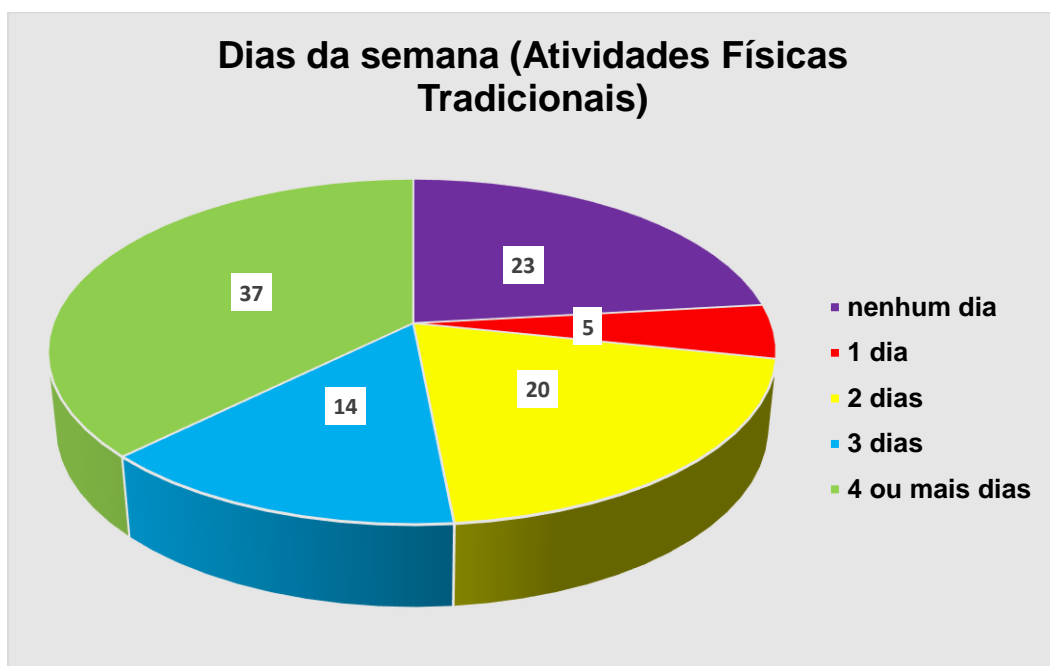


Gráfico 2:



Assim, se aprofundando nos dias informados pelos jovens, para mais veracidade a pesquisa, foi construído outros dois gráficos para informar, baseado nos dias respondidos, quantas horas eles gastam jogando (Gráfico 3) e quantas horas eles gastam praticando alguma atividade física tradicional (Gráfico 4):

Gráfico 3:

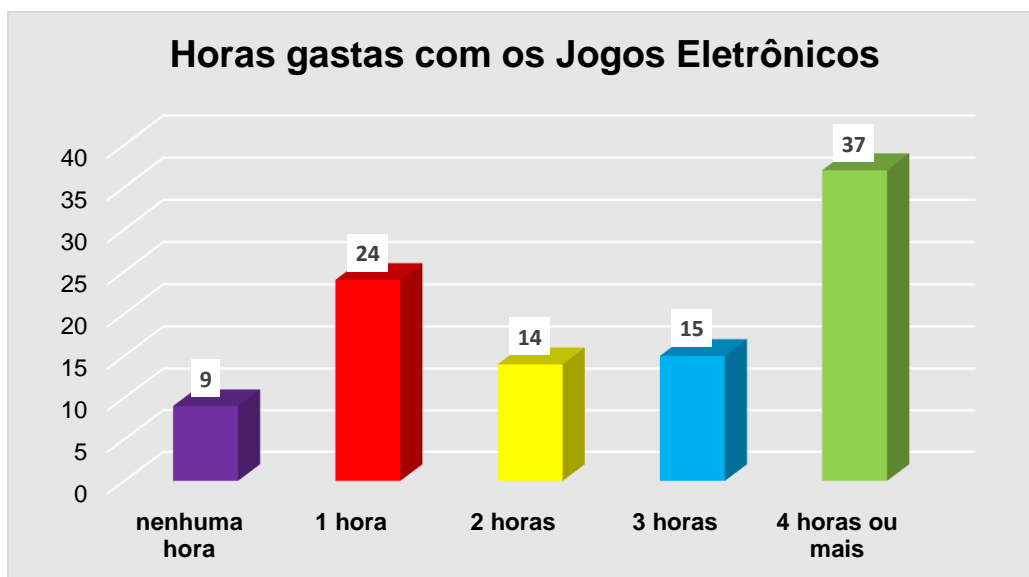
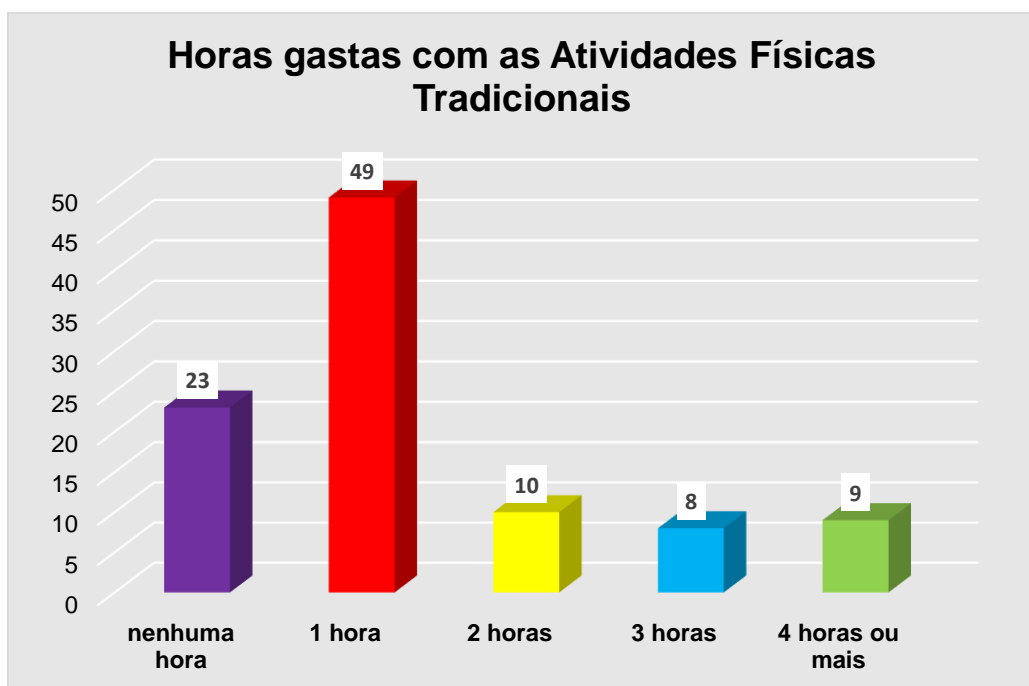


