

## **JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**FRANCIELE DA SILVA ALVES**

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

**WILDSON HARYSTON DA SILVA TENÓRIO**

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

**VANILDA BATISTA RIBEIRO**

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

### **Resumo**

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, fruto de uma intervenção realizada no âmbito do Programa Residência Pedagógica – PRP, numa turma de terceiro ano do Ensino Médio da cidade de Guanambi/BA. Ele busca analisar de quais maneiras os jogos eletrônicos podem ser trabalhados nas aulas de Educação Física. A metodologia adotada pautou na abordagem qualitativa, com o uso do estudo de caso. Para a coleta de dados foi utilizada a observação participante. A pesquisa procurou explorar as possibilidades educativas por meio da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e Identificar de que forma os jogos eletrônicos podem ser utilizados como recurso mediador para o processo de ensino-aprendizagem. Os resultados demonstram que os jogos eletrônicos foram bem recebidos pelos alunos, despertando um maior interesse e engajamento nas atividades propostas em sala de aula. A análise dos dados revelou que os jogos eletrônicos podem ser integrados de maneira eficaz no contexto educacional, estimulando habilidades como tomada de decisões rápidas, trabalho em equipe e desenvolvimento social. Além disso, observou-se que a utilização dos jogos como recurso mediador facilitou a compreensão de conceitos teóricos, transformando o ambiente de aprendizagem em um espaço mais lúdico e participativo, apesar dos desafios.

**Palavras-chave:** Educação Física. Jogos Eletrônicos. Residência Pedagógica.

### **Abstract**

This work is characterized as an experience report, the result of an intervention carried out within the scope of the Pedagogical Residency Program – PRP, in a third year high school class in the city of Guanambi/BA. It seeks to analyze how electronic games can be used in Physical Education classes. The methodology adopted was based on a qualitative approach, using case studies. Participant observation was used to collect data. The research sought to explore educational possibilities through the use of electronic games in Physical Education classes and identify how electronic games can be used as a mediating resource for the teaching-learning process. The results demonstrate that the electronic games were well received by the students, sparking greater interest and engagement in the activities proposed in the classroom. Data analysis revealed that electronic games can be effectively integrated into the educational context, stimulating skills such as quick decision-making, teamwork and

social development. Furthermore, it was observed that the use of games as a mediating resource facilitated the understanding of theoretical concepts, transforming the learning environment into a more playful and participatory space, despite the challenges.

**Keywords:** Physical education. Electronic games. Pedagogical Residency.

## Introdução

A 9ª edição da Pesquisa Games Brasil - PGB, realizada anualmente para analisar o cenário do consumo de jogos no país, apontou que houve um aumento significativo no público de jogadores, atingindo 74,5% da população em 2022, o que representa um crescimento de 2,5% em comparação ao ano anterior. Além disso, o estudo revelou que 76,5% dos gamers consideram os jogos como sua principal forma de entretenimento, marcando um aumento de 8,5% em relação aos resultados de 2021, sendo esta a maior taxa registrada desde o início da pesquisa (PGB, 2022).

Mattar (2010) destaca que o uso de jogos na educação remonta a períodos anteriores ao advento dos videogames, evidenciando a versatilidade desses recursos didáticos ao longo do tempo. No passado, a aplicação de jogos na educação estava voltada para atingir metas predeterminadas do currículo. No entanto, o autor esclarece que, na contemporaneidade, as oportunidades proporcionadas pelos videogames massivos multiusuários transcendem a mera motivação de aprendizes ou a transferência de informações de maneira atrativa. Esses jogos permitem a prática contínua e informal de diversas habilidades, com ênfase não apenas no aprendizado direto, mas na absorção de conhecimento ao ser exposto a contextos envolventes.

Durante a pesquisa para construir este trabalho uma frase se destacou, não por ser algo inédito ou mirabolante, mas simplesmente por retratar aquilo que perpassa a mente e falas de muitos professores. Ela enfatiza o seguinte: “No início da atividade, como professora de Educação Física, os discentes ficavam eufóricos para participarem das aulas de Educação Física, atualmente, preferem os smartphones aos jogos na quadra” (Costa et al., 2021, p.56). Isso diz muito sobre a realidade com a qual muitos professores se deparam atualmente, pelo menos em muitas escolas e não somente na disciplina de Educação Física. Nesse sentido, este trabalho busca descrever como o conteúdo jogos eletrônicos foi abordado em aulas de Educação

Física para alunos de Ensino Médio durante a Residência Pedagógica. Para isso, precisamos compreender o cenário da pesquisa.

