

GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA

NATAL/RN
MARCO-2020

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO-SENSU EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
Uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**

George Tawlinson Soares Gadêlha



**NATAL - RN
2020**

GEORGE TAWLINSON SOARES GADÊLHA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
Uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto-Sensu em Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para obtenção do título de mestre em Educação Física. Área de concentração: Movimento Humano, Cultura e Educação. Linha de pesquisa: Estudos pedagógicos sobre o corpo e o movimento humano, sob a orientação do Prof. Dr. Aguinaldo Cesar Surdi.

**NATAL - RN
2020**

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro Ciências da Saúde - CCS

Gadelha, George Tawlinson Soares.

Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória / George Tawlinson Soares Gadelha. - 2020.

139f.: il.

Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Natal, RN, 2020.

Orientador: Prof. Dr. Aguinaldo Cesar Surdi.

1. Educação Física Escolar - Dissertação. 2. Jogos Eletrônicos - Dissertação. 3. Abordagem crítico-emancipatória - Dissertação. I. Surdi, Aguinaldo Cesar. II. Título.

RN/UF/BSCCS

CDU 796.012

GEORGE TAWLINSON SOARES GADÊLHA

**OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
Uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**

Dissertação de mestrado apresentada na linha de pesquisa: Estudos pedagógicos sobre o corpo e o movimento humano, vinculada na área de concentração: Movimento Humano, Cultura e Educação do Programa de Pós-Graduação Stricto-Sensu em Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para obtenção do título de mestre em Educação Física, sob a orientação do Prof. Dr. Aguinaldo Cesar Surdi

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Aguinaldo Cesar Surdi
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Presidente

Prof. Dr. Elenor Kunz
Universidade Federal de Santa Catarina
Examinador Externo a Instituição

Prof. Dr. José Pereira de Melo
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Examinador Interno

Prof. Dr. Allyson Carvalho de Araújo
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Examinador Interno

**NATAL/RN
2020**

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho inicialmente a Deus, por ser imprescindível em minha vida, por guiar meus passos e confortar nas horas de angústia, aos meus amados filhos, Gabriel Bessa Gadêlha e Davi Bessa Gadêlha, ao meu querido pai, Martinho José Gadêlha, e a minha querida mãe, Raimunda Soares de Medeiros Gadêlha, ao meu estimado irmão, Basílio José Gadêlha, e a minha dedicada irmã, Rita de Cássia Soares Gadêlha, pois sem vocês este trabalho e muitos dos meus sonhos não se realizariam.

AGRADECIMENTOS

À minha família, porque fui abençoado com um extraordinário conjunto de pessoas únicas com quem posso compartilhar a vida. São essas pessoas, através da sua presença, seus sorrisos, seus abraços, suas palavras, apoio, compreensão, amor e amizade, que dão sentido à minha vida e a tornam mais fácil e prazerosa de viver.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Aguinaldo Cesar Surdi, que desde 2017 vem me ensinado tanto ao longo desse período. Um ser humano admirado por muitos, de imensa sensibilidade pedagógica para orientar, ouvir, cobrar, acalmar, compartilhar, unir, sempre bem-humorado e com um sorriso característico estampado no rosto. Tenho muito a agradecê-lo!

Ao Grupo de Estudo em Ludomotricidade (GEL), que primeiro me acolheu na retomada desse sonho, pelos momentos vivenciados, pelos conhecimentos compartilhados. Em especial ao Prof. Me. Patrick Ramon Stafin Coquerel, por sua disponibilidade em partilhar seus saberes e orientações para que pudesse ingressar no Mestrado. Enfim, a todos do GEL por acreditarem que seria possível, o meu muitíssimo obrigado.

Ao Grupo de Pesquisa Corpo e Cultura de Movimento (GEPEC), pelo acolhimento, pelos ensinamentos, pelas oportunidades e aprendizados. A todos os seus integrantes que são verdadeiros gigantes da Educação Física, não só no âmbito acadêmico, mas na vida em si.

Ao Laboratório de Estudos em Educação Física, Esportes e Mídia (LEFEM), por permitirem estar entre vocês durante essa jornada, onde por inúmeras vezes contribuíram imensamente na realização dessa pesquisa.

À minha turma de Mestrado, aos novos amigos, verdadeiramente conquistados nesta caminhada, que tantas vezes partilharam comigo momentos de angústias, dúvidas e conhecimento, pelas brincadeiras, pelos conflitos, pelos debates e pelo cotidiano acadêmico. Cresci muito ao lado de cada um de vocês durante esse tempo.

A todos que estão na linha de frente do Programa de Pós-graduação em Educação Física (PPGEF), por toda presteza, dedicação e compromisso com os discentes. O amparo às nossas dúvidas e angústias foi fundamental nesses dois anos de caminhada acadêmica.

A toda comunidade educativa da Escola Estadual Enéas Cavalcanti de Ceará Mirim/RN, que abraçou e abriu as portas para a realização da pesquisa. Que apesar das adversidades presentes para atuação do magistério, lutam por uma educação pública de qualidade. A vocês, todo o meu respeito e admiração.

OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória

RESUMO

O presente trabalho nasceu de uma inquietação sobre o uso dos Jogos Eletrônicos (JEs) na escola, tendo em vista que estes despertam um maior interesse nos alunos pela sua característica lúdica. A Educação Física vem ampliando os estudos sobre o uso dessas tecnologias e suas possibilidades educativas, visto que a Educação e o processo de ensino-aprendizagem passam por uma constante atualização frente aos avanços tecnológicos, de modo que se espera que haja uma melhora da qualidade do ensino. Destaca-se o uso dos JEs devido ao fato das crianças, adolescentes e adultos jovens estarem em contato permanente com essa tecnologia. Nesse sentido, surgiu a como de questão de estudo de como utilizar os JEs na abordagem crítico-emancipatória para o ensino dos conteúdos da Educação Física Escolar? Tendo como objetivo geral o de investigar as possibilidades educativas dos JEs através da observação dos jogadores e da produção de métodos sobre o jogo e o jogar, em situações escolares, na abordagem crítico-emancipatória. Este estudo se caracteriza como sendo um relato de experiência com abordagem qualitativa descritiva. Na qual teve como cenário do estudo a Escola Estadual Enéas Cavalcanti – Ceará-Mirim/RN. Envolvendo os alunos das turmas do 6º ano (2 turmas com 37 alunos por turma). Nossa intervenção se deu no III bimestre do ano letivo de 2019. Tendo um total de aulas no bimestre de 20 aulas, cada aula com duração de 50 minutos. No âmbito da Educação Física Escolar caberá a nós, professores, nos apropriarmos dessas ferramentas para dialogarmos e refletirmos sobre os processos formativos na escola e seus conteúdos de forma integrada, possibilitando uma prática pedagógica significativa. Tudo nos leva a crer que, motivados pelo reconhecimento dos processos pedagógicos pelos alunos e baseado na maioria dos comentários positivos deles ao longo do processo, tanto pessoalmente, no horário da aula, ou fora dela, os JEs podem e devem ser incorporados naturalmente ao fazer pedagógico, como uma possibilidade de ampliação da cultura de movimento. Não se tratando apenas de repetir ações, mas facilitar avanços cognitivos, implementando os espaços da Educação Física Escolar. Utilizar as tecnologias por meio dos JEs, com um planejamento adequado à realidade de cada escola e com um bom suporte teórico-metodológico para uma atuação consciente no agir comunicativo, realmente contribuiu para a mudança de cenário nas aulas de Educação Física daquela realidade. Utilizamos uma narrativa dialogada como forma de expressão, bem como para descrever, problematizar e apreciar a experiência que propusemos apresentar nesta pesquisa, visto que nos permite imergir na experiência dos saberes pessoais dos atores envolvidos. Acreditamos que a formação não só docente, mas de toda a instituição, faz-se necessária e deve ser encarada como uma tarefa infundável, que almeja, não apenas contemplar o final de uma determinada história, mas uma síntese dela mesma, a fim de que outras possam surgir dando continuidade a uma história que, na realidade, é sem fim.

Palavras-chave: Educação Física Escolar, Jogos Eletrônicos, Abordagem crítico-emancipatória.

**THE ELECTRONIC GAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION:
A possibility in the critical-emancipatory approach**

ABSTRACT

The present work was born from a consultation about the use of Electronic Games (JEs) in school, considering that these alarm clocks were a greater interest in students of their musical characteristics. Physical Education has been expanding studies on the use of these technologies and their educational possibilities, since Education and the teaching-learning process undergoes a constant update in the face of technological advances, so that it is expected that there will be an improvement in the quality of the teaching . We highlight the use of JEs due to the fact that children, adolescents and young adults are in permanent contact with this technology. In this sense, a question arises as to how to use JEs in the critical-emancipatory approach for teaching Physical Education content in schools? Having as a general or research objective, as educational possibilities of JEs, through the observation of players and the production of methods about the game and the game, in school situations, in the critical-emancipatory approach. This study is characterized as an experience report with a descriptive qualitative approach. How the study at the State School Enéas Cavalcanti - Ceará-Mirim / RN took place. Involving 6th grade students (2 classes with 37 students per class). Our intervention took place in the III academic year of 2019. Having a total of 20 lessons in the two-month period, each class lasting 50 minutes. Within the scope of School Physical Education, it will be up to us, teachers, to appropriate these tools to dialogue and reflect on the processes formatted in the school and its contents in an integrated way, enabling a strategic pedagogical practice. Everything leads us to believe, motivated by the recognition of pedagogical processes by students and based on the majority of positive comments during the long process, both allowed, without class time, and in a forum, JEs can and should be incorporated naturally into the do pedagogical, as a possibility of expanding the culture of movement. It is not just a matter of repeating actions, but facilitating cognitive advances, implementing the spaces of School Physical Education. Using technologies through JEs, with planning appropriate to the reality of each school and with good theoretical and methodological support for a conscious performance in communicative action, really contributed to the change of scenery in Physical Education classes in that reality. We used a dialogued narrative as a form of expression, as well as to describe, problematize and appreciate the experience that we proposed to present in this research, since it allows us to immerse ourselves in the experience of the personal knowledge of the actors involved. We believe that training, not only for teachers, but for the whole institution, is necessary and should be seen as an endless task, which aims, not only to contemplate the end of a certain story, but a synthesis of itself, so that others may emerge giving continuity to a story that, in reality, is endless.

Keywords: School Physical Education, Electronic Games, Critical-emancipatory Approach.

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: Una posibilidad en el enfoque crítico-emancipatorio

RESÚMEN

El presente trabajo nació de una consulta sobre el uso de los juegos electrónicos (JE) en la escuela, considerando que estos despertadores tenían un mayor interés en los estudiantes por sus características musicales. La Educación Física ha estado ampliando los estudios sobre el uso de estas tecnologías y sus posibilidades educativas, ya que la Educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje experimentan una actualización constante frente a los avances tecnológicos, por lo que se espera que haya una mejora en la calidad de enseñanza. Destacamos el uso de JEs debido al hecho de que los niños, adolescentes y adultos jóvenes están en contacto permanente con esta tecnología. En este sentido, surge una pregunta sobre cómo utilizar las evaluaciones ambientales en el enfoque crítico-emancipatorio para enseñar contenido de educación física en las escuelas. Tener como objetivo general o de investigación, como posibilidades educativas de los JEs, a través de la observación de jugadores y la producción de métodos sobre el juego y el juego, en situaciones escolares, en el enfoque crítico-emancipatorio. Este estudio se caracteriza como un informe de experiencia con un enfoque cualitativo descriptivo. Cómo se realizó el estudio en la Escuela Estatal Enéas Cavalcanti - Ceará-Mirim / RN. Participan estudiantes de 6to grado (2 clases con 37 estudiantes por clase). Nuestra intervención tuvo lugar en el III año académico de 2019. Teniendo un total de 20 lecciones en el período de dos meses, cada clase dura 50 minutos. Dentro del alcance de la Educación Física Escolar, dependerá de nosotros, los maestros, apropiarse de estas herramientas para dialogar y reflexionar sobre los procesos formateados en la escuela y sus contenidos de manera integrada, permitiendo una práctica pedagógica estratégica. Todo nos lleva a creer, motivados por el reconocimiento de los procesos pedagógicos por parte de los estudiantes y basados en la mayoría de los comentarios positivos durante el largo proceso, ambos permitidos, sin tiempo de clase, y en un foro, los JE pueden y deben incorporarse naturalmente en el hacer pedagógico, como una posibilidad de expandir la cultura del movimiento. No se trata solo de repetir acciones, sino de facilitar avances cognitivos, implementando los espacios de Educación Física Escolar. El uso de tecnologías a través de JEs, con una planificación adecuada a la realidad de cada escuela y con un buen apoyo teórico y metodológico para un desempeño consciente en la acción comunicativa, realmente contribuyó al cambio de escenario en las clases de Educación Física en esa realidad. Utilizamos una narración dialogada como forma de expresión, así como para describir, problematizar y apreciar la experiencia que propusimos presentar en esta investigación, ya que nos permite sumergirnos en la experiencia del conocimiento personal de los actores involucrados. Creemos que la capacitación, no solo para los maestros, sino para toda la institución, es necesaria y debe verse como una tarea interminable, que tiene como objetivo, no solo contemplar el final de una historia determinada, sino una síntesis de sí misma, de modo que otros pueden surgir dando continuidad a una historia que, en realidad, es interminable.