Gráfico 4:





O segundo questionário foi entregue para os escolares, no qual os mesmos deveriam leva-lo para casa com o intuito de que seus responsáveis o respondesse, sendo necessário devolver o registro na aula seguinte. O questionário possuía o intuito de analisar se eles estavam cientes de quanto tempo seus filhos passam envolvidos com os jogos eletrônicos e com as atividades físicas tradicionais, ademais, o que pensavam dessa relação proporcional de tempo envolvido com ambos e por fim o que eles achavam da presença desses no cotidiano de seus filhos.

**Jogos Eletrônicos – Questionário para os pais**

- 1- Seu filho possui o hábito de jogar jogos de videogame, computador e/ou celular?  
Se sim, com qual frequência?
- 2- Ele pratica atividades físicas tradicionais em seu dia-a-dia? Se sim, com qual frequência?
- 3- O que você acha dessa relação do tempo em que seu filho passa com os jogos eletrônicos X as atividades físicas tradicionais?
- 4- Como você avalia a presença dos jogos eletrônicos e das atividades físicas tradicionais, no cotidiano do seu filho.

**\* Favor responder no verso da folha. Qualquer dúvida, entrar em contato pelo número (35) 992310398 - Ramon**

Figura 2 – Questionário para os responsáveis

O questionário foi devolvido por apenas 48 discentes. Por meio dessa devolução foi possível observar as seguintes informações:

43 responsáveis afirmaram que seus filhos jogam jogos eletrônicos
5 responsáveis afirmaram que seus filhos <b>não</b> jogam jogos eletrônicos
33 responsáveis afirmaram que seus filhos praticam atividades físicas tradicionais
15 responsáveis afirmam que seus filhos <b>não</b> praticam atividades físicas tradicionais

Tabela 2 – Registros Responsáveis

## 5.2. Análise de Conteúdo

Para a tabulação das questões 3 e 4 do questionário para os estudantes, e também as questões 3 e 4 do questionário para os responsáveis, devido a variedade e as múltiplas respostas distintas, fora necessário fazer uma análise de conteúdo, assim criando categorias (baseado na maior parte das respostas) para contabilizar os dados das mesma, dessa forma, conseguindo veracidade para a análise das respostas. A seguir, é apresentado, por quais motivos os escolares jogam os *games* (Gráfico 5) e por quais motivos eles praticam atividade físicas tradicionais (Gráfico 6):

Gráfico 5:

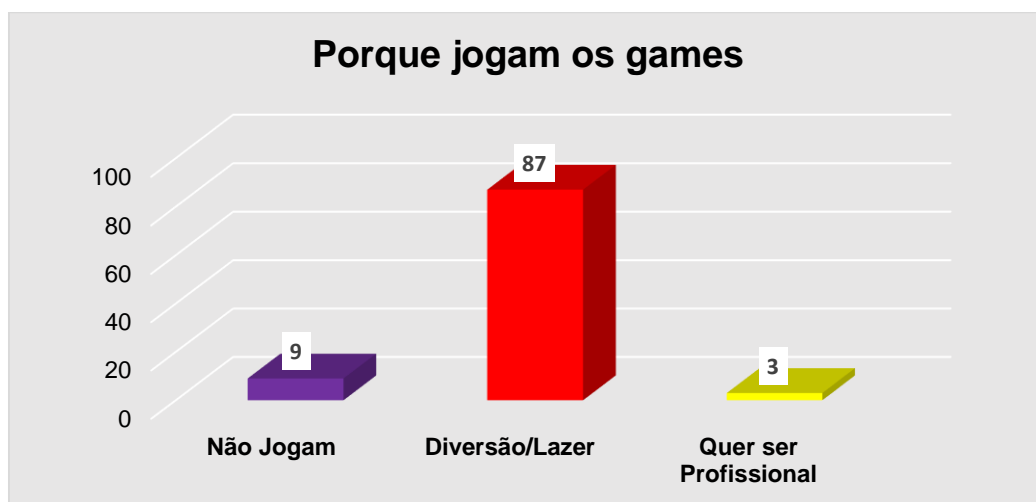
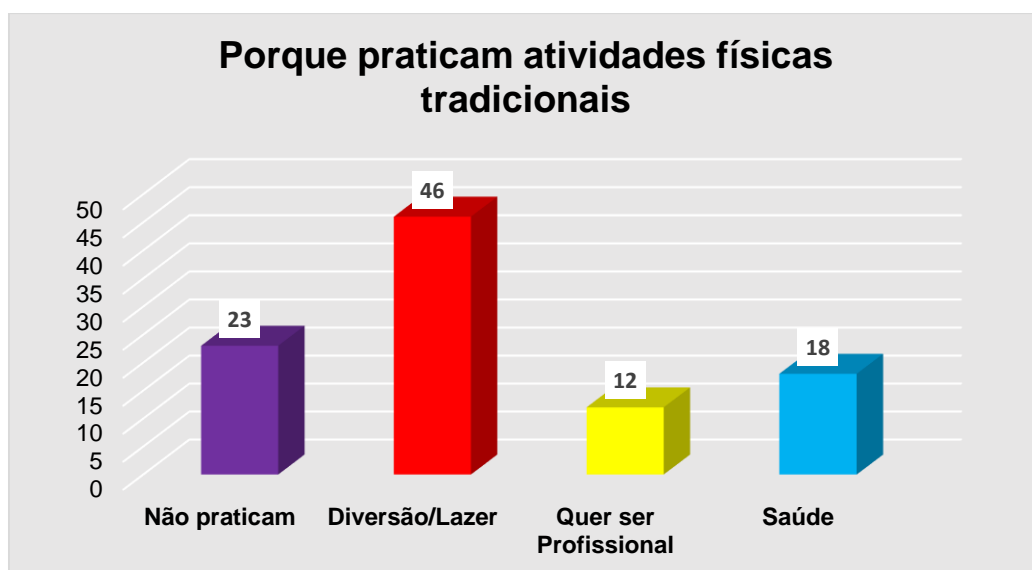