O edital Nº 023/2022 do Programa Residência Pedagógica – PRP, tornou possível a nossa inserção em um colégio estadual que atende alunos do Ensino Médio no município de Guanambi/BA. Dito isso, o PRP configura-se como uma iniciativa direcionada à formação inicial de professores, proporcionando aos estudantes de cursos de licenciatura uma experiência prática e dinâmica no exercício da profissão. Tem como intuito possibilitar aos participantes uma compreensão mais precisa do ambiente escolar, permitindo o desenvolvimento de habilidades inerentes a um professor reflexivo e atuante (De farias, 2020).

Calderano (2012) diz que o estágio é impulsionado pelo desejo de estabelecer uma relação contínua e indispensável entre os estudos teóricos e a prática cotidiana, sendo este o elemento motivador e significativo do processo. É crucial analisar, de maneira aprofundada, os eventos, compreendendo o que ocorre, como, por que, onde, com quem e quando determinadas situações se desenrolam. Esta abordagem visa conferir um novo significado diante das observações e aprendizados adquiridos durante a imersão na realidade observada.

A pesquisa foi realizada em uma turma de terceiro ano, composta por apenas oito alunos, sendo seis homens e duas mulheres. Devido ao baixo número de estudantes, foi possível compreender mais profundamente suas motivações, interesses e particularidades. Embora cada aluno fosse único, todos compartilhavam o mesmo apego pelo smartphone (com exceção de um). Inicialmente, o conteúdo trabalhado foi “Distúrbios Alimentares”, bem aceito, porém, em determinados momentos, era negligenciado pelos discentes devido àquela rápida verificação no celular, muitas vezes para atender uma notificação de jogo. Após isso, foi proposto pela professora supervisora que o próximo conteúdo poderia ser “Jogos Eletrônicos”, o que foi imediatamente aceito, visto que poderia ser uma chance de adentrar no mundo deles.

Para Spizzirri et al. (2012), a relação entre jovens e a internet (incluindo os jogos eletrônicos) representa uma interseção complexa de oportunidades e desafios na sociedade contemporânea. Enquanto a conectividade digital oferece aos jovens uma plataforma sem precedentes para expressar sua identidade, comunicar-se e acessar informações, ela também introduz uma série de riscos, pois a cultura digital

permeia suas vidas, influenciando desde a criação de conteúdo até a participação em movimentos sociais online. Assim, a exposição constante à internet também levanta preocupações sobre questões como a saúde mental, violência, racismo, gênero, cyberbullying e a dependência digital.

## **JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: A INTERVENÇÃO**

Quando adentramos na sala de aula, de imediato, foi possível observarmos os celulares nas mãos dos alunos. Cenário que se repete em diversas escolas, as caixinhas mágicas competindo com os professores pela atenção e empenho daqueles que estão ali para formarem-se como cidadãos brasileiros. É uma disputa que quase sempre termina com o professor vencido pelo cansaço e desânimo. Com isso, percebeu-se o quanto o celular fazia parte da rotina e da vida dos alunos, mesmo que em poucos (oito), a maioria, de alguma forma, estava sempre procurando uma maneira de utilizar o aparelho, seja para fazer uma pesquisa, mandar mensagens ou mostrar para o colega a nova carta do Neymar que conseguiu no FIFA<sup>1</sup>.

Gadelha (2020) apontou para algo semelhante em sua pesquisa, quando diz que dada a constante evolução das tecnologias as crianças, adolescentes e adultos jovens estão constantemente envolvidos e engajados nas plataformas digitais. Em seu trabalho, procurou saber como é possível utilizar os Jogos Eletrônicos na abordagem crítico-emancipatória para o ensino dos conteúdos da Educação Física Escolar, assim, ele ressaltou que é importante os professores se apropriarem das ferramentas tecnológicas, como os Jogos Eletrônicos, para aperfeiçoarem o diálogo e a reflexão sobre os processos formativos na escola.