Palabras clave: Educación Física Escolar, Juegos Electrónicos, Enfoque crítico-emancipatorio

LISTA DE IMAGENS E FIGURAS

Imagem 1 - Escola Estadual Enéas Cavalcanti (EEEC).	33
Imagem 2- Entrada e interior da EEEEC.....	34
Imagem 3 - Acesso as Salas de aulas e Pátio da EEEEC.	35
Imagem 4 - Sala de aula, Biblioteca e Sala de Informática da EEEEC.....	35
Imagem 5 - Espaços destinados para as Aulas de EF na EEEEC.....	39
Imagem 6 - Apresentação do Projeto de Pesquisa para os pais e comunidade educativa.	42
Imagem 7 - “OXO” (1952) criado por Alexander S. Douglas para o computador Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC).....	56
Imagem 8 - “Tennis for Two” (1958) criado por William Higinbotham na tela do osciloscópio.....	57
Imagem 9 - “Computer Space” criado por Nolan Bushnell (1972), gabinete e tela sendo considerado a primeira máquina arcade.	57
Imagem 10 - Sega “Mega Drive” e o Jogo Eletrônico “Sonic”	58
Imagem 11 - “Super Famicom” (Super Nintendo) e o Jogo Eletrônico “Super Mario World”.	59
Imagem 12 - “Sony PlayStation” e o JE campeão de vendas em 1994 “Gran Turismo”.	59
Imagem 13 - “Microsoft XBox” idealizado por Bill Gates.	60
Imagem 14 - Console da Microsoft “XBox 360 Kinect” e os Jogos: Kinect Spots e Kinect Adventures.....	60
Imagem 15 - Momento de impressões gráficas no relatório espontâneo.	90
Imagem 16 - Alguns relatórios espontâneos produzidos no primeiro encontro de aula.....	91
Imagem 17 - Alunos registrando através do grafismo seus sentimentos e pensamentos.....	93
Imagem 18 - Alguns relatórios espontâneos produzidos no segundo encontro.	94
Imagem 19 - Cartaz e imagens do filme Jogador Nº 1.	96

Imagem 20 - Alunos assistindo o filme Jogador Nº 1.....	97
Imagem 21 - Alunos vivenciando o jogo de dardos.	102
Imagem 22 - Alunos vivenciando o jogo de Tênis.	103
Imagem 23 - Alguns relatórios espontâneos logo após o jogo de Dardos.....	104
Imagem 24 - Alguns relatórios espontâneos logo após o jogo de Tênis.....	105
Imagem 25 - Alunos vivenciando a dança através do Just Dance 2015.....	107
Imagem 26 - Alguns relatórios espontâneos logo após o JEs Just Dance.	108
Imagem 27 - Alguns relatórios espontâneos confeccionados ao final do encontro 07.....	112
Imagem 28 - Alguns relatórios espontâneos confeccionados ao final do encontro 08.....	117
Imagem 29 – Conjunto de relatórios espontâneos com suas respectivas transcrições, com leituras críticas sobre os processos de ensino-aprendizagem sobre os JEs.....	120

FIGURAS

Figura 1- Lógica cíclica, dinâmica de investigação: Planejar, agir, descrever e interpretar.	43
Figura 2 - Planejamento da Intervenção.....	45
Figura 3- Configuração da Sala de aula para o desenvolvimento da pesquisa.	90

LISTA DE QUADROS, TABELAS E ORGANOGRAMA

QUADROS

Quadro 1 - Estudos que investigaram os Jogos Eletrônicos e a Educação Física Escolar.....	30
Quadro 2 - Detalhamento quanto ao tipo de estudo, aos objetivos e principais resultados.	31
Quadro 3 – Ciclo básico da investigação-ação da intervenção na escola.....	44
Quadro 4 - Esquematização das competências objetiva, social e comunicativa, relacionando-as com as Categorias trabalho, interação e linguagem.	74
Quadro 5 - Organização do Ensino Fundamental.....	77
Quadro 6 - Configuração da BNCC para o Ensino Fundamental	81
Quadro 7 - Organização dos objetos de conhecimento e suas respectivas unidades temáticas para o Ensino Fundamental Anos Finais.	83
Quadro 8- Esquematização dos Encontros 01, 02 e 03.....	98
Quadro 9 - Esquematização dos Encontros 04, 05, 06 e 07.....	113
Quadro 10 - Especificidades dos temas abordados sobre os JEs.	118
Quadro 11 - Esquematização dos Encontros 08, 09 e 10.....	121

TABELAS

Tabela 1 - Quadro de situação dos servidores da EEEEC no ano de 2019.	36
Tabela 2 - População do Estudo na EEEEC.	36
Tabela 3 - N° de alunos e de alunas por ano e turma.	37

ORGANOGRAMA

Organograma 1- Detalhamento das turmas participantes da interlocução.	38
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

GEPEC – Grupo de Pesquisa Corpo e Cultura de Movimento

GTTs – Grupos de Trabalho Temáticos

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

JEs – Jogos Eletrônicos

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

MEC – Ministério da Educação e Cultura

Pnad Contínua – Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua

PNE – Plano Nacional de Educação

UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

SEEC – Secretaria de Estado da Educação, da Cultura, do Esporte e do Lazer

SIGEduc – Sistema Integradado de Gestão da Educação

TIC'S – Tecnologia da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
2. OBJETIVOS	25
2.1 Geral.....	25
2.2 Específicos	26
3. JUSTIFICATIVA.....	26
4. METODOLOGIA	33
Seção 1: História dos jogos eletrônicos e suas possibilidades na Educação Física Escolar.....	49
1.1 O jogo e um pouco de sua história.....	50
1.2 história dos JEs e seus impactos na sociedade contemporânea.....	55
1.3 o jogo eletrônico na educação e na educação física escolar.....	61
Seção 2: A Concepção Crítico-emancipatória e a Educação Física	67
2.1 a Educação Física no Ensino fundamental dos anos finais	74
Seção 3 - O Jogo Eletrônico na Educação Física Escolar: Relatos, Reflexões e possibilidades de Transcendência de Limites.....	86
3.1 Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: transcendência de limites: da experimentação à criação/invenção (Experimentação).....	86
3.1.1 Encontro 01 - START	86
3.1.2 Encontro 02 – Mostra de Jogos Eletrônicos	92
3.1.3 Encontro 03 – Jogador Nº 1	95
3.2 Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: transcendência de limites: da experimentação à criação/invenção (Encenação por aprendizagem).	98
3.2.1 Encontro 04 – Tecnologia e a sociedade contemporânea.....	98
3.2.2 Encontro 05 – Esportes: Tênis e Dardo.....	100
3.2.3 Encontro 06 – Simplesmente Dançe	106
3.2.4 Encontro 07 – Jogos de Aventura.....	109
3.3 Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: transcendência de limites: da experimentação à criação/invenção (Criativa/inventiva).	114

3.3.1 Encontro 08 – Jogos Eletrônicos em debate.....	114
3.3.1 Encontro 09 e 10 – Festival dos Jogos Eletrônicos e Apresentação dos trabalhos.....	118
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
6. BIBLIOGRAFIA.....	127
7. ANEXOS	131



1. INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos vêm mudando a nossa forma de estarmos no mundo e de como nos relacionamos. A tecnologia está entranhada na sociedade e ela se tornou algo normal no cotidiano para a maioria das pessoas. Em um período de tempo relativamente curto, essas tecnologias passaram por ampliações dos mais variados recursos técnicos, popularmente chamados de atualizações ou evoluções tecnológicas, cujo propósito foi, ou pelo menos pretendia ser, o de garantir dias e condições melhores para toda humanidade, para que todos tivessem uma melhor qualidade de vida e, conseqüentemente, mais tempo para se dedicar a outras atividades. Entretanto o desenvolvimento tecnológico está atrelado ao desenvolvimento econômico, utilizado constantemente como ferramenta pelo poder político, com o qual colabora para o surgimento de problemas sociais ainda maiores.

Ao observarmos o contexto sócio-histórico-cultural que configura a sociedade moderna, foi na Revolução Industrial¹ que aconteceram as principais mudanças nas formas de regulação e planejamento econômico, sustentado pela capacidade de produção em larga escala para o desenvolvimento das técnicas e o avanço comercial que deu sustentação ao Mercantilismo². Se por um lado, a Revolução Industrial possibilitou o surgimento do projeto político-econômico que se expandiria para algumas partes do planeta, pautada no acúmulo de capital, nas imposições liberais, guiada pelo individualismo competitivo e pela conquista de mercados consumidores; por outro, provocou desigualdades sociais que afligem a maior parte da população mundial.

Em sua composição, a tecnologia é junção de Técnica e Ciência. A primeira se dá como meio de ação na natureza e a segunda, como forma de domínio da mesma. Ambas alicerçam a base da tecnologia. Todavia, ao se pôr a serviço do capital, Morais (1988) salienta que os avanços tecnológicos não modificam apenas

¹ A Revolução Industrial foi um conjunto de mudanças que aconteceram na Europa nos séculos XVIII e XIX. A principal particularidade dessa revolução foi a substituição do trabalho artesanal pelo assalariado e com o uso das máquinas.

² O Mercantilismo foi o conjunto de práticas econômicas adotadas pelas nações europeias entre o século XV e o século XVIII. Essas práticas econômicas são consideradas pelos historiadores como o estágio de transição do modo de produção feudal para o modo de produção capitalista.



o ambiente exterior do homem, mas produz significativas mudanças no seu interior. Com isso, os objetivos da tecnologia estão sobrepujando os limites da natureza.

Desse modo, em decorrência das práticas predatórias do sistema capitalista, agravaram-se diversos problemas sociais, destacando-se o aumento da pobreza e a escassez de alimentos provenientes da má distribuição de renda. Em uma publicação, em 17/10/2018, no site das Nações Unidas³, estimou-se que 3,4 bilhões de pessoas no planeta lutam para satisfazer as suas necessidades básicas. Os maiores afetados pela pobreza frequentemente são mulheres e crianças. E, dentro dessas necessidades básicas, além da pobreza monetária, está o acesso à educação.

O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), com base nos dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua (PNAD Contínua) divulgada em 2017, acende um alerta na educação brasileira em relação ao Plano Nacional de Educação (PNE), estabelecido em 2014, que aponta diretrizes, metas e estratégias para política educacional até 2024. De forma geral, percebe-se que as crianças de 6 a 10 anos se mantêm adequadamente na idade/etapa correta nos anos iniciais do ensino fundamental, porém ao passar para os anos finais, começa a acentuar o atraso. Logo, uma parte desse grupo já chega atrasado ao Ensino Médio e as distorções só tendem a se intensificar nas etapas seguintes do ensino.