Gráfico 6:



Assim, no gráfico 5, essa repartição das presentes categorias, se justifica não apenas pela pluralidade das respostas dos estudantes, mas também por estudos fundamentais, como os de Loureiro e Mendes (2017), Cruz e Krüger (2004), Zanolla (2007), que apontam as motivações para que os jovens estejam conectados ao mundo dos *games*, e assim, se aproximando a diversão e lazer, como principais fatores dessa conexão. Não obstante, no que tange a profissionalização por meio dos jogos eletrônicos, essa ambição por parte de alguns jovens é previamente observado também nos estudos de Pimentel e Rosário (2020) e Meriguis Filho (2019), ambas pesquisas, apresentam expoentes cruciais que apontam para cativação, aos olhos das novas gerações, dessa futura profissão em constante desenvolvimento não só em âmbito nacional, mas também num cenário global. Voltando ao referencial teórico, a justificativa presente para essa motivações está explícita também quando destacamos que *“ao longo das últimas décadas, com esse desenvolvimento constante, o âmbito dos jogos eletrônicos progrediu sua evolução para variadas áreas, como forma de entretenimento, educação, diversão e até mesmo como meio de faturamento econômico”*.

Já no gráfico 6, é possível observar uma grande semelhança nas categorias com as do gráfico 5, entretanto, com a adição de alguns jovens que objetivam estar ligadas as atividades físicas tradicionais, brincadeiras e/ou modalidades esportivas desejando manter uma vida saudável. Esse grande número de jovens ligados as práticas corporais, por motivos de diversão e lazer, é entendida se nos aprofundarmos em estudos como os de Rocha e Souza (2012), Böhm (2015), pois através desses estudos é possível compreender o porquê dessa aproximação com as brincadeiras, jogos, e atividades físicas tendo como centro, uma válvula de escape para o lazer e a diversão. Para mais, no que tange a escolha dos jovens em seguir para o âmbito esportivo profissional de alguma modalidade, cabe aqui, citar estudos como os de Grubertt e colaboradores (2019) e o de Nuñez e colegas (2008), uma vez que ambas pesquisas, elucidam as motivações centrais para as quais os jovens estão desejando e se empenhando para conquistar espaço nas modalidades esportivas de modo profissional. Tratando agora da opção dos jovens visando questões relacionados a saúde, é inegável que a prática de atividades físicas, o brincar, o jogar, é sinônimo de socialização e uma melhor qualidade de vida,

para tanto, Pieron (2004), Silva e Costa Júnior (2011) Nahas, Silva e Garcia (2012), através de seus estudos, visam elucidar a relação das atividades físicas ligadas a questões de saúde humana e porque são tão benéficas não só para os adultos como também para os jovens, assim, expondo as particularidades pelas quais levam os estudantes do estudo visar manter uma boa qualidade de vida. Ademais, esse número considerável de jovens que não praticam nenhuma atividade física pode ser um ponto a se atentar, pois como é dito no referencial teórico *“essa constante relação com os jogos, pode afastar os jovens de atividades essenciais do dia a dia, como a socialização e prática de atividades físicas, dessa forma, acendendo um alerta para questões sobre o desenvolvimento humano, saúde mental e corporal”*.

Visando agora, compreender as percepções dos responsáveis, a respeito da presença dos jogos e atividades físicas no cotidiano dos jovens, fora mensurado através de outros dois gráficos, o que eles acham da proporção do tempo que os jovens passam jogando *versus* o tempo que elas passam praticando alguma atividade física tradicional (Gráfico 7), e de que maneira se dá a presença de ambos (jogos e atividades físicas tradicionais) no dia a dia dos jovens.

Gráfico 7:

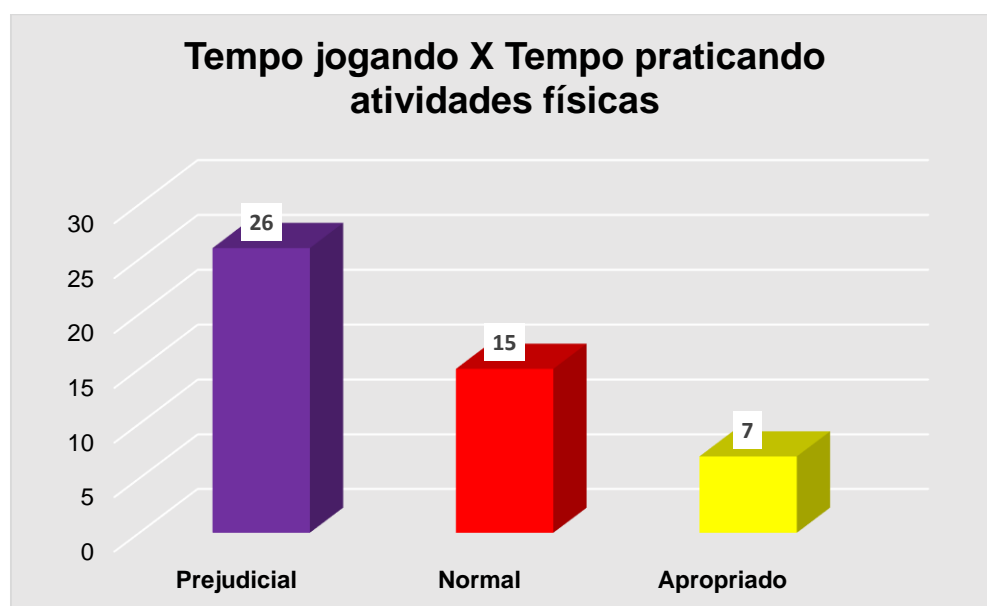
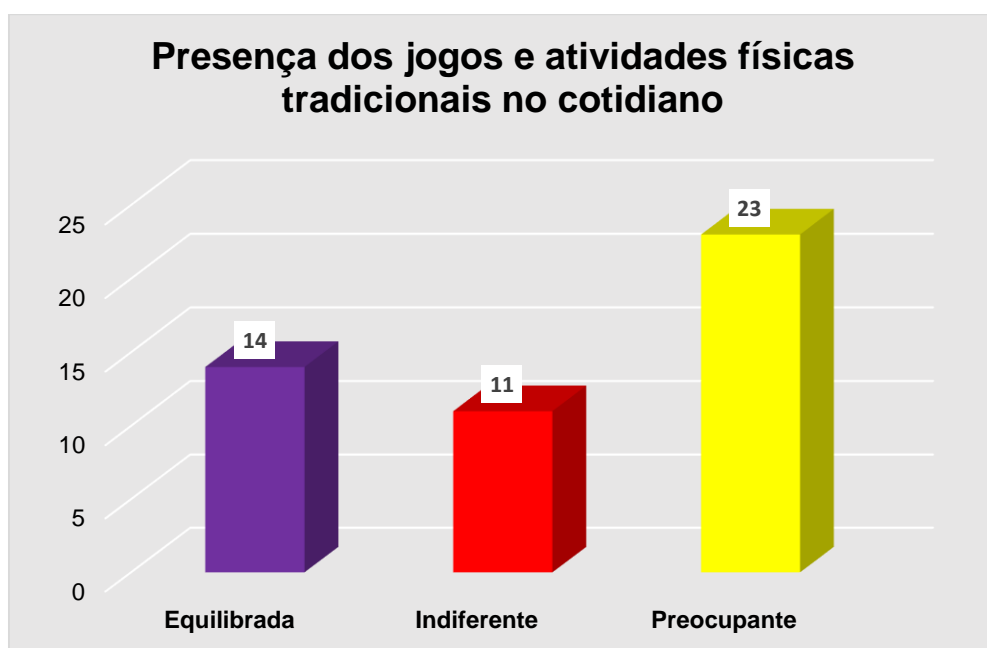


Gráfico 8:



Reforçando o que é dito anteriormente, ambos os gráficos, se alinham para retratar a visão e opinião dos responsáveis frente aos *games* e as atividades físicas tradicionais. Diferente do questionário dos discentes, aqui houve um retorno menor do que o esperado, porém, ainda assim foi o suficiente para analisar que os responsáveis apresentam consideráveis variações em suas respostas, no que tange a tematização retratada. Primeiramente, é cabível observar que na relação de tempo passado jogando os jogos contra o tempo que passam com as atividades físicas, os responsáveis apresentaram visões bem distribuídas, acreditando ser uma proporção de tempo normal e outros adequada, contudo, houve uma maior atenuação por consentirem se tratar de um relação de tempo desproporcional/prejudicial, isto também é compreensível se buscarmos justificativas, através de referências, como Piola e amigos (2020), Alves e Carvalho (2011) e Xavier e colegas (2015), pois esses estudos, apresentam aspectos perfeitamente harmoniosos com a pesquisa, que expõe as prováveis motivações que levam os responsáveis a criarem suas opiniões acerca dessa “rivalidade” entre alto tempo de tela contra níveis insuficientes de atividade física, abordando pontos positivos e negativos para o tempo dedicado para com os *games* e também com as práticas corporais.

Outrossim, aprofundando na questão da presença dos jogos e atividades físicas no dia a dia dos jovens, é notório que alguns responsáveis julgam essa

frequência equilibrada e outros indiferentes, mas é de suma importância constatar que há um grande número que se encaixa num padrão de estar preocupado com a provável discrepância na convivência dos jovens com os dois itens citados. Para tanto, se nos apoiarmos a estudos como os de Lazzoli e amigos (1998), Castilho (2010), Júnior e Sales (2012), Pereira (2018), é justificável a opinião dos responsáveis, porque essas pesquisas, evidenciam os múltiplos paralelos a respeito da presença dos jogos eletrônicos e práticas corporais no cotidiano das novas gerações. Além disso, para aqueles responsáveis que temem pela segurança e bem-estar do filho, vale destacar, segundo o que pregam alguns autores no referencial teórico, de que *“outro motivo para tais comportamentos está na justificativa de que os responsáveis acreditam que seus filhos estando em casa em frente a um computador ou videogame, estão seguros”*.

### **5.3. Entrevista**

A entrevista foi realizada na biblioteca da escola com a professora de Educação Física, e foi gravada com o aparelho celular do próprio pesquisador. Os objetivos principais da mesma permeavam por entender se os jogos eletrônicos são trabalhados na escola, o porquê de serem ou não abordados nas aulas de educação física e se os estudantes apresentavam desejo em ter aulas sobre esse conteúdo. A seguir, a entrevista será descrita, exatamente do modo no qual se sucedeu.

#### 1. Você possui familiaridade com os Jogos Eletrônicos (JE)? Qual (is)?

*“A familiaridade que tenho é mais pessoal, do convívio que tive na infância com os arcades e depois com o videogame que meus primos tinham, jogávamos muito jogos como: Mário, Mortal Kombat, Pacman. Agora, mais velha só ouço falar daqueles mais modernos que captam os movimentos corporais, já ouvi falar sobre eles, mas não sei exatamente como funciona, não tive experiência e nem estudei sobre isso. Atualmente, jogo alguns no celular apenas, semelhantes ao famoso Candy Crush, e tenho convivência com meu irmão mais novo que possui*

*um Xbox 360, ele ama os jogos de corrida e Minecraft, e os meninos aqui da escola falam muito sobre aquele Free Fire”.*