Durante a intervenção no PRP, nossa intervenção foi pautada no currículo cultural da Educação Física, a abordagem começou com o mapeamento do conhecimento dos alunos sobre jogos eletrônicos. Com base nessa avaliação, foram apresentadas e problematizadas algumas questões relacionadas ao conteúdo, ampliando as discussões no âmbito dos Jogos Eletrônicos. Isso possibilitou a abordagem de temas que anteriormente não eram considerados durante as sessões de jogos, como, por exemplo, violência, gênero, racismo e saúde.

---

<sup>1</sup> Jogo eletrônico de futebol que consiste em partidas online multiplayer.

Nessa turma, destacavam-se duas jovens que inicialmente demonstravam timidez durante o período de intervenção com outros conteúdos. No entanto, ao iniciar a explicação sobre os jogos eletrônicos e os debates relacionados, essas alunas passaram a fazer constantes observações, perguntas e até compartilharam informações sobre a sua própria experiência em relação aos jogos eletrônicos. Isso pode ser explicado por Moura (2023) quando diz que a inclusão de jogos eletrônicos aumenta o envolvimento, a participação ativa e interação dos alunos durante as aulas, bem como, promovem o autoconhecimento e uma postura emancipatória, na qual assumem a responsabilidade de explorar os jogos e apoiar seus colegas.

Ao abordar a questão de gênero, os rapazes na sala de aula manifestaram inicialmente expressões de desinteresse, franzindo a testa e ecoaram um profundo "Ahhhhhh, lá vem", interpretando que o tópico fugiria do conteúdo principal. No entanto, ao introduzir a pergunta simples "quem aqui já jogou Mortal Kombat?", a atenção e o foco foram prontamente restabelecidos, uma vez que todos na sala já haviam jogado ou, pelo menos, assistido a uma partida. As garotas, por outro lado, relataram ter ouvido falar do jogo ocasionalmente. Nesse contexto, destaquei que o jogo havia evoluído ao longo do tempo em relação às representações das personagens femininas. Apontei que os trajes das personagens agora refletiam mais a personalidade da personagem do que apelos sexuais. Para ilustrar essa mudança, compartilhei uma comparação visual com os estudantes, que está representada abaixo.



Imagem 1: Kitana<sup>2</sup> - 2011.



Imagem 2: Kitana<sup>3</sup>- 2023.

<sup>2</sup> Personagem fictícia da franquia de jogos de luta Mortal Kombat, representada no ano de 2011.

<sup>3</sup> Personagem fictícia da franquia de jogos de luta Mortal Kombat, representada no ano de 2023.

Após essa explicação, tanto os rapazes quanto as moças foram convidados a refletir sobre as razões pelas quais o jogo modificou as vestimentas da personagem. Logo, chegaram à conclusão de que a mudança reflete a evolução da sociedade e talvez perceberam que a abordagem anterior já não se alinha aos valores atuais, ou que essa adaptação é estratégica para aumentar os lucros. Deixamos argumentarem entre si mesmos, sem interferir, pois, nesse momento, presenciamos aquilo que buscávamos enquanto alunos: a autonomia de criar argumentos e assim debater com nossos pares. Segundo Freire (2002) a educação transcende os limites convencionais, refletindo-se em uma abordagem pedagógica que enfatiza a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem.

Enquanto o trabalho com os jogos eletrônicos continuava, uma pergunta martelava as nossas mentes: "E o futsal? Eles ainda não pediram para ir jogar bola." Não ousamos perguntar, pois corria o risco de lembrá-los do famigerado pedido, que talvez tivessem deixado de lado por algo mais atrativo para eles. Isso traz de volta a fala de Costa et al. (2021, p.56) quando diz que "no início da atividade, como professora de Educação Física, os discentes ficavam eufóricos para participarem das aulas de Educação Física, atualmente, preferem os smartphones aos jogos na quadra". É possível dizer que não é que tenham deixado de gostar do futsal ou de outras atividades, apenas encontraram "um mundo novo" no qual podem se perder por horas, em diversos lugares e realidades sem sair do lugar.

Refletindo sobre isso e pulando alguns trechos desse relato, na semana seguinte ao término do conteúdo sobre os jogos eletrônicos, foram os dias de aplicação das provas da II unidade. A prova de português seria aplicada na quinta pelos professores regentes das primeiras aulas, incluindo este que vos fala. Durante a prova, um aluno expressou a seguinte frase: "Queria que fosse questão sobre os jogos, ia acertar tudo". Nessa perspectiva, compreendemos o quanto os jogos eletrônicos estão entrelaçados à vida dos jovens, e quando não são os jogos, é a internet como um todo. Esse pensamento trouxe diversas perguntas consigo: "Isso é prejudicial?", "Será que estimulamos eles a jogarem mais?", "Como eles vão reagir aos próximos conteúdos?".