As discrepâncias de classes sociais se tornam ainda maior, devido ao fato das classes burguesas dominantes terem o domínio das ciências e das tecnologias e, ao mesmo tempo, restringirem o acesso da classe trabalhadora, fazendo com que haja uma defasagem na formação cultural (JÚNIOR, 2015). É com esse cenário regente da sociedade capitalista que as desigualdades sociais são cunhadas. Uma pequena parte da população brasileira terá acesso a uma educação de qualidade para atender os anseios das classes dominantes e para a maioria da população restará o papel de assumir a força de trabalho assalariado.

Um dos pilares de uma sociedade desenvolvida é uma Educação de qualidade. O Brasil, um país com dimensões continentais, lança na Constituição de

³ <https://nacoesunidas.org/banco-mundial-quase-metade-da-populacao-global-vive-abaixo-da-linha-da-pobreza/>



1988 que a Educação está a serviço (1) do pleno desenvolvimento da pessoa, (2) preparo para o exercício da cidadania e (3) qualificação para o trabalho. Em 1996, a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) determinava que a União⁴ firmasse um Pacto Interfederativo, um acordo com vários níveis do governo, onde foram estabelecidos competências e diretrizes capazes de orientar os currículos. Em 2014, o Plano Nacional de Educação (PNE) reafirmava a necessidade de estabelecer diretrizes pedagógicas para uma educação básica e criar uma base nacional que orientasse os currículos de todas as unidades da federação. Em dezembro de 2017, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) homologou a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que tem como objetivos (1) a elaboração dos currículos e das propostas pedagógicas, (2) as políticas para formação de professores, (3) a produção de material didático e (4) avaliação.

Na BNCC para o Ensino Fundamental, a Educação Física encontra-se na área de linguagens. Foram incorporadas às práticas corporais das unidades temáticas escolhidas para a EF: (1) Esportes, (2) Brincadeiras e Jogos, (3) Ginástica, (4) Dança, (5) Lutas e (6) Práticas naturais de aventura. Desse modo, na elaboração do currículo escolar, esse documento serve de orientação para a construção dos planos de aula da EF, que deverá conter habilidades para cada objeto de conhecimento proposto pela BNCC. Para isso, uma característica desse documento é a união dos anos de ensino, que propõe a divisão em quatro blocos: Ensino Fundamental Anos Iniciais em dois blocos (1º e 2º anos) e (3º, 4º e 5º anos); Ensino Fundamental Anos Finais mais dois blocos (6º e 7º anos) e (8º e 9º anos). Nesse contexto, as aulas devem ser pensadas para aprendizagem das práticas corporais dentro da escola e a sua transposição para outros momentos no dia a dia dos alunos. Neste trabalho, enfatizamos o bloco dos 6º e 7º anos, na unidade temática Brincadeiras e Jogos, que tem como objetivo de conhecimento os Jogos Eletrônicos (JEs). Importante ressaltar que os JEs estão contemplados na BNCC enquanto conteúdo da EF, no entanto, a incorporação dos JEs neste trabalho parte da perspectiva de olhar o seu uso metodológico, ou seja, uma estratégia de ensino para

⁴ A União é pessoa jurídica de direito público interno, entidade federativa autônoma em relação aos Estados-membros, Municípios e Distrito Federal, possuindo competências administrativas e legislativas determinadas Constitucionalmente.



esse ciclo.

A Educação Física vem ampliando os estudos sobre o uso dessas tecnologias por meio de Grupos de Trabalho Temáticos (GTTs) em congressos científicos, seminários específicos, na produção científica acadêmica, em Bases de Pesquisas, entre outros. Uma das linhas de pesquisas da Área Pedagógica está voltada para o uso das chamadas “novas tecnologias” no âmbito escolar, na qual vem facilitando o ensino dos conteúdos ministrado em sala de aula, fazendo com que haja um maior interesse dos alunos pelo conteúdo. Buckingham (2007), aponta que as “novas tecnologias” são consideradas capazes de possibilitar às crianças, novas oportunidades para criatividade e auto realização. O potencial das tecnologias como instrumento educacional no processo de ensino-aprendizagem é incalculável. Sobre essa questão, Wolf (2006) destaca que a partir do século XXI houve um aumento na produção científica dedicada ao estudo dos jogos eletrônicos. Logo, esse segmento tem ganhado espaço teórico-científico abrangente.

Por sua vez, Huizinga considera que os jogos são importantes elementos da cultura ao afirmar que “o jogo é um traço essencial, talvez o mais importante das sociedades humanas. Diferentemente dos outros animais que brincam, o homem é o único que faz conscientemente e durante toda a vida para obter prazer” (HUIZINGA, 1993, p. 47).

Com relação aos estudos referentes à temática jogos eletrônicos e educação, Azevedo (2008) e Azevedo e Silva (2009) se referem às possibilidades educativas dos JEs, dialogando com a escola e seus conteúdos de forma integrada para, em uma segunda ocasião, associar essas possibilidades à prática pedagógica, significativamente, no âmbito da Educação Física Escolar. Em consequência disso, Azevedo (2008) chama a atenção para o fato das crianças e dos jovens estarem em constante contato com os jogos eletrônicos e o mundo virtual, cabendo a nós, professores, apropriarmos-nos dos mesmos, pois estes são envolventes e fogem do cotidiano escolar. Devido a essas qualidades, os jogos eletrônicos poderiam ser utilizados conscientemente em sala de aula.

Essa característica é um aspecto definidor da nossa própria essência. Segundo esse mesmo autor, as raízes dos jogos estão ligadas a aspectos como



religião, trabalho, mitos e rituais, sempre envolvendo um aspecto lúdico.

O jogo, por sua essência lúdica e atrativa, chama a atenção dos mais variados profissionais, por exemplo, filósofos, psicólogos, pedagogos, terapeutas e pesquisadores em geral. Por essas características supracitadas é que se procura associar o uso dos jogos ao cotidiano da escola, partindo do pressuposto de que eles facilitariam o processo ensino-aprendizagem. Educadores como Surdi (2018) acredita que é no ato de brincar que o desenvolvimento cognitivo acontece.

As tecnologias nos permitiram agregar informação, divertimento, comunicação e educação em um só lugar, criando um diálogo com o mundo real e o virtual. Tapscott (1999) explica que o computador é um brinquedo para as crianças, que o utilizam para estimulação da imaginação, explorar novos lugares no mundo, conhecer outras pessoas distantes geograficamente e ganhar experiências. Para ele, o computador criou um ambiente no qual as atividades da infância estão mudando de forma radical. O autor considera, ainda, que as horas gastas com o mundo virtual não são passivas, mas sim ativas, uma parcela de tempo onde as crianças desenvolvem habilidades, solucionam problemas e se divertem.

Nos JEs, o aprendizado se dá através de uma exploração lúdica, na qual o indivíduo usa o que tem à mão e constrói seus artefatos por erro e acerto (TURKLE, 1997). A partir dessa exploração, o ser humano entra em diálogo com a máquina, estabelecendo com a tecnologia uma interação semelhante a que entabula com outras pessoas (TURKLE, 1997). Com isso, os JEs deixam de ser apenas comandados, como ocorria com os brinquedos comuns, e passa a responder aos estímulos vindos da criança, ao mesmo tempo em que a motiva a agir. Permitindo, assim, uma participação ativa do jogador.

Segundo Johnson (2005), o fascínio do jogo se deve mais ao desafio de decifrar as regras e menos no manuseio dos comandos. O autor observou, também, que a maior parte do jogo é consumida em solucionar problemas menores de modo progressivo, hierárquico e agrupado, uma habilidade de concentrar-se no que é urgente resolver e, ao mesmo tempo, manter a atenção naquilo que ainda está por vir. É por essas razões que o jogador aprende por tentativa e erro, a partir de desafios vencidos paulatinamente.



Com o avanço das tecnologias de simulação da realidade, os JEs interativos que utilizam os sensores de movimento se constituem atrativos justamente por permitirem cada vez mais uma maior semelhança com o mundo real. Tori (2005) cita como um exemplo do grande potencial educativo da simulação os chamados Mod-Games, que permitem que os jogadores modifiquem o jogo original, desde a adição de novos cenários até a criação de um jogo totalmente diferente. Com isso, o potencial criativo de usar JEs pode ir desde a sua utilização pura e simples até a modificação de um game existente ou mesmo da criação de um novo.

O Brasil é um dos países no mundo onde mais se consomem *games*⁵, o que poderíamos chamar de cultura lúdica digital. Brougère (1998) apresenta a importância da “cultura lúdica”, contribuindo, assim, para adoção dos JEs nas redes de ensino, o que poderá se constituir em indicadores preciosos de novos modos de aprender, que por sua vez serão mobilizados na construção de novas possibilidades nos modos de ensinar, contribuindo com a reflexão do pensamento crítico e com o desenvolvimento dos alunos, bem como com a formação de professores e com a produção de materiais pedagógicos.

Os JEs estão presentes em nossa cultura desde o século passado e vem influenciando nossa forma de compreendermos e de nos expressarmos no mundo (AZEVEDO, 2012). Percebem-se suas conexões com as demais áreas da sociedade capitalista moderna e as formas de expressão artística. Podemos citar os filmes que são inspirados em JEs, bem como as músicas, a enorme quantidade de produtos a eles relacionados, como roupas, acessórios, alimentos, brinquedos, dentre outros. Os JEs são criados segundo a lógica do modo de produção capitalista em que estão inseridos, como mercadorias da Indústria Cultural (Adorno; Horkheimer, 1986).

Os JEs também são considerados divertidos pelos jogadores, que têm grande interesse e motivação pela sua prática. Esses jogos podem ser considerados uma das formas preferidas de lazer entre os jovens, público principal das escolas, ficando ao lado ou à frente de práticas como assistir televisão, ouvir música, conversar em aplicativos de bate papo, brincar em espaços abertos ou em clubes, ir

⁵ Games são jogos eletrônicos em que o jogador interage com a tela e ainda pode usar a internet para jogar com pessoas a qualquer distância



a festas, e praticar esportes (Cruz, Albuquerque, Azevedo, 2009).

Como profissionais da área educacional, devemos analisar e reconhecer os JEs como forma de fenômeno cultural da sociedade contemporânea que se relaciona com a educação, não podendo esta ficar de fora da sua maior área de atuação institucionalizada. Dessa forma, a escola não poderá deixar os JEs, que se encontram presentes no cotidiano dos alunos, de fora das aulas. Não para levá-los às aulas simplesmente enquanto jogo recreativo, mas para problematizar com os alunos os conteúdos presentes nos JEs, como a violência, os estereótipos de gênero, a competitividade contra oponentes humanos e/ou de inteligência artificial, as ideologias a eles veiculados por seus criadores, dentre outras questões que precisam ser discutidas e problematizadas pelos educadores com os alunos, relacionando-as com o cotidiano dos mesmos (Amaral; Paula, 2007).

Podemos admitir que a educação e o processo de ensino-aprendizagem passam por um aperfeiçoamento decorrente dos avanços tecnológicos, em consequência disso há uma melhora da qualidade de ensino. No entanto, é preciso investigar as possíveis contribuições do uso das novas tecnologias nas aulas de EF, utilizando os JEs como um instrumento pedagógico, possibilitando aos alunos trazerem as suas vivências fora do ambiente escolar, associando assim, ao conteúdo específico da disciplina, na qual professores e alunos possam arquitetar esse aprendizado.

Entretanto, Fatin e Rivoltella (2010) expõem que frequentemente os professores não aproveitam as potencialidades que as tecnologias oferecem. Acarretando, assim, o distanciamento em relação aos conhecimentos de seus alunos, que podem ficar passos à frente deles, usando os meios tecnológicos com grande habilidade.