2. Você trabalha ou já trabalhou os JE em suas aulas? Se sim, descreva como.

*“Eu trabalhei no ensino remoto, durante a pandemia, dei imagem para os alunos de arcades mais antigos e depois imagens em evolução, pedindo pra eles identificarem se eles sabiam o que que era, se já tinham visto e se já tinham jogado. Caso eles não soubessem, era pra perguntar os pais, pra saber se eles já tiveram algum tipo de experiência. Depois, coloquei um texto com os jogos mais famosos, como Mortal Kombat, se eles conheciam ou não. Ao fim, sugeri alguns jogos mais educativos, tipo xadrez, para eles jogarem no celular. Tratando agora do ensino presencial, esse ano, passei de um modo mais corriqueiro, falei que a gente estava jogando os jogos tradicionais e como tudo está em evolução, com a era digital, chegou os jogos eletrônicos, então levei-os para sala de informática e falei que eles podiam explorar lá, os sites que possuem múltiplos jogos online, de certa forma, foi só uma pequena introdução e uma vivência, mas foi bem curto”.*

3. A escola possui infraestrutura/materiais suficientes para abordar os JE nas aulas de Educação Física?

*“Hoje em dia, ainda tem melhores computadores, com internet e em maior número, porque antes era dois, três computadores pra trinta alunos, hoje não, hoje já temos de dez a quinze computadores funcionando, todos com internet, as vezes pode ser que falhe, não é assim, uma infraestrutura toda preparada e tudo mais, e sempre fica alunos sobrando, tendo que revezar. Isso tudo se tratando dos jogos online no computador, agora videogames como Xbox, nunca procurei saber, porque eu também nem tenho como trazer, já me sugeriram em perguntar se os alunos que possui, gostariam de trazer, mas no momento não elaborei nada a respeito, mas é uma opção”.*

4. Os estudantes já pediram para terem aula de JE?

*“Depois que a gente foi na sala de informática a primeira vez, eles não falam exatamente jogos eletrônicos, mas eles ficam pedindo pra irem novamente na sala, porque o que acontece é que primeiramente, de todo jeito, eles preferem a*

*quadra, porém como aqui a gente não tem uma quadra coberta, quando chove ou eu vou desenvolver aula teórica ou jogos na sala, ai eles preferem a sala de informática, já se referindo aos joguinhos que tem lá nos computadores”.*

#### 5. O que você pensa dos JE como conteúdo na Educação Física Escolar?

*“Eu acho relevante, acho bacana, o mundo que a gente está vivendo é todo informatizado, cheio de tecnologia. É importante os meninos conhecerem, terem a vivência, saber o tanto de diversidade que tem, porém, como a gente está vindo de uma pandemia e os meninos estão com problemas de socialização, de disciplina, de concentração, eu acho que não é o melhor momento para eles entrarem nos jogos eletrônicos, porque eles estão muito sedentários, sem condicionamento físico, muitos no início do ano nem conversavam entre si, agora que eles estão voltando a interagir. De modo geral, é bacana, mas acho que tem tudo um momento, precisa de um planejamento mais certinho”.*

#### **5.4. Diário de Campo**

Cada turma teve duas aulas, no qual a primeira era usada para aplicação dos questionários, junto de uma conversa inicial com os jovens, conversa essa usada para apresentação do pesquisador, ajuda com as perguntas (sem interferir nas respostas dos estudantes), conhecer o que eles sabiam sobre os jogos eletrônicos e sobre as atividades físicas. A segunda aula, os discentes eram direcionados para a sala de informática, onde poderiam vivenciar na prática os jogos eletrônicos. Na sequência será detalhado como sucedeu as aulas, as turmas e em quais dias:

##### **7º Ano Reg 01 (Sala 05) - Manhã**

1ª Aula (23/11/2022): Nessa aula fora possível aplicar apenas o questionário, porque os estudantes estavam muito inquietos, perguntando/pedindo para irem para a quadra a todo momento. Durante a aplicação do questionário foi possível observar que uma aluna está em processo de alfabetização, sendo assim, ajudei-a juntamente da professora de Educação Física a responder o questionário.



2ª Aula (25/11/2022): Os discentes foram direcionados para a sala de informática. Na mesma, eles jogaram múltiplos jogos em sites como: *Poki*, *Friv*, Jogos 360 e outros já presentes no sistema operacional Linux. Ao fim da aula, fora perguntado aos estudantes o que mais gostaram na aula, e os mesmos afirmaram que a experiência de estar ali jogando e não queriam ir embora; De negativo, eles falaram que “nada”, mas foi possível observar durante a aula que algumas meninas aparentavam estar entediadas.

### **7º Ano Reg 02 (Sala 05) – Tarde**

1ª Aula (30/11/2022): A primeira aula dessa turma deveria ocorrer no dia 01/12, entretanto haveria eleição escolar no dia, então foi necessário remanejar as aulas dessa turma. Felizmente, duas professoras que afirmaram já ter terminado de passar seus conteúdos do semestre, cederam a segunda e a quinta aula do dia 30/11 para que aplicação pudesse ocorrer. Assim, nessa primeira aula, após a professora de Português aceitar o uso de sua aula, os questionários foram entregues para os discentes, que foi lido pelo pesquisador para ajuda-los com as perguntas.

2ª Aula (30/11/2022): Já nessa aula, a professora de Matemática cedeu sua aula, assim, os estudantes foram direcionados para a sala de informática. Na sala, a turma toda se envolveu com os jogos, acessando sites com múltiplas opções de jogos, tais como: *Friv*, *Poki*. De positivo, os jovens gostaram muita da vivência com os jogos e queriam ter mais aula com aquele conteúdo; De negativo, afirmaram que foi pouco tempo de aula, pois gostariam de ficar jogando mais.

### **6º Ano Reg 01 (Sala 06) – Manhã**

1ª Aula (25/11/2022): Nessa aula, primeiramente ocorreu a apresentação do pesquisador e do que iria ocorrer nas próximas aulas. O questionário foi respondido tranquilamente pelos estudantes e o outro foi entregue para que eles levassem para casa. Essa sala foi a mais tranquila como um todo, nas respostas, no retorno dos questionários levado para a casa e no comportamento na sala de informática, sendo educados e demonstrando interesse com o conteúdo da aula.

Durante a aplicação do questionário, uma aluna precisou de ajuda com as respostas, pois está em processo de alfabetização.

2ª Aula (25/11/2022): Na segunda aula, fomos para a sala de informática e lá os discentes já conheciam alguns sites contendo variadas opções de jogos, como *Friv*, *Poki*, Jogos360, e também jogaram jogos disponíveis no próprio sistema operacional do computador (Linux). De positivo, os estudantes gostaram muito da aula e não apresentaram queixas ou pontos negativos.