Retornando as aulas, o tema da violência foi alvo de um debate que teve início na sala, primeiramente com uma provocação. Foi afirmado que os jogos eletrônicos

estimulam a violência independente de qualquer coisa, no mesmo momento a rebelião por parte dos alunos teve seu prelúdio “Não tem nada haver”, “isso não é verdade”, “eu jogo desde pequeno e não saio por aí matando os outros” e assim por diante. Tendo chamado atenção deles, explicamos que era uma provocação para gerar debate e que eles poderiam estar certos em suas indagações. Logo, um jogo se destacou entre os argumentos, Gran Theft Auto – GTA<sup>4</sup>. Citado por cinco dos oito estudantes para indicar que mesmo jogando tal jogo não foram influenciados por ele, assim começamos a debater quais os limites de idade, a partir de qual faixa etária, discussão essa que teve início com o relato de uma das garotas que afirmou ter um irmão de seis anos que joga GTA V.



Imagem 3: Cena do jogo GTA V.

3063

Pegando o gancho, adentramos na questão das doenças que poderiam ser desencadeadas pelo excesso dos jogos eletrônicos. Ao pedir exemplos, as primeiras respostas foram ansiedade, estresse, raiva e depressão. O assunto desencadeou uma conversa sobre os limites que deveriam ser estabelecidos. A esse respeito, um dos alunos discorreu sobre um caso em que um garoto de 13 anos colocou fogo na própria casa porque a mãe não permitiu que ele jogasse no celular dela.



<sup>4</sup> um jogo de mundo aberto que se passa na fictícia cidade de Los Santos, uma representação altamente detalhada e expansiva da cidade de Los Angeles e sua área circundante.

#### Imagem 4 : Foto da TV Anhanguera.

No momento, apenas indicamos que deveria existir um autocontrole sobre o tempo que permanecem nos jogos e como eles não poderiam deixar que os sentimentos ruins tomassem conta. Porém, ao nos aprofundar no estudo para a construção deste trabalho, percebemos que tocamos apenas o raso desse tema. Antes de iniciar o conteúdo, foram feitos estudos sobre a história e temas relacionados aos jogos eletrônicos, algo sem profundidade, pois o tempo era curto e acreditávamos ser possível destrinchá-lo apenas com o auxílio do conhecimento prévio que, embora valioso, mostrou-se limitado diante das nuances psicológicas e sociais envolvidas.

Ramos (2023) enfatizam a importância do papel dos professores de Educação Física na busca por formação, a fim de compreender e aproveitar o potencial dos jogos eletrônicos no contexto educacional, sempre destacando a vitalidade de reconhecer e considerar a diversidade e desigualdade na realidade brasileira, assim como estabelecer diálogo com práticas pedagógicas já sistematizadas que envolvem os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física escolar. O autor também destacou a importância do planejamento participativo e vivências com o conteúdo de jogos eletrônicos. Foram identificadas algumas possibilidades, como, por exemplo montar e adaptar a dinâmica dos jogos eletrônicos com a ajuda dos próprios estudantes, ou seja, eles trazendo novas ideias de como construir a aula, quais materiais serão utilizados e quais regras serão empregadas.

Seguindo essa linha, entre as lacunas durante a intervenção, é possível destacar que não foi proporcionado aos alunos vivências com os jogos eletrônicos (somente algumas jogatinas no meio da aula), e não foi pensada a criação de algum jogo que pudesse interligar o mundo virtual com o tangível no que se refere às práticas corporais. Apenas o esboço de uma competição foi traçado, mas devido ao prazo da unidade, não foi possível dar seguimento ao plano. Mesmo depois de alguns meses da experiência com os jogos eletrônicos, fica a vontade de voltar e ministrar as aulas com mais cuidado e afinco, dar profundidade aos temas e explorar as possibilidades.