Partindo dessas conjecturas, há necessidade de refletimos nas ações pedagógicas, por mais que se tenha contato com tantos instrumentos tecnológicos (smartphones, notebooks, tablets e aparelhos multimídia em geral). Por mais que haja diversos aparatos, Pirozzi (2013) admite que há pouca inovação em sala de aula, pois o professor mantém sua “didática tradicional”. Portanto, qualquer instrumento tecnológico que se pretende usar, se não houver uma proposta



metodológica para ensiná-la, inevitavelmente os professores retomarão aos métodos clássicos de ensino. Por isso, entende-se que uma proposta sistematizada para o ensino dos conteúdos da Educação Física Escolar e o uso da tecnologia, em especial os JEs, é bem-vinda.

Neste contexto, esta pesquisa emergiu de uma inquietação pessoal sobre (1) Como sistematizar os JEs nas aulas de Educação Física Escolar? (2) De que maneira eles podem contribuir com o processo ensino-aprendizagem? Uma vez que os JEs preenchem grande parte do tempo no cotidiano das crianças, dos adolescentes e das gerações de adultos chamados “nativos digitais”, que cresceram em sua presença, repercutindo em suas formas de perceberem e de agirem no mundo (Prensky, 2001). É pertinente destacar, porém, que essa afirmação está diretamente ligada à experiência do indivíduo com a tecnologia e não necessariamente com o período da sua geração.

Para tentar responder essas questões, optou-se pela abordagem crítico-emancipatória (KUNZ, 2006) como proposta didática pedagógica na escola, pois, essa abordagem busca dialogar com as ideias da fenomenologia, de Merleau-Ponty (1966), que afirma que o homem como um “*ser-no-mundo*” é sempre um corpo fenomenológico⁶. Assim sendo, essa abordagem deve materializar uma educação libertadora baseada no diálogo, conhecendo e reconhecendo o mundo vivido do aluno e o compreendendo como sujeito de sua própria ação. Kunz (2006) afirma, ainda que uma teoria que se diga pedagógica, no viés crítico-emancipatória, precisa, na prática,

[...] estar acompanhada de uma didática comunicativa, pois ela deverá fundamentar a função do esclarecimento e da prevalência racional de todo agir educacional. E uma racionalidade com sentido do esclarecimento implica sempre uma racionalidade comunicativa. Devemos pressupor que a educação é sempre um processo onde se desenvolvem “ações comunicativas”. O aluno enquanto sujeito do processo de ensino de ser capacitado para sua participação na vida social, cultural e esportiva, o que significa não somente a aquisição de uma capacidade de ação funcional, mas a capacidade de conhecer, reconhecer e problematizar sentidos e significados nesta vida, através da reflexão crítica. (KUNZ, 2006, p. 31)

⁶ Corpo fenomenológico pode ser compreendida como vivência humana que pretende fazer com que o mundo apareça para nós através de nossa consciência. O corpo, no dizer de Merleau-Ponty (1971), tornou-se o sujeito da percepção.



A abordagem crítico-emancipatória (KUNZ, 2006) valoriza a compreensão crítica do mundo, da sociedade e de suas relações. O processo de ensino e aprendizagem está limitado pelas condicionantes capitalistas e classistas, e se propõe a aumentar os graus de liberdade do pensamento crítico e autônomo dos alunos. Nessa abordagem, propõe-se que os conteúdos sejam ensinados por meio de uma sequência de estratégias, denominada “Transcendência de limites”, com as seguintes etapas: encenação, problematização, ampliação e reconstrução coletiva do conhecimento (KUNZ, 2006).

Os JEs, portanto, podem ser utilizados como uma ferramenta que irá contribuir para educar criticamente os alunos, tendo como horizonte a construção de uma nova proposta de sociedade crítica e emancipada. A escola pode e deve se utilizar dessa forma bastante popular de entretenimento e lazer, legitimada por suas enormes vendas para a indústria desse setor, como também, importante mercadoria de consumo. Com isso, o encorajamento, por parte da abordagem crítico-emancipatória, a uma auto-reflexão possibilite aos educandos enxergar a opressão auto-imposta que sofrem, auferindo, assim, “[...] dissolver o “poder” ou a “objetividade” dessa coerção e assumindo um estado de maior liberdade e conhecimento de seus verdadeiros interesses, ou seja, esclarecimento e emancipação” (KUNZ, 2006, p. 36).

Perante o que foi exposto sobre a abordagem crítico-emancipatória, podemos destacar algumas características: (1) Cultura de Movimento, (2) Diálogo, (3) Educação libertadora, (4) Emancipação do sujeito, (5) Transcendência da aprendizagem, (6) Agir comunicativo, (7) Análise da realidade, (8) Didática comunicativa e (9) Se-movimentar humano.

Diante disso, emerge a questão de estudo: Como utilizar os JEs, com base na abordagem crítico-emancipatória, para o ensino dos conteúdos da Educação Física Escolar?

2. OBJETIVOS

2.1 GERAL

- Analisar e discutir as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos



através da observação dos jogadores e da produção das narrativas sobre o jogo e o jogar nas aulas de Educação Física, com base na abordagem crítico-emancipatória.

2.2 ESPECÍFICOS

- Identificar as percepções dos alunos diante do ato de jogar, interagir e narrar sobre o que foi jogado;
- Identificar as narrativas que compõem e formam os JEs e as narrativas criadas pelos alunos a partir da ação dentro dos jogos que podem ajudar no desenvolvimento crítico;
- Relacionar os potenciais educativos dos JEs para o ensino dos conteúdos da Educação Física Escolar;

3. JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa nasceu de uma inquietação sobre como utilizar os Jogos Eletrônicos na instituição escolar e de que forma eles podem corroborar no processo ensino-aprendizagem, uma vez que os JEs estão presentes no cotidiano das crianças, dos adolescentes e das gerações de adultos chamados “nativos digitais”, que cresceram em sua presença, repercutindo em suas formas de perceberem e de agirem no mundo, com uma característica própria de personalidade, fruto desse contexto sociocultural (PRENSKY, 2001). No cotidiano, é comum ouvir alguns colegas de profissão afirmando que “os alunos que passam muito tempo envolvidos com o uso dos jogos eletrônicos tem baixo interesse ou abandonam as atividades físicas”. Já outros atestam que “o jogo eletrônico compromete as habilidades motoras e intelectuais e influencia o comportamento dos alunos”. Discursos como esses têm produzido debates, gerado controvérsias e, por vezes, preocupações por parte dos pais, professores e pesquisadores.

Não podemos negar que os avanços tecnológicos presentes na atualidade têm influenciado a nossa forma de “*ser-no-mundo*”. Professores e alunos devem estar em sintonia com essas inovações, oportunizando aos sujeitos transferir, para dentro da sala aula, suas vivências fora do ambiente escolar. Suscitando que, juntos,



possam arquitetar uma nova forma de ensinar e aprender, uma forma em que também se perceba sentindo e significado no aprendizado.

A partir dessa temática recente, e de grande relevância, para a nossa sociedade em geral, estudos sobre os jogos eletrônicos na área Educacional devem ser acompanhados de uma proposta metodológica que possa dar sustentação aos professores. Dessa forma, realizou-se uma revisão sistemática pensando na indispensabilidade de se conhecer o que está sendo produzido sobre os JEs na educação física escolar.

Essa revisão, que buscou tratar da relevância acadêmica do estudo, procurou investigar os trabalhos científicos que estudaram os Jogos Eletrônicos (JEs) na Educação Física Escolar (EFE) e as suas potencialidades educacionais no processo de ensino e aprendizagem na escola.

Nos critérios de elegibilidade foram incluídos estudos publicados nos últimos cinco anos (2014 a 2018), com texto completo disponível, livre acesso e com restrição de idioma em português. Os artigos que investigaram os JEs em outro cenário; os que não investigaram os JEs na Educação Física (EF); estudos em formato de Monografias, Teses, Dissertações, Revisões Sistemáticas e os artigos em duplicata foram excluídos.

Essa revisão foi realizada no período entre janeiro e março de 2019. Os estudos foram buscados nas bases de dados BVS Brasil (Biblioteca Virtual da Saúde), Periódicos CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), *Sciverse Scopus*, MEDLINE/ *Pubmed* (*Medical Literature Analysis and Retrieval System on-line*), LILACS (Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde), e na biblioteca digital SciELO (*Scientific Electronic Library Online*). Os descritores utilizados para a busca, conforme os descritores em ciências da saúde (DESCs) foram: “Jogos de Vídeo e Educação Física”. As estratégias para avaliação metodológica incluíram uma etapa para análise dos dados e dos critérios de inclusão e exclusão, uma vez que, para essa etapa, os artigos foram examinados de acordo com título e resumo. Subsequentemente, os artigos avaliados na primeira etapa, e que se apresentavam na íntegra, foram lidos para que se coletassem as informações

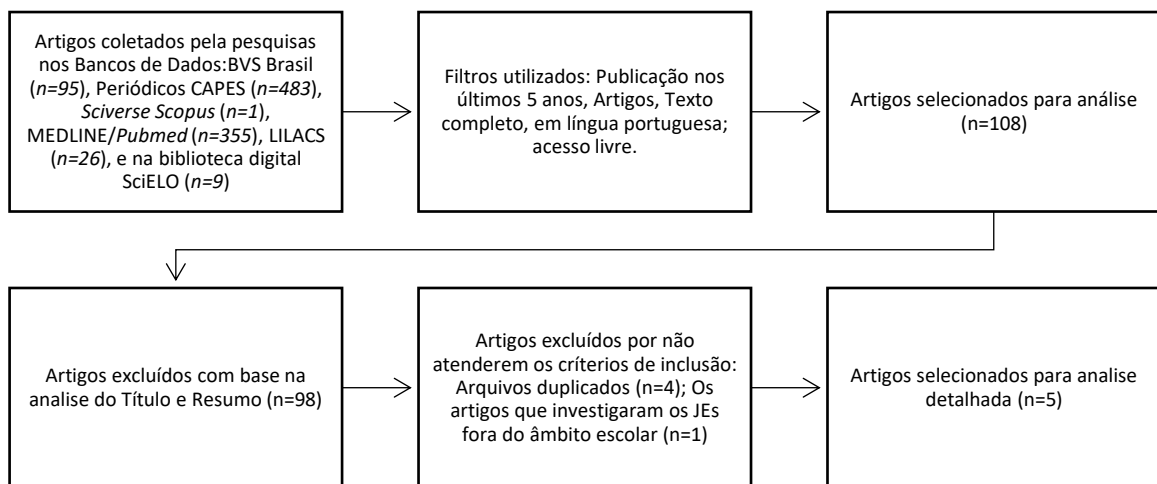


referentes à temática. Por fim, os estudos selecionados foram catalogados, considerando-se autores, ano de publicação, periódicos, Qualis, bases, título do estudo, objetivos, instrumentos e principais resultados.

O processo de busca nas bases de dados eletrônicas e nas bibliotecas virtuais, seleção dos estudos, leitura dos artigos e compilação das informações foi realizado pelo autor principal deste trabalho. Um segundo pesquisador replicou esse processo de busca e seleção dos artigos de maneira imparcial e autônoma. Quando houve contradições, um terceiro pesquisador foi chamado para fazer a leitura e auxiliar neste processo.

A figura 1 apresenta o fluxograma da estratégia utilizada para a seleção de inclusão e exclusão dos estudos desta revisão sistemática, bem como os filtros utilizados para estes resultados.

Fluxograma 1 - Estudos incluídos na revisão de literatura.



Fonte: autoria própria.

A primeira etapa da pesquisa incluiu uma busca com a utilização dos termos “Jogos de vídeo e Educação Física”. Dessa etapa resultou a seleção de 969 artigos. Em um segundo levantamento, foram verificadas as obras publicadas nos últimos cinco anos (2014 a 2018), com restrição de idioma em português, que estavam disponíveis na íntegra e de livre acesso, juntamente com estudos em formato de Monografias, Teses, Dissertações, Revisões Sistemáticas resultando em 861 publicações rejeitadas. Após leitura do título e resumo foram selecionados 10 artigos para leitura na íntegra. Outras exclusões ocorreram em função dos artigos não



atenderem aos critérios de inclusão: os artigos que pesquisaram os JEs em outro cenário fora do âmbito escolar ($n = 1$) e os artigos em duplicata ($n = 4$).