### **6º Ano Reg 02 (Sala 16) – Tarde**

1ª Aula (23/11/2022): Essa sala estava muito efusiva, inquietos, pedindo aula na quadra excessivamente. Apliquei o questionário depois de certo tempo esperando eles ficarem mais tranquilos e depois entreguei o outro para levarem para casa. Uma aluna, em processo de alfabetização, precisou de ajuda para responder o questionário, e outro aluno, que é surdo, foi auxiliado pela professora de libras, responsável por ajuda-lo nas aulas.

2ª Aula (30/11/2022): Essa aula deveria ocorrer dia 01/12, mas devido a eleição escolar no dia, foi adiantada em 1 dia. Felizmente essa turma já possuía aula de Educação Física no dia aplicado. Os estudantes foram direcionados para sala de informática, chegando muito entusiasmados, fazendo fila esperando a porta da sala ser aberta, logo já se conectaram com os games, ficando assim mais tranquilos e jogando jogos nos sites: *Friv* e *Poki*.

### **6º Ano Reg 03 (Sala 18) – Tarde**

1ª Aula (23/11/2022): Nessa aula, os discentes também insistiam e pediam para aula na quadra a todo momento. Mas após a apresentação do conteúdo e do que ia acontecer nas próximas aulas ficaram mais tranquilos, podendo assim, aplicar o questionário, ajudando-os com as perguntas e eventuais dúvidas.

2ª Aula (30/11/2022): Essa segunda aula também deveria ocorrer no dia 01/12, mas devido a eleição escolar, a mesma teve de ser alterada para o dia 30/11, felizmente, essa turma já tinha aula nesse dia, não havendo necessidade de

pedir nenhum professor para ceder sua aula. A chegada na sala de informática foi muito calorosa, mas com o tempo os jovens se aprofundaram bastante nos jogos do *Friv* e também do *Poki*, dessa forma, ficando mais tranquilos. De pontos positivos, eles gostaram muito da aula, e gostariam de mais aulas de jogos eletrônicos; De negativo, afirmaram que era muito pouco tempo, gostariam de ficar mais tempo jogando.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a pesquisa parte do pressuposto atribuído pelo senso comum, de que com o avanço tecnológico, as novas gerações estão trocando as atividades físicas tradicionais pelos jogos eletrônicos (JE), havendo um desequilíbrio em tempo gasto entre ambos. Além disso, é fundamental analisar o porquê dessa instabilidade entre os dois, e se os jogos estão sendo abordados nas aulas de Educação Física da instituição. Para mais, comprovando ou não as hipóteses, a pesquisa busca evidenciar que a possível discrepância entre tempo gasto entre ambos, possa afetar a saúde, de modo geral, dos jovens e ainda assim, por outro lado, como é exposto no referencial teórico, expor que os jogos dispõem de um imenso potencial como ferramentas pedagógicas.

Primeiramente, tratando dos questionários para os estudantes, é possível concluir que a grande parte dos jovens jogam os jogos e praticam as atividades físicas tradicionais, ainda assim, existe uma quantidade considerável de discentes que não se envolvem com a segunda categoria. Entretanto, através dos gráficos é possível fazer uma análise minuciosa de que os jovens passam mais dias da semana e também mais horas envolvidas com os JE do que em relação as atividades físicas tradicionais, havendo um padrão neles de jogar quase a semana toda e por quatro ou mais horas diárias, enquanto para as práticas corporais, o número de discentes é bem distribuindo para os dias, mas se limitando a uma hora diária para grande parte dos estudantes. Em seguida, é notório que a devolutiva dos responsáveis não foi a esperada com relação a quantidade de escolares que responderam os questionários. Mas, é o suficiente para perceber que estão em harmonia com as respostas dos jovens, no qual muitos estão ligados aos dois mundos, mas que existe uma quantidade evidente de estudantes que não estão envolvidos com as práticas corporais, essenciais para a idade dos mesmos.

Para mais, nas duas últimas questões de ambos questionários, devido a grande variedade de respostas para as mesmas perguntas, fora necessário realizar uma análise de conteúdo para mensurar em categorias as respostas dos responsáveis e discentes. Assim, por meio dos retornos dos escolares, é possível apontar que o principal motivo para qual os jovens joguem os games é diversão/lazer, enquanto a motivação central para estar ligados as atividades

físicas tradicionais, também se destaca a diversão/lazer, mas é perceptível que um bom número não pratica nenhuma atividade, enquanto alguns visam se tornar profissionais em alguma modalidade esportiva, e outros visam questões relacionadas a saúde. Procedendo agora para com as repostas dos responsáveis, podemos aferir que a maior parte deles acham prejudicial, a relação de tempo que os meninos passam jogando, contra o tempo praticando as atividades físicas, enquanto outros acham normal, e poucos concordam por ser ideal passar mais tempo jogando, destacando que esses gostam que seus filhos fiquem mais tempo em casa jogando, por questões de segurança, enquanto os demais acreditam e defendem a presença das atividades com maior frequência no cotidiano dos filhos, para que eles socializem com as demais jovens de sua idade, se divirtam e principalmente, cuidem da saúde mental e corporal. Além de que, a maior parte dos responsáveis acreditam que a presença de ambos (jogos eletrônicos e atividades físicas) no cotidiano dos jovens, se encontram em um estado preocupante, enquanto poucos concordam que seja indiferente, outros creem que a frequência esteja perfeitamente equilibrada/adequada.