## **Considerações Finais**

Diante do que foi exposto, é aceitável a constatação de que os jogos eletrônicos têm o potencial de ser um recurso motivador nas aulas de Educação Física, pois os alunos demonstram interesse e entusiasmo ao participarem de atividades que incorporam esse conteúdo. Além disso, é importante reconhecer o papel da formação dos professores para que possam integrar eficazmente os jogos eletrônicos em suas práticas pedagógicas, sendo que, a capacitação dos educadores é vista como fundamental para a compreensão das potencialidades dos jogos eletrônicos, bem como para superar desafios, como a falta de recursos e acessibilidade.

Outro ponto é dar ênfase na necessidade de alinhar as práticas pedagógicas com as mudanças na sociedade contemporânea, na qual as tecnologias desempenham um papel central na vida dos alunos. Trabalhar um conteúdo como jogos eletrônicos pode abrir caminhos que estavam fechados nas mentes dos estudantes, tais como gênero, violência, saúde, racismo, entre outros, proporcionando uma abordagem holística e relevante na Educação Física escolar.

Caso este trabalho fosse um jogo eletrônico, seria possível compara-lo a um daqueles inacabados como Cyberpunk<sup>5</sup> ou alguma demo, os jogadores estariam apontando as partes que faltam, aquelas que ficaram rasas, e reclamariam das muitas pontas soltas no enredo da narrativa. Então, pedimos desculpas, mas não tomem isso como algo inaceitável ou desastroso; esta pesquisa é o espelho do que foi vivenciado.

A intervenção em sala de aula com o conteúdo de jogos eletrônicos também não atingiu a sua capacidade total; em alguns momentos foi rasa, conflituosa e deixou mais dúvidas do que esclarecimentos. Entretanto, pode-se afirmar que os alunos estavam engajados nas discussões, demonstrando interesse, fazendo perguntas, trazendo casos, contando histórias e buscando compreender cada tópico apresentado. O que, de certa forma, mostra que ainda é possível alcançá-los.

## **Referências**

---

<sup>5</sup> jogo eletrônico de RPG de ação que apresentou falhas no seu lançamento.

CALDERANO, Maria da Assunção. O estágio supervisionado para além de uma atividade curricular: avaliação e proposições. **Estudos em Avaliação Educacional**, v. 23, n. 53, p. 250-278, 2012.

COSTA, Janner Silva da et al. **Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física**: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. 2021.

DE FARIAS, Isabel Maria Sabino. Residência Pedagógica: entre convergências e disputas o campo da Formação de Professores. **Formação Docente**—Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores, v. 12, n. 25, p. 95-108, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 2002.

GADELHA, George Tawlinson Soares. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**. 2020. Dissertação de Mestrado. Brasil.

MATTAR, João. **Games em educação**. Pearson Educación, 2010.

MOURA, Diana de Souza. **Jogos eletrônicos**: possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de Educação Física. 2023.

Pesquisa Game Brasil (PGB). **Tudo sobre o Perfil Gamer**. 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 20 nov. 2023.

3066

RAMOS, Juliana Lange et al. **Jogos digitais e educação física escolar**: um estudo sobre as produções acadêmicas do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. 2023.

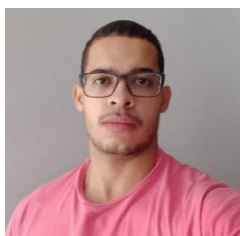
SPIZZIRRI, Rosane Cristina Pereira et al. Adolescência conectada: Mapeando o uso da internet em jovens internautas. **Psicologia Argumento**, v. 30, n. 69, p. 327-335, 2012.

Autor 1:



Franciele da Silva Alves  
Graduanda em Educação Física pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB Campus XII. Foi bolsista do Programa Residência Pedagógica - PRP/CAPES.  
Email: francisilvagbi@gmail.com  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9557747013486778>  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-4376-5785>

Autor 2:



Wildson Haryston da Silva Tenório  
Graduado em Educação Física pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB Campus XII. Foi bolsista do Programa Residência Pedagógica - PRP/CAPES.  
Email: wildsonharystongbi@outlook.com  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4933913503582959>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-7125-2019>

Autor 3:



Vanilda Batista Ribeiro

Mestranda em Educação Pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. Graduada em Educação Física pela Universidade do Estado da Bahia - Campus XII (2017-2022). Graduada em Bacharel em Educação Física (2022).

Email: [Vanildar11@gmail.com](mailto:Vanildar11@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4912847151469997>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7858-3248>