Desta forma, apenas cinco publicações atenderam aos critérios de inclusão desta revisão sistemática, incidindo em quatro artigos na BVS Brasil, sendo este encontrado em duplicata na base LILACS, um na base SCOPUS, e um na base SciELO, não podendo ser incluído na amostra, os quais foram lidos na íntegra, pois apresentaram o texto completo disponível online.

O Quadro 1 apresenta os estudos selecionados nesta revisão sistemática. Desses textos selecionados, todos foram publicados a partir de 2015, indicando uma baixa produção referente a essa área nos últimos cinco anos, observando-se o período estipulado para as publicações incluídas nesta pesquisa, de 2014 a 2018. Esses resultados sugerem que o interesse dos pesquisadores a respeito da temática “Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar” é reduzido.

Nos periódicos, no que se refere à classificação dos artigos (Qualis - Capes), houve pouca diversidade, tendo sido encontrado apenas um artigo para a designação A2, dois artigos para B1 e dois artigos para B2.

As bases de dados, PubMed, LILACS, SCOPUS, BVS Brasil e Periódicos Capes são bases de dados em ciências da saúde, literatura biomédica e multidisciplinar, respectivamente. Entre os artigos selecionados, quatro foram extraídos na base BVS Brasil, ocorreu como referência cruzada com a base LILACS, deixando esta base sem representação neste trabalho, apenas um artigo na base SCOPUS. Nenhum artigo encontrado nas bases de dados, SciELO, PubMed e Periódicos Capes.

O Quadro 2 refere-se ao detalhamento dos estudos selecionados quanto ao Tipo de Estudo, aos objetivos e principais resultados. Em relação ao delineamento dos estudos analisados, dos cinco artigos, dois eram relatos de experiência, um estudo do tipo qualitativo, um se tratava de uma pesquisa descritiva e um trabalho de intervenção terapêutica. Quanto aos objetivos apresentados nos artigos analisados, em relação às possibilidades pedagógicas do uso dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física, foram os mais diversos. Um dos estudos tinha como



objetivo analisar o Jogo Eletrônico Kinect Sports (Xbox 360), relacionando as semelhanças com o atletismo (modalidade esportiva oficial) e suas possibilidades pedagógicas nas aulas de Educação Física.

Um outro estudo buscou compreender de que maneira o uso dos JEs que se utilizam os sensores de movimento poderia contribuir com a prática de atividade física, bem como com o desenvolvimento de habilidades sociais, e analisou, também, se promoveu uma maior adesão às aulas de Educação Física. Outro artigo analisado verificou a percepção dos alunos em relação aos valores presentes nestes JEs e sua relação com os valores desenvolvidos na prática da Educação Física. Um dos estudos, buscava se apropriar, ressignificar e promover experiências a partir das mais diferentes linguagens, a fim de ampliar o repertório de vivências e trazer implicações para a formação e atuação em Educação Física escolar de forma crítica. Outro objetivo apresentado em um dos artigos analisados foi o de verificar o uso do vídeo game como estratégia na promoção da saúde com crianças que apresentava paralisia cerebral e a possibilidade do seu uso como recurso pedagógico nas aulas de Educação Física para crianças com esse tipo de necessidade educativa especial.

Quadro 1 - Estudos que investigaram os Jogos Eletrônicos e a Educação Física Escolar.

Título do artigo	Autores	Periódicos/Qualis	Ano
O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas	Guilherme Correa Camuci Sara Quenzer Matthiesen Guy Ginciene	Motrivivência B2	2017
Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física	Mateus David Finco Eliseo Berni Reategui, Milton Antonio Zaro	Movimento A2	2015
Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por Alunos do ensino fundamental: relações com a Educação física	Marcio Turini Constantino Carlos Henrique Ribeiro Vasconcellos Lamartine Pereira Da Costa Leonardo José Mataruna dos Santos	Pensar a Prática B2	2015
“Jogando” com as diferentes linguagens: a Atualização dos jogos na educação física escolar	Cristiane Oliveira Pisani Martinia Juliana de Alencar Viana	Revista Brasileira de Ciência do Esporte B1	2016
Vídeo game na escola e na clínica: Auxiliar da inclusão	Ligia Maria Presumido Bracciali Vanessa da Silva Almeida, Fernanda Carolina Toledo da Silva Michelle Zampar Silva	Journal of Research in Special Educational Needs B1	2016

Fonte: autoria própria



Quadro 2 - Detalhamento quanto ao tipo de estudo, aos objetivos e principais resultados.

Tipo de estudo	Objetivos	Resultados
Pesquisa Qualitativa	Analisar o jogo de videogame Kinect Sports (Xbox 360), relacionado ao atletismo, verificando as proximidades e distanciamentos em relação à modalidade esportiva oficial e suas possibilidades pedagógicas.	Videogame pode ser um importante aliado do professor de Educação Física, já que, além de consistir em uma estratégia diferente, poderá contribuir para a exploração do universo do atletismo.
Relato de experiência	Compreender de que maneira o uso de exergames pode contribuir com a prática de atividade física e com o desenvolvimento de habilidades sociais. Entender como a prática com esses jogos em pequenos grupos pode envolver crianças e adolescentes desmotivados em participar de aulas regulares de Educação Física.	Exergames pode ser uma ferramenta de apoio às aulas regulares Educação Física, oferecendo uma alternativa para alunos desmotivados nas aulas da disciplina; envolvendo esses alunos na prática de atividade física e trabalhando também suas habilidades sociais;
Pesquisa do tipo descritiva	Identificar o perfil comportamental de alunos do ensino fundamental de uma escola pública da cidade do Rio de Janeiro quanto ao uso de TICs, em especial ao uso dos JEs; Verificar a percepção dos alunos em relação aos valores presentes nestes JEs e sua relação com os valores desenvolvidos na prática da Educação Física.	Os resultados indicaram a inserção do uso TICs na cultura dos alunos, e os valores percebidos por esses alunos na prática dos JEs se coadunaram com os valores do esporte desenvolvidos na prática da Educação Física. Os resultados parecem sugerir uma possibilidade de desenvolver valores do esporte integrando a prática da Educação Física com JEs constituintes da cultura desses alunos.
Relato de Experiência	Buscou-se incrementar uma formação crítica para apropriação, ressignificação e promoção de Experiências a partir das mais diferentes linguagens, a fim de ampliar o repertório de vivências e trazer implicações para a formação e atuação em educação física escolar.	A participação da turma foi significativamente maior do que durante as outras aulas com temas já bastante trabalhados pelos conteúdos da educação física. A forma e conteúdo resinificaram não só as práticas da educação física escolar, mas também as relações entre pessoas e a organização do grupo. Ao trabalhar conteúdos escolares de formas distintas daquelas já “viciadas”, podemos possibilitar novas organizações e a constituições de outras relações entre os grupos envolvidos.
Intervenção Terapêutica	Verificar o uso do vídeo game como estratégia de prática de atividades motoras complexas em terapia convencional de fisioterapia com crianças com paralisia cerebral, e como recurso pedagógico em aulas de Educação Física com criança com paralisia cerebral matriculada em escola de ensino regular em uma cidade do interior do estado de São Paulo/ Brasil.	Foi encontrado que o vídeo game estimulou a criança e tornou a terapia mais interessante. Nas aulas de Educação Física, o aluno participou das atividades e gostou da experiência com vídeo game. Conclui-se que a intervenção com vídeo game dá a oportunidade do uso de estratégias que visam a melhora do paciente com paralisia cerebral, além de que no ambiente escolar que motivou a participação dos alunos.

Fonte: autoria própria.

Apesar de termos encontrado poucos estudos a respeito do tema JEs na Educação Física Escolar, observamos a importância desse objeto de conhecimento,



uma vez que os JEs estão presentes no documento da BNCC, na Unidade Temática Brincadeiras e Jogos, além de apresentar grande relevância para a população a quem se destinam por ser algo presente no seu dia-a-dia fora do âmbito escolar. Em relação aos resultados encontrados nos artigos analisados, fica evidente que o JEs pode ser um importante aliado do professor de Educação Física por ser mais uma possibilidade de aproximar os conteúdos da EF e a realidade dos alunos, tornando-se uma ferramenta de apoio às aulas de Educação Física, nas quais promove um maior envolvimento por parte dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Os estudos apontam que os valores sociais trabalhados no esporte também podem ser estimulados com a experiência com os JEs nas aulas de Educação Física Escolar. Um outro aspecto importante encontrado foi a inserção das Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC's) na cultura dos alunos ressignificando a prática docente na cultura digital.

Diante dos poucos estudos encontrados sobre o tema em questão, ratifica-se a necessidade de aprofundar os estudos sobre os JEs e suas possibilidades na Educação Física Escolar, visto que as crianças e os jovens estão em contato permanente com esses jogos. Dessa forma, amplia-se o leque de possibilidades educativas, as quais dialogam com os conteúdos da Educação Física Escolar de forma integrada e significativa como prática pedagógica. Caberá aos professores apropriar-se dessas ferramentas, pois os JEs além de atrativos, fogem do cotidiano tornando as aulas mais motivadoras para os alunos.

Para além de contribuir para o acervo de trabalhos relativos ao tema, a necessidade de práticas inovadoras para o ensino da Educação Física, utilizando as tecnologias como meio para despertar o senso crítico dos alunos nos mais diversos níveis de ensino (básico, médio e superior), bem como a indispensabilidade de uma formação continuada para os atuais e futuros docentes, ratifica a importância do presente trabalho. Esta é, portanto, uma jornada que se inicia, e diversos são os desafios, pois há ainda muito a se investigar, pesquisar e compreender.



4. METODOLOGIA

Optou-se por um Relato de Experiência, uma metodologia de características qualitativa-descritiva alicerçada na pesquisa social, na qual, se pretendeu narrar “o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes” (MINAYO, 2016, p. 20). Detalhando todos os processos que envolveram a pesquisa. Almejando-se que, através desse relato, surjam novas formas de ensinar na Educação Física, possibilitando aos alunos um novo olhar sobre o objeto de conhecimento.

Nosso cenário de estudo foi a Escola Estadual Enéas Cavalcanti (EEEC), que fica localizada na Travessa Manoel Marques, nº 427, Centro, Ceará Mirim/RN, CEP: 59570-000, e-mail institucional: eneascavalcanti@hotmail.com, telefone: (84) 3274-5983. Na imagem 1 podemos observar a localização da EEEC.

Imagem 1 - Escola Estadual Enéas Cavalcanti (EEEC).



Fonte: Arquivo pessoal do autor e do Google Maps - Captura da imagem: dez. 2017.



A EEEC foi construída e inaugurada no ano de 1963 e nunca passou por uma reforma significativa, apenas pequenos reparos. Em sua estrutura possui oito salas de aulas, uma sala de vídeo, uma sala de informática, uma biblioteca, três salas destinadas à administração, uma sala destinada aos professores, uma cozinha, três banheiros, uma sala usada como depósito, um auditório e um pátio relativamente amplo. Podemos observar essas estruturas nas imagens 2, 3 e 4.

Imagem 2- Entrada e interior da EEEC.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.



Imagem 3 - Acesso as Salas de aulas e Pátio da EEEC.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Imagem 4 - Sala de aula, Biblioteca e Sala de Informática da EEEC.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

É importante ressaltar que no momento do registro dessas imagens, tanto a



Biblioteca como a sala de informática estavam iniciando o processo de reestruturação. A biblioteca foi reinaugurada durante o processo de pesquisa, mas, infelizmente, a sala de informática continua indisponível para utilização.

Atualmente, a EEEEC possui em seu quadro de servidores, segundo a Secretaria de Estado da Educação, da Cultura, do Esporte e do Lazer (SEEC) um total de setenta e quatro profissionais, divididos nas funções relacionadas na Tabela 1:

Tabela 1 - Quadro de situação dos servidores da EEEEC no ano de 2019.