A entrevista, realizada com a docente responsável pelas turmas na qual a pesquisa foi aplicada, fora de suma importância para a captação de informações secundárias que enriqueceram o estudo. A professora por meio da entrevista gravada expos suas familiaridades com os jogos, descrevendo que na infância teve constante contato com os games, mas agora na vida adulta só ouve falar do canto esse ramo cresce, para mais, a mesma exemplifica a forma como trabalhava os jogos nas aulas, de início de modo remoto, devido a crescente da pandemia do COVID-19, mas que recentemente, com o retorno das aulas presenciais, pode proporcionar a vivência com os jogos na sala de informática, para os discentes. Dessa forma, se tornou, de certa forma, uma constante pedida dos discentes, a aula de jogos naquele ambiente, porque para além disso, a professora confirma que atualmente as condições de infraestrutura/materiais se tornaram suficientes para abordar esse conteúdo na disciplina de Educação Física, o que até pouco tempo atrás era inviável devido a qualidade da internet e dos computadores, bem como a quantidade de estudantes não ser equiparadas com a de máquinas disponíveis. Contudo, a professora afirma que esse mundo é importante para a vivência dos jovens entre si, mas também

acredita que por agora, após uma recente pandemia global, é necessário que aja um equilíbrio entre o mundo real e o virtual, pois ela crê, que os discentes estão passando por um período delicado no que diz respeito a socialização e até mesmo sedentarismo.

As aulas ministradas foram descritas nos diário de campo, e de modo geral, é possível consumir que em sua maioria, os estudantes realmente já estão habituados com o mundo dos *games*, salvo alguns raros casos de que necessitaram de algum auxílio durante as aulas na sala de informática. Entretanto, o contato inicial com cada sala foi de fato efusivo, porque os discentes estavam muito dispersos, mantendo constantes conversas paralelas, poucos sentados em suas carteiras e principalmente, pedindo para a professora leva-los para a quadra constantemente. Mas, felizmente, o aplicador conseguiu reverter o ambiente para debates e conversas livres e harmoniosas sobre o conteúdo, podendo assim aprofundar no assunto com eles, aplicar os questionários e proporcionar o contato com os jogos eletrônicos na sala de informática. No final, é possível analisar que durante a aplicação dos questionários alguns estudantes precisaram de ajuda nas respostas por estarem em processo de alfabetização, mas durante a interação com os jogos necessitaram de pouca ajuda, isso se justifica, talvez pela constante ligação deles com essa área e com suas interfaces intuitivas e cativantes. Ademais, ao fim das aulas, era perguntado aos mesmos, os pontos positivos e negativos do conteúdo e das aulas, como um todo, assim, podendo observar que as respostas sempre caminhavam para uma direção em comum, na qual eles amavam as aulas, o conteúdo e tudo que o acerca, mas reiteravam que queriam passar mais tempo jogando, alegando ser pouco tempo de aula.

Enfim, a pesquisa é levada adiante, pois o pesquisador acredita que aconteceu com ele, o que também está ocorrendo com os jovens da instituição, no qual, vários abandonaram ou diminuíram seus contatos com modalidades esportivas/brincadeiras, por se sentirem mais atraídos pelos jogos e assim, imergindo durante mais horas no mundo dos *games*, e em suma, isso de fato é confirmado, desse modo, acendendo um alerta ao futuro dos discentes, no que diz respeito a questões como saúde, socialização e afins, mas também, aflora o potencial dos jogos como um imenso viés pedagógico/educativo. Além disso, a pesquisa como um todo, é enriquecedora e essencial para a formação do

graduando, seja como aspirante a docente, mas também como pessoa. Durante a construção do trabalho, é colocado em prática múltiplas experiências, vivências e conhecimentos que foram adquiridos durante o processo formativo enquanto discente, assim, já podendo ter certa conexão com a futura profissão e observar a imensidão de múltiplas individualidades, opiniões e senso crítico, de cada aluno.

## 7. REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; CARVALHO, Alysso Massote. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. **Psicologia em estudo**, v. 16, p. 251-258, 2011.

ANASTÁCIO, Bruna Santana et al. Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 25, n. 1, p. 459-486, 2022.

BARBOZA, Eduardo; SILVA, A. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, p. 1-16, 2014.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Edição revista e ampliada. São Paulo: Edições 70 Brasil, [1977] 2016.

BÖHM, Ottopaulo. Jogo, brinquedo e brincadeira na educação. **Chapecó: Universidade Comunitária da Região de Chapecó**, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, p. 231, 2018.

BREDA, Vitor Carlos Thumé et al. Dependência de jogos eletrônicos em crianças e adolescentes. **Revista Brasileira de Psicoterapia**, v. 16, n. 1, p. 53-67, 2014.

CASTILHO, Cláudia. Os games no cotidiano da vida moderna. **Plurais Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2010.

CONSTANTINO, Marcio Turini et al. Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a Educação física. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 18, n. 4, p. 848-863, 18 dez. 2015.

CRUZ, Dulce Márcia; KRÜGER, Fernando Luiz. O fascínio da simulação da vida: por que as crianças jogam (e gostam) do game The Sims. **Revista FAMECOS**, v. 11, n. 23, p. 59-69, 2004.

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela Karine; DE ALBUQUERQUE, Rafael Marques. JOGOS ELETRÔNICOS E APRENDIZAGEM: O QUE AS CRIANÇAS E JOVENS TÊM A DIZER?. **Revista Contrapontos**, v. 12, n. 1, p. 87-96, 2012.

DA SILVA CAVALLI, Franciely; TREVISOL, Maria Teresa Ceron; VENDRAME, Thiago. Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. **Psicologia argumento**, v. 31, n. 72, 2013.

DE ALMEIDA REIS, Leoncio José; CAVICHIOLO, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.



DO ROSARIO, Suziany Venancio; PIMENTEL, Bárbara Mendes Peres. RELAÇÕES DE TRABALHO DO SÉCULO XXI E OS JOGADORES PROFISSIONAIS DE E-SPORTS. **Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília**, v. 1, n. 18, 2020.

FERNANDES, Diego Moreira et al. Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v. 37, n. 92, p 94-114, 2017.

FERREIRA, Aline Fernanda; DARIDO, Suraya Cristina. Os jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. **ETD-Educação Temática Digital**, v. 15, n. 3, p. 595-611, 2013.

GRUBERTT, Guilherme Alves et al. “Quero ser um atleta rico e famoso”: motivos para a prática esportiva de jovens atletas escolares. **Motrivivência**, v. 31, n. 60, 2019.

JÚNIOR, Emilio Rodrigues; DE SALES, José Roberto Lopes. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**, v. 10, n. 1, p. 70-82, 2012.

LAZZOLI, José Kawazoe et al. Atividade física e saúde na infância e adolescência. **Revista brasileira de medicina do esporte**, v. 4, p. 107-109, 1998.

LOUREIRO, Carla Cristiane; MENDES, Geovana Mendonça Lunardi. QUANDO O BRINQUEDO É O VIDEOGAME: REFLEXÕES SOBRE BRINCAR E JOGAR NA CONTEMPORANEIDADE. **Atos de Pesquisa em Educação**, v. 12, n. 3, p. 828-853, 2017.

MERIGUIS FILHO, Emerson Arlindo. Análises dos elementos que influenciam os jovens a se tornarem jogadores de e-sports. 2019.

NAHAS, MARKUS V.; SILVA, K. S.; GARCIA, LMT. Atividade física na infância e adolescência. **Manual de atividades físicas para prevenção de doenças. Rio de Janeiro: Elsevier**, v. 1, p. 145-161, 2012.

NUÑEZ, Paulo Ricardo Martins et al. Motivos que levam adolescentes a praticarem futsal. **Conexões**, v. 6, n. 1, p. 67-78, 2008.

PASA, Pablo. Os benefícios na saúde com atividades físicas: uma revisão literária. **Biodiversidade**, v. 16, n. 1, 2017.

PEREIRA, Izaneia Ramos. Brincadeiras e tecnologias: influências nos modos da diversão infantil. 2018.

PIERON, Maurice. Estilo de Vida, Prática de Atividades Físicas e Esportivas: qualidade de vida. **Fitness & performance journal**, n. 1, p. 10-17, 2004.

PIOLA, Thiago Silva et al. Nível insuficiente de atividade física e elevado tempo de tela em adolescentes: impacto de fatores associados. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 25, p. 2803-2812, 2020.

PRANDINA, Marilene Zandonade; DOS SANTOS, Maria de Lourdes. A Educação Física escolar e as principais dificuldades apontadas por professores da área. **Horizontes-Revista de Educação**, v. 4, n. 8, p. 99-114, 2016.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, p. 3-10, 2016.

ROCHA, Michelle Araújo; DE SOUZA, Luciana Karine. A visão das crianças sobre o lazer. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 15, n. 4, 2012.

RODRIGUES, William Costa et al. Metodologia científica. **Faetec/IST. Paracambi**, p. 2-20, 2007.

SILVA, Paulo Vinícius Carvalho; COSTA JÚNIOR, Áderson Luiz. Efeitos da atividade física para a saúde de crianças e adolescentes. 2011.

SOUZA, Lucas et al. Os Grupos de Gamers: Segmentação de Mercado dos Jogadores de Jogos Eletrônicos. **BBR. Brazilian Business Review**, v. 18, p. 177-195, 2021.

UJIIE, Nallyjia Mayumi Tavares; UJIIE, Nájela Tavares. Contribuição dos jogos eletrônicos ao desenvolvimento motor de crianças: algumas ponderações. **Revista Thema**, v. 16, n. 2, p. 372-380, 2019.

VASQUES, Daniel Giordani; CARDOSO, Nicole Marcelli Nunes. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, v. 33, n. 1, 2020.

XAVIER, Michelle Katherine Andrade et al. Prevalência de cefaleia em adolescentes e associação com uso de computador e jogos eletrônicos. **Ciência & saúde coletiva**, v. 20, p. 3477-3486, 2015.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. **Educação & Sociedade**, v. 28, p. 1329-1350, 2007.

## 8. ANEXO

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da pesquisa:

.....  
.....

Nome do Orientador(a): .....

Nome do Pesquisador: .....

1. **Sobre a pesquisa:** Você está sendo convidada a participar desta pesquisa que tem como finalidade verificar as possibilidades da abordagem de conteúdos referente aos Jogos Eletrônicos em ambiente escolar, e principalmente se os alunos passam mais tempo jogando jogos eletrônicos do que praticando atividades físicas tradicionais.
2. **Participantes da pesquisa:** Os alunos matriculados no 6º e 7º ano da escola estadual Maurício Zákha, os pais dos alunos e o professor responsável pela disciplina de Educação Física.
3. **Envolvimento na pesquisa:** Ao participar deste estudo você permite que o pesquisador Ramon de Oliveira Elias aplique seu projeto de pesquisa nas aulas de Educação Física juntamente ao docente responsável. Você tem liberdade de recusar a participar e ainda de recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para si ou para a instituição. Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa pessoalmente ou através do telefone do pesquisador do projeto.
4. **Sobre a aplicação:** Será realizada uma entrevista com a professora responsável pela disciplina de Educação Física, e também ocorrerá a aplicação de dois questionários, o primeiro deverá ser respondido pelos discentes, o segundo, eles deverão levar para casa, para que os pais possam responder, levando de volta para o pesquisador na aula seguinte. Todos os envolvidos na pesquisa terão total liberdade de aferir a mesma a qualquer momento, para verificar os dados nela contidos bem como os diários de

campo de que serão devidamente preenchidos pelo pesquisador no decorrer da pesquisa.

5. **Riscos:** Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade ou dos que serão submetidos a pesquisa.
6. **Confidencialidade:** Todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente o pesquisador(a) e o orientador(a) terão conhecimento dos dados, logo, a professora, os estudantes, pais e envolvidos não terão seus nomes revelados ou requeridos nos questionários aplicados.
7. **Benefícios:** Ao participar desta pesquisa você não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre aplicações metodológicas diversas que contemplem mais conteúdos que abrangem os jogos eletrônicos, de forma que o conhecimento que será construído a partir desta pesquisa possa mensurar as possibilidades do ensino dessa temática em ambiente escolar, onde pesquisador se compromete a divulgar os resultados obtidos.
8. **Despesas e custos:** Todos os gastos com a pesquisa serão de responsabilidade total do pesquisador.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa. Portanto preencha, por favor, os itens que se seguem.

### **Consentimento Livre e Esclarecido**

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa. Declaro que recebi cópia deste termo de consentimento, e autorizo a realização da pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

---

Assinatura da Direção

---

Assinatura da Professora

---

Assinatura do Pesquisador

---

Assinatura do Orientador

**Pesquisador: RAMON DE OLIVEIRA ELIAS**

**(35) 99231-0398**

**Orientador: RAONI PERRUCI TOLETO MACHADO**

**(35) 99871-1471**