SITUAÇÃO	EFETIVO	TEMPORÁRIO	CONVENIADO	TOTAL
Administrativo	28	1	0	29
Cessão	1	0	0	1
Cooperação técnica	1	0	0	1
Licença	6	0	0	6
Sala de aula	23	2	0	25
Sem lotação	8	1	3	12
TOTAL GERAL	67	4	3	74

Fonte: SIGEduc (Sistema Integradado de Gestão da Educação) 2019.

A população do estudo é composta de um total de 841 alunos divididos entre o ensino fundamental nos anos iniciais, anos finais e educação de jovens e adultos (EJA) - 2º segmento. Detalhamos esses quantitativos na tabela 2 abaixo:

Tabela 2 - População do Estudo na EEEEC.

MODALIDADE	ANO/SÉRIE	TOTAL DE ESTUDANTES
Ensino fundamental anos iniciais		
REGULAR	1º ano	46
REGULAR	2º ano	49
REGULAR	3º ano	28
REGULAR	4º ano	50
REGULAR	5º ano	64
Total da etapa de ensino		237
Ensino fundamental anos finais		
REGULAR	6º ano	74
REGULAR	7º ano	93
REGULAR	8º ano	64
REGULAR	9º ano	55
Total da etapa de ensino		286
EJA – Ens. fundamental – 2º segmento anual		
JOVENS E ADULTOS	4º Período	173
JOVENS E ADULTOS	4º Período	145
Total da etapa de ensino		318
Total da escola		841

Fonte: SIGEduc (Sistema Integradado de Gestão da Educação) 2019.



Para a nossa amostra optamos pelo 3º Ciclo, que engloba as turmas dos 6º e 7º Anos do Ensino Fundamental - Anos Finais, e se deu pelo fato da BNCC apresentar na unidade temática Brincadeiras e Jogos, os Jogos Eletrônicos como objeto de conhecimento. Assim, para interlocução pedagógica, foram selecionadas as duas turmas do 6º ano turno matutino, comumente identificadas por 6º ano “A” (6ºAEF) e 6º ano “B” (6ºBEF). A amostragem se baseou no método não probabilístico intencional que, de acordo com Marconi e Lakatos (2002), ao optar por esse método, o pesquisador está interessado na opinião, ação e intenção de determinados membros da população. Visto ao exposto, chegamos ao número de setenta e quatro alunos, dos quais, trinta e quatro alunos do sexo masculino e quarenta do sexo feminino. A Tabela 3 demonstra detalhadamente o número de alunos e alunas por turma.

Tabela 3 - Nº de alunos e de alunas por ano e turma.

TURMAS	Nº DE ALUNOS DO SEXO MASCULINO	Nº DE ALUNOS DO SEXO FEMININO	TOTAL DE ALUNOS
6º ano “A”	14	23	37
6º ano “B”	20	17	37

Fonte: SIGEduc (Sistema Integradado de Gestão da Educação) 2019.

Na leitura da Tabela, percebe-se que apesar de ambas as turmas terem o mesmo total de alunos, a turma do 6º ano “A” mostra uma maioria significativa no número de alunos do sexo feminino em relação aos alunos do sexo masculino. Já na turma do 6º ano “B” existe uma pequena maioria de alunos do sexo masculino em relação às alunas do sexo feminino.

Utilizamos os seguintes instrumentos para a nossa intervenção de pesquisa, ensino e coleta de dados:

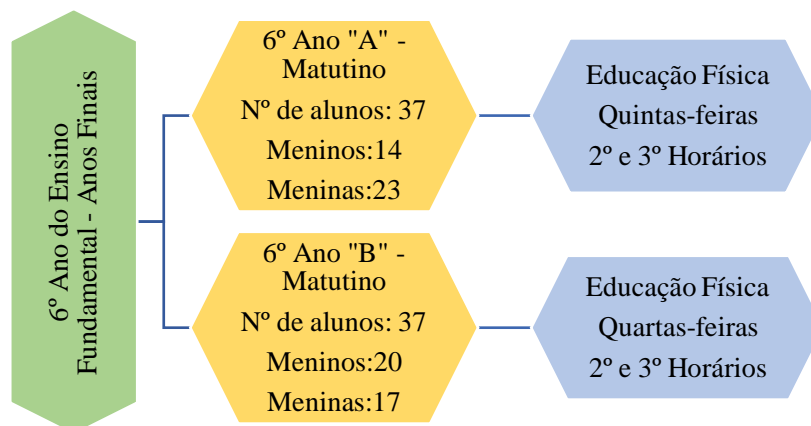
- ⇒ Câmera Esportiva modelo AEE 330;
- ⇒ Projetor multimídia Epson;
- ⇒ Caixa de som amplificada;
- ⇒ Console Xbox 360 com sensor Kinect;
- ⇒ Jogos Eletrônicos (Kinect Sports, Kinect Adventure e Just Dance);
- ⇒ Relatórios espontâneo impressos em folhas A4 (ANEXOS);



- ⇒ Lápis de cor e Giz de cera;
- ⇒ Smartphone S8 da Samsung.

Os procedimentos didáticos se apoiaram no aporte teórico da abordagem crítico-emancipatória que pensamos, planejamos e propusemos para a realização da intervenção pedagógica na EEEC, envolvendo as turmas escolhidas. O espaço de tempo para a interlocução de pesquisa é equivalente a um bimestre do ano letivo, totalizando 20 aulas, cada aula com 50 minutos de duração. A soma dos discentes das duas turmas selecionadas totalizaram, inicialmente, setenta e quatro estudantes, onde cada turma contava com trinta e sete alunos, com os encontros sendo nas quartas e quintas-feiras, como demonstra o Organograma 1 a seguir.

Organograma 1- Detalhamento das turmas participantes da interlocução.



Fonte: Autoria própria.

Os espaços destinados e disponibilizados para a prática das aulas de EF foram o pátio, o auditório e os espaços abertos nas laterais das salas de aula. Como podemos observar na imagem 5, os espaços disponibilizados não eram adequados para a nossa pesquisa, uma vez que, na utilização dos equipamentos eletrônicos com projeção, necessitávamos de um espaço que facilitasse a observação dos participantes. Um espaço que atenderia essa demanda seria a sala de vídeo, mas esta foi adaptada para ser mais uma sala de aula para as turmas do 7º ano.

Conforme a Tabela 2, o número de alunos passou a ser noventa e três. Então, devido a esse número elevado de alunos, foram formadas três turmas. Por fim, decidimos utilizar o espaço da própria sala de aula para a interlocução e coleta de dados.



Imagem 5 - Espaços destinados para as Aulas de EF na EEEC.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

A escolha por esse *locus* de intervenção se deu pelo fato dessa instituição representar uma realidade que se repete em várias outras localidades espalhadas pelo país. Problemas estruturais como espaço adequado, falta de manutenção da edificação, poucos ou nenhum recurso de material para o ensino da EF, alunos com carência nutricional, entre outros aspectos de vulnerabilidade social da clientela. Além disso, o pesquisador atua na instituição como professor efetivo desde 2014.

A pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética envolvendo Seres Humanos, atendendo à Resolução CNS nº 466/12 e com o CAAE: 09901819.3.0000.5537 (ANEXO 01).

Desse modo, na intenção de legitimar todo o discurso realizado até o momento, ou seja, corroborar o pensamento de que é possível trabalhar o objeto de conhecimento JE's nas aulas de EF, utilizando a abordagem crítico-emancipatória como estratégia de ensino, tentaremos expor como ocorreu o planejamento da interlocução pedagógica da referida pesquisa.

Importante ressaltar que foi na tentativa de superação das concepções tradicionais de ensino que esse trabalho se sustentou, desde as primeiras



idealizações até sua real concretude, pois propomos problematizar as possibilidades e os limites do objeto de conhecimento JE's, alicerçado por uma experiência de um agir comunicativo, experimentando uma possibilidade que venha contribuir no processo de ensino-aprendizagem da unidade temática Brincadeiras e Jogos nas aulas, de maneira sistematizada, sempre buscando no educando sua melhor forma de vivenciar e assimilar os temas propostos.

Para iniciar, destacamos os momentos de pré-projeto, momentos esses de muito diálogo com a turma 2018.1 do Mestrado Acadêmico no Programa de Pós-graduação em Educação Física (PPGEF) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), na disciplina Metodologia da Pesquisa em Educação Física, cursada no primeiro semestre de 2018, bem como as contribuições do Grupo de Pesquisa Corpo e Cultura de Movimento (GEPEC), momentos de enriquecimento intelectual e acadêmico, sobre os quais vale à pena ressaltar a atenção e sensibilidade dos professores-pesquisadores em contribuir para o desenvolvimento do projeto de pesquisa.

Por diversas vezes, aconteceram encontros de orientação sobre os passos da intervenção (documentos, planejamento, etapas, planos de aula, espaços e outras possibilidades), para que tudo ficasse organizado e devidamente oficializado. Mesmo assim, deparamo-nos com algumas adversidades nesse planejamento, principalmente por ser a primeira vez que o autor desse escrito trabalhava com esse objeto de conhecimento na escola, o que demandou uma atenção especial para não perder a essência da abordagem crítico-emancipatória nas aulas.

Isto posto, para o planejamento pedagógico foi considerado, principalmente, o tempo disponível à experiência, no caso, o 3º bimestre do ano letivo de 2019, como mencionado anteriormente, sendo vinte aulas ao total por turma, pois, a cada semana, havia um encontro de duas aulas em sequência.

Neste ponto destacamos três etapas do planejamento. O primeiro é que todo esse planejamento foi construído antes do início do ano letivo, em parceria com a direção e coordenações da EEEC em Ceará Mirim, isto é, o planejamento desta intervenção já fazia parte do seu planejamento escolar para o ano de 2019, inicialmente pensado para o segundo bimestre. Isso só aconteceu porque o autor



dessa pesquisa integra o quadro de profissionais da escola, bem como porque, tradicionalmente, a instituição abre as portas para novas práticas pedagógicas.

O segundo ponto foi que, como na maioria dos planejamentos pedagógicos, o referido neste escrito sofreu algumas alterações durante o processo, sendo a principal delas, a mudança do segundo para o terceiro bimestre, em decorrência de uma greve estadual da classe dos professores que durou vinte e seis dias, dificultando todo o processo proposto. Assim, optamos em só começar a pesquisa no retorno da paralização e, conseqüentemente, adiamos para o terceiro semestre do ano letivo. Ficamos com dez semanas, num total de vinte aulas para cada turma, ou seja, dez encontros de duas aulas em sequência, com duração de cinquenta minutos por aula, totalizando uma hora e quarenta minutos por encontro.

E o terceiro é que antes da intervenção pedagógica aconteceram reuniões com os pais e/ou responsáveis dos alunos, bem como com os professores atuantes na instituição escolar para apresentar o projeto de pesquisa e coletar as assinaturas dos documentos necessários para o seu andamento (Imagem 6).



Imagem 6 - Apresentação do Projeto de Pesquisa para os pais e comunidade educativa.

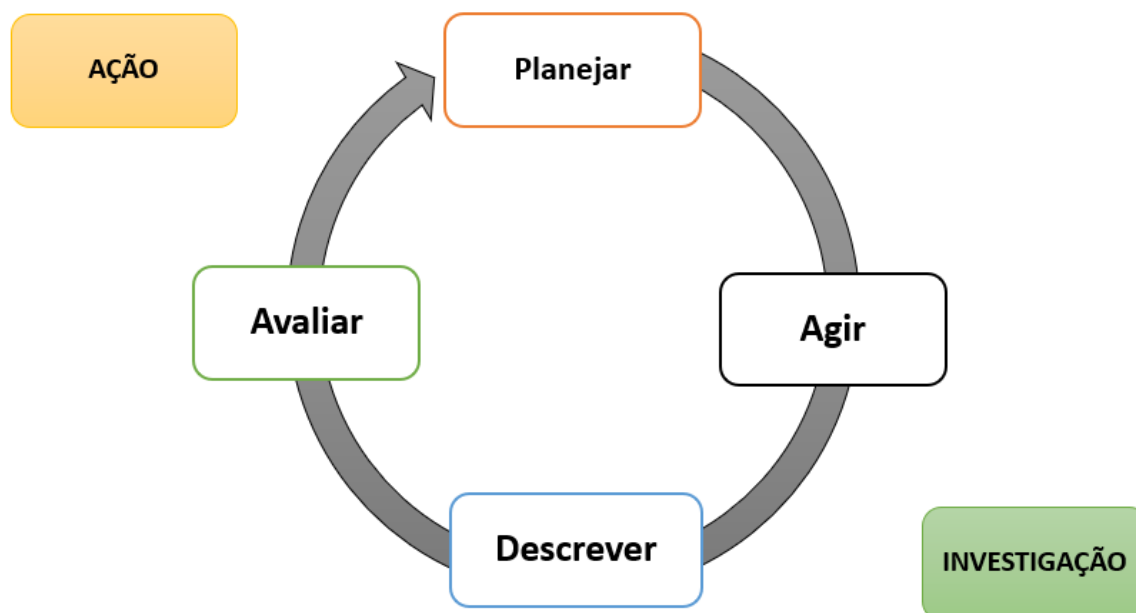


Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Para uma prática docente transformadora, o planejamento é fundamental. “Planejar significa pensar sobre as possíveis ações que se pretende realizar” (SCARPATO, 2017, p. 37). Ao pensarmos, planejamos nossas ações e quando estamos agindo, continuamos a pensar e a planejar e replanejar. Apresentamos, na Figura 1, a organização da pesquisa, seguindo uma lógica cíclica, dinâmica de investigação: Planejamento, agir, descrever e interpretar.



Figura 1- Lógica cíclica, dinâmica de investigação: Planejar, agir, descrever e interpretar.



Fonte: Adaptado de (SCARPATO, 2017).

Logo, podemos notar dois pólos:

- **Investigação** – observar, identificar e analisar os dados coletados durante a intervenção;
- **Ação** – no qual ocorre o processo de intervenção.

Assim como percebemos também quatro fases:

- **Planejar** – estabelecem-se os propósitos para a aula;
- **Agir** – momento em que as dinâmicas planejadas são realizadas;
- **Descrever** – acompanhar, registrar as ações e posteriormente relatar detalhadamente a prática realizada;
- **Interpretar** – interpretar os dados coletados.

Dessa forma, seguindo a lógica cíclica, dinâmica de investigação: Planejar, agir, descrever e interpretar, apresentamos o Quadro 3, no qual evidenciamos a relação dos pólos e das fases com a interlocução postulada para a intervenção na escola.



Quadro 3 – Ciclo básico da investigação-ação da intervenção na escola.

POLOS	INVESTIGAÇÃO	Identificação do problema: Como utilizar os JEs na abordagem crítico-emancipatória para o ensino dos conteúdos da Educação Física Escolar?
	AÇÃO	Processo de intervenção em si, isto é, o desenrolar da experiência Educação Física e os Jogos Eletrônicos proposta na pesquisa.
FASES	PLANEJAR	No planejamento de intervenção, deverá optar por: <ul style="list-style-type: none"> • Trilhar por um caminho inovador, fazendo o aluno experimentar uma nova forma de aprender os conteúdos da Educação Física (Esporte, dança e prática de aventura); • Utilizar os Jogos Eletrônicos como estratégias nessa nova forma de aprendizado; • Uso da abordagem crítico-emancipatória, enquanto intervenção pedagógica, nas aulas de Educação Física.
	AGIR	Executar o planejamento das intervenções propostas; fundamentada em 20 aulas dialogadas.
	DESCREVER	Descrição detalhada das possibilidades e limites das experiências vivenciadas com os jogos eletrônicos na educação física escolar, como uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória, tomando como instrumentos para essa descrição os relatórios espontâneos e reflexivos, análise das imagens estáticas e dinâmicas capturadas dos alunos durante as aulas (Anexos), o diário de campo e a observação sistemática das aulas.
	INTERPRETAR	Interpretação dos resultados obtidos assentados nos relatos dos alunos, nos aprendizados e apropriações dos alunos sobre os conteúdos ministrados e materializados durante todo o terceiro bimestre letivo e na produção dos relatórios.

Após essa importante delimitação, a relevância deste escrito consiste em trilhar por novas possibilidades, ampliando o conhecimento com e sobre os JEs, como uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória, como estratégia de ensino nas aulas de Educação Física, mostrando suas peculiaridades, potencialidades e devida importância social.

Assim, as aulas foram desenvolvidas de forma dialogada, com os estudantes



sendo ouvidos, enriquecidas por diversas problematizações do conteúdo dos JEs e suas temáticas sociais na cultura de movimento, através de processos criativos de ação e reflexão que partiram dos preceitos do mundo vivido enquanto estratégia de ensino, visando ao caráter crítico reflexivo, transformador e emancipador, a partir de uma nova forma de ensinar a EF.

Dito isso, apresentamos o planejamento do 3º bimestre letivo da escola, o qual foi estruturado da seguinte forma (Figura 2):

Figura 2 - Planejamento da Intervenção



Fonte: Autoria própria.

Essa configuração do planejamento para os JE's foi pensada, no conjunto de aulas, na possibilidade do que Kunz (2006) intitulou como "transcendência de



limites” uma forma de ensinar os conteúdos da EF, na qual há três fases distintas: experimentação, encenação por aprendizagem e criativo-inventiva. Essas fases serão detalhadas mais a frente. Neste sentido, as aulas foram concebidas da seguinte forma:

Transcendência de limites		
Experimentação: Encontros 01, 02 e 03.	Encenação por aprendizagem: Encontros 04, 05, 06 e 07.	Criativo-inventiva: Encontros 08, 09 e 10

A nossa proposta de interpretação de dados de pesquisa qualitativa, aqui denominada de Método de Interpretação dos Sentidos que, segundo Minayo (2016), trata-se de uma “perspectiva das correntes compreensivas das ciências sociais que analisa: (a) palavras; (b) ações; (c) conjunto de inter-relações; (d) grupos; (e) instituições; (f) conjunturas, dentre outros corpos analíticos” (MINAYO, 2016, p. 87). A autora ainda aponta os caminhos para a interpretação que são: (1) Leitura compreensiva do material selecionado, que serve de base para a nossa interpretação, como descrever o material a partir da perspectiva dos atores, das informações e das ações coletadas; (2) Exploração do material, nessa etapa é fundamental ir além das falas e dos fatos, em outras palavras, caminharmos na direção do que está explícito para o que é implícito; (3) Elaboração da síntese interpretativa, para o êxito nessa etapa é necessário fazer uma articulação entre os objetos do estudo, a base teórica adotada e os dados empíricos.

Para finalizar, pretende-se organizar o trabalho de pesquisa da seguinte maneira:

O Capítulo 1, intitulado: “História dos jogos eletrônicos e suas possibilidades na Educação Física Escolar”, trazer para o debate a origem dos jogos eletrônicos e como influenciam a cultura da sociedade contemporânea e suas manifestações; sua importância para a educação e em especial para a educação física.

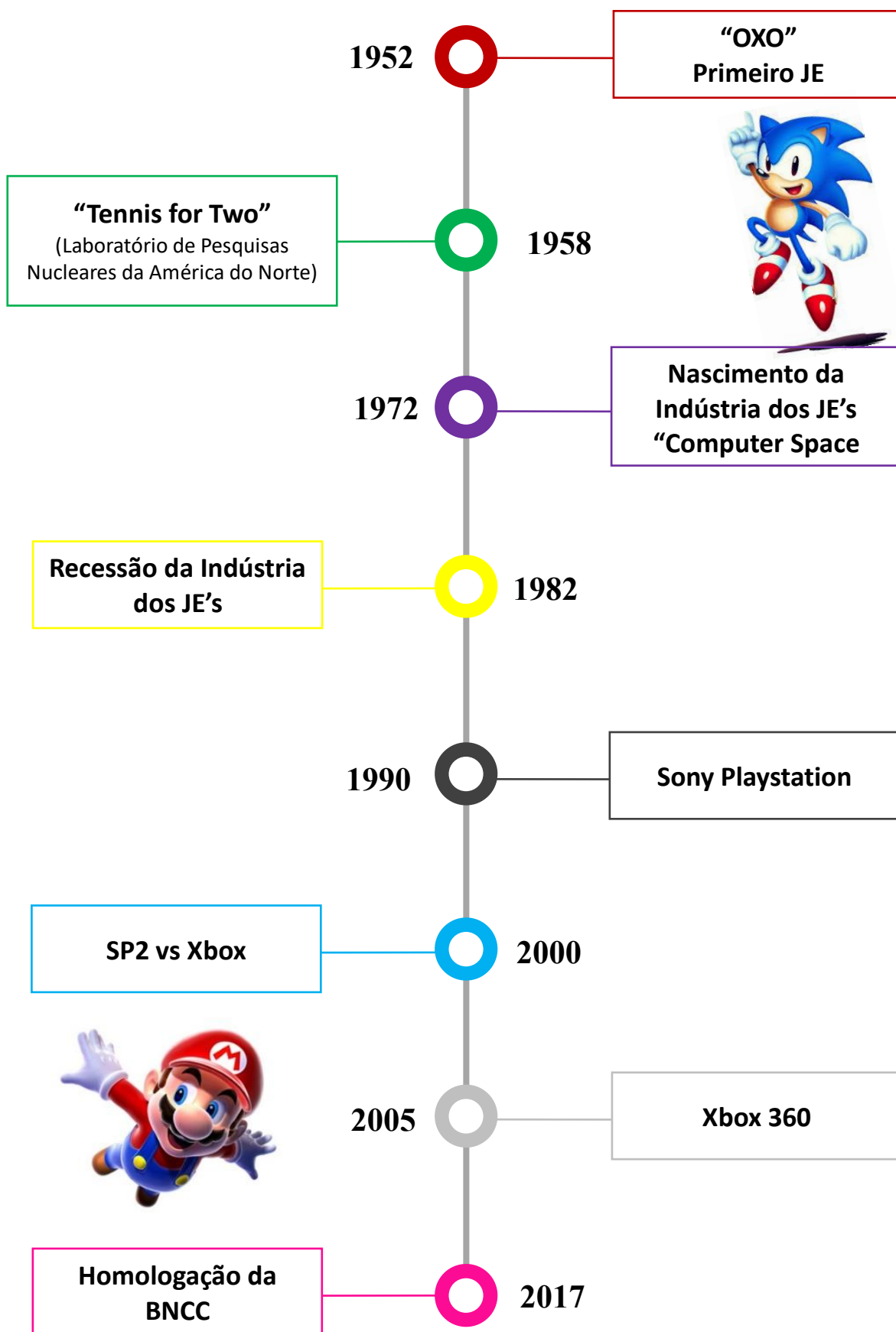
Já o Capítulo 2, intitulado: “A Concepção Crítico-emancipatória e a Educação



Física”, abordará a construção dessa abordagem e sua relação histórica com a escola, assim como os preceitos da cultura de movimento, que é aquela que considera existir um currículo cultural dentro e fora da escola, dentro e fora das salas de aula, sinalizando uma interlocução com as estratégias de ensino nas aulas de Educação Física, bem como as políticas curriculares brasileiras, demonstrando suas principais características e sua relevância educativa.

E o Capítulo 3, intitulado: “O Jogo Eletrônico na Educação Física Escolar: relato e reflexões com as possibilidades de transcendência de limites”, no qual será narrado, de forma descritiva, como ocorreu todo processo de ensino-aprendizagem da experiência com os Jogos Eletrônicos, tematizando os conteúdos da Educação Física e delineando possíveis caminhos e reflexões sobre as possibilidades de transcendência de limites dessa de limites dessa experimentação.

HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS



E SUAS POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

Seção 1: História dos jogos eletrônicos e suas possibilidades na Educação Física Escolar.

Os jogos eletrônicos (JEs) são utilizados por jogadores de todas as idades, podendo ser um único jogador (single player), mais de um jogador na função multiplayer ou até mesmo em rede, nos jogos *online*. A internet eliminou a necessidade dos jogadores estarem no mesmo espaço físico, sendo possível jogar com vários adversários localizados em qualquer lugar do planeta. Os JEs ganharam popularidade e, percebendo o crescente interesse do público como uma opção de lazer, muitas empresas começaram a desenvolver consoles⁷ e JEs. A indústria dos JEs melhorou não só a qualidade do som e das imagens, mas também a tecnologia usada para rodar os jogos (BATISTA, QUINTÃO, *et al.*, 2007). Há também dispositivos portáteis, bem como os jogos de realidade virtual, uma modalidade de JEs que cria simulações em três dimensões, mais conhecido como “3D”, possibilitando ao jogador uma maior imersão no mundo virtual, o qual busca aproximar as sensações àquelas do mundo real.

Quando nos referimos ao termo cultura e a ela associamos o termo digital, notamos a pluralidade de espaços conectados, destinados a cada faceta dessa nova era mundial, onde o compartilhamento de informações e o consumo de bens culturais se materializam. Foi nesse contexto que a manipulação, o tratamento, a socialização de produtos e informações adquiriram novas possibilidades, pois, para essas tarefas, o uso de dispositivos tecnológicos está quase sempre presente, especialmente os dispositivos móveis, cujo crescimento tem se intensificado ao redor do mundo, modificando não somente as formas de produção da informação, mas também sua veiculação, interpretação e distribuição. Intitulamos de cultura digital essas novas formas culturais potencializadas pelas tecnologias conectadas em rede.

Foram muitos os visionários de intelecto criativo que, juntamente com organizações em ascensão, propiciaram o aperfeiçoamento tecnológico para o surgimento dos JEs e suas inovações para o mercado de entretenimento e lazer. Nas próximas linhas, objetivamos aproximar o leitor dessa pesquisa com os

⁷ Console é um microcomputador dedicado a executar o jogo eletrônico.



principais eventos históricos, evidenciando o desenvolvimento tecnológico das plataformas de jogo que irão dar sustentação a essa pesquisa.

1.1 O JOGO E UM POUCO DE SUA HISTÓRIA

O substantivo Jogo vem do latim *jocus* cujo significado é gracejo, graça, pilhéria, mofa, escárnio, zombaria. Foi empregado no lugar de *ludus*: brinquedo, divertimento, passatempo. Geralmente, a palavra jogo é a designação genérica de certas atividades cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento. Para Huizinga (1993), a palavra e a noção de jogo fizeram-se presentes por diferentes civilizações, mas não tendo sido definida, por nenhuma em particular, numa mentalidade científica, mas numa “mentalidade criadora”. Nessa conjuntura, a palavra e a ideia encontrada para exprimir a noção de jogo é diferente em algumas línguas.

[...] Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção de jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e ampla como a maior parte das línguas europeias [...] (HUIZINGA, 1993, p. 34)

Os estudiosos dessa área do conhecimento, que buscam estabelecer as características do jogo, concordam em defini-lo como uma atividade que possui uma razão própria de ser e que contém, em si mesmo, um objetivo implícito. Ou seja, a finalidade estar no próprio jogo e no ato de jogar.

Os jogos são lembrados como uma solução educativa porque permitem que as crianças desenvolvam sua percepção e observem os resultados de sua ação ao jogar, inventando e reinventando situações a fim de aprender com elas. Neste sentido, Piaget (1978) afirma que o processo de conhecer não consiste em olhar para o objeto e fazer uma cópia mental, mas, sim, agir sobre ele, modificando-o, transformando-o e compreendendo-o. Nessa linha de raciocínio, o benefício do jogo, segundo Kishimoto (1994), consiste no fato de que este favorece o aprendizado pelo erro e, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções.

Os jogos representam atividades livres que induzem o jogador à ação, livre de qualquer eventualidade. Huizinga (1993) define o Jogo como um elemento da



cultura, relacionado com os aspectos sociais, considerando que não é apenas uma perspectiva psicológica, sociológica ou antropológica. Segundo esse autor, o jogo define-se como:

[...] Uma ação ou uma atividade voluntária, realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si, acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real. [...] (HUIZINGA, 1993, p. 57)

Em seus estudos, Huizinga identificou algumas peculiaridades dos jogos que tentam estabelecer o que é o jogo, “[...] é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada [...]” (HUIZINGA, 1993, p. 10).

Para o autor, o jogo é uma atividade livre, em que o sujeito participa de livre vontade. Tanto a criança como o adulto têm autonomia em jogar, cessar ou adiar a ação, em qualquer momento. Suas motivações são intrínsecas e não extrínsecas.

[...]O jogo não é vida corrente nem vida real. Trata-se de uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria[...] (HUIZINGA, 1993, p. 10).

De acordo com o autor, a fantasia é essencial, nada podendo interferir ou alterar o seu estado de fantasia. Assim sendo, o jogo é real somente para o jogador, no momento em que joga. [...]O jogo é desinteressado[...] (HUIZINGA, 1993, p. 11). O autor afirma, ainda, que o jogo é uma atividade isolada e restrita. Precisar ser jogado até ao fim, dentro de certos limites de espaço e tempo. Durante o tempo em que se joga, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. Quando chega ao fim, o jogo é concluído, delimitado pelo tempo.

[...]O jogo acabou. Mas, mesmo depois do jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição[...]. (HUIZINGA, 1993, p. 12).

Observa também que é uma operação em que há regras de funcionamento essenciais para o seu andamento. “[...]Reina dentro do domínio uma ordem específica e absoluta (...) Ele cria ordem e é ordem[...].” (HUIZINGA, 1993, p. 13). Para o autor, o jogo exige uma ordem soberana e completa e qualquer desobediência



será capaz de comprometê-lo, “[...]Todo o jogo tem regras[...]” (HUIZINGA, 1993, p. 14).

Se julgarmos a regra como uma limitação ao jogo e seu desenrolar, poderemos indicar que não há jogos sem regras. No entanto, uma particularidade muito importante do jogo é a possibilidade de mudança de regras em comum acordo com os outros jogadores.

Ao jogar, a criança está numa realidade lúdica, onde a mesma consegue brincar, pois vivencia uma realidade diferente do mundo real. A infância, portanto, é uma etapa da vida do indivíduo em que o jogo assume um papel central. É nessa fase que acontece uma série de aprendizados essenciais à infância. É através do jogo e da ação do jogar/brincar que a criança simula e reproduz ações/attitudes presente em seu mundo.

Através deste mundo lúdico criado pela criança, pela possibilidade do jogar/brincar, ela encasula-se em si mesmo, onde se cria personagens fictícios baseados no mundo adulto. A título de exemplo, uma criança ao ver o pai ou a mãe realizar alguma atividade doméstica, ela também quer fazê-lo, imitando a ação. A criança vê a atividade como um jogo, um desejo, uma necessidade. Assim sendo, brincar é um tipo de atividade em que o motivo está no próprio processo, no seu conteúdo, motivando a criança para agir.

Dessa maneira, o jogo é uma atividade lúdica com um carácter sério, ou seja, para a criança a brincadeira é algo sério. Sendo esta diferente do que titulamos por vida séria. A seriedade, aqui atribuída ao jogo e ao ato de jogar, remete-se a uma fuga do mundo real, em que a criança se concentra apenas na atividade e desdenha a realidade que a cerca. Portanto, o jogo permite à criança uma fuga para um mundo em que ela é a criadora. Nesse mundo, as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos.

A criança, em seus primeiros anos de vida, consegue brincar por horas sem se cansar. Os jogos e as brincadeiras são para as crianças, os principais motivadores de sua existência, onde se esquecem de tudo o que as rodeia e se entregam ao deslumbramento do jogo. Se atentarmos para conduta de uma criança enquanto ela joga, perceberemos o quanto ela desenvolve a capacidade de indagar, descobrir



outras soluções para um problema, avaliar as suas atitudes, situar e reorganizar a sua relação com as outras crianças.

Vygotsky (1991) justifica que, durante a idade escolar, as habilidades das crianças são prestigiadas a partir do objeto com que se brinca, no ato de jogar, e, principalmente, pela liberdade da imaginação, o que é inerente a elas. Sendo assim, quando a criança repete as ações dos mais velhos nas suas atividades, culturalmente padronizadas, ela cria possibilidades para o seu próprio desenvolvimento cultural.

Expandindo a ideia de jogo para além de suas peculiaridades citadas anteriormente, vemos que este, além de possibilitar a manifestação do indivíduo como um “ser-no-mundo”, é também uma forma de transmissão de cultura. Cada criança está inserida em um determinado grupo social e nela há suas peculiaridades culturais. Porém, tendo ela a necessidade de se sentir fazendo parte integralmente desse grupo, a criança irá adquirir seus valores, formados a partir das relações com os outros.

O jogo, então, manifesta-se como um elemento altamente socializador e de grande importância no que se refere à transmissão de valores. Os jogos são parte do patrimônio cultural e traduz costumes, ensinamentos e formas de pensamentos.

Uma vez compreendida a importância do jogo como elemento essencial na infância dos indivíduos, contribuindo para que estes se tornem adultos autônomos, críticos, criativos e atuantes na sociedade, faz-se necessário que o profissional da área de Educação Física possa assimilar qual é o alcance pedagógico do jogo, já que este é um de seus conteúdos básicos de atuação.

Nos relatos atuais, entretanto, sobre as condições da infância contemporânea e sua cultura lúdica, é relativamente comum ouvirmos as seguintes afirmações: “as crianças não brincam mais como antigamente”, “as crianças não respeitam os adultos como deveriam”, “essa criança passa o dia trancado no quarto em frente ao computador” entre tantas outras. Na tentativa de compreendermos as práticas lúdicas atuais é importante pensar na criança que as realiza e no contexto sociocultural em que tal relação ocorre. Se tal contexto se modifica em função das transformações da sociedade mais ampla, é impreterível que tais práticas também



sofram modificações, e nessa dinâmica constante entre continuidades e quebras, a contradição entre o que permanece e o que se transforma interpelam o nosso pensar.

Refletir sobre a ação da educação contemporânea significa não apenas atualizar os desafios, mas também recuperar certas práticas que a “educação clássica” ensina e tornar as crianças os principais atores que se apropriam e produzem cultura. Por conseguinte, o jogo é uma ação de grande criatividade que se revela bastante positiva para a criança e respectivamente para a sua aprendizagem.

Nesse contexto, a escola assume um papel fundamental como espaço de relações em que as crianças constroem suas experiências e participam na vida dos que as rodeiam. Abordada como um sistema de relações e práticas sociais mais amplas, a escola é encarada como uma instituição complexa e nela, a organização das práticas escolares por vezes apresentam inquietudes entre as demandas da instituição, das crianças e jovens e dos novos aspectos da sociedade tecnológica e conectada em rede.

Pensar e refletir sobre o jogo e sobre a criança que joga, aponta para o contexto sociocultural em que esta ação acontece. Em consequência disso, somos levados a ponderar que, como toda atividade humana, o jogo se constitui pela influência de diversos fatores presentes em determinados momentos históricos que são transformados pela própria ação dos indivíduos e por suas produções culturais e tecnológicas.

Ao examinar a emergência do campo teórico dos JEs e os dilemas narrativos da composição dessa linguagem, no entendimento de Santaella e Feitosa (2009), destacamos a importância de esclarecer nossa compreensão sobre jogos e JEs. Diante da diversidade de termos para definir os jogos em geral e os JEs em particular, nesta pesquisa a especificidade dos jogos tradicionais será nomeada como jogos e a especificidade dos videogames, jogos eletrônicos, computacionais ou digitais será identificada como JEs. Ou seja, os JEs podem ser entendidos como artefatos que envolvem três grandes tipos, conforme seu suporte: jogos de consoles (específicos de videogame) jogos para computador (desenvolvidos para processamento em computadores conectados à rede ou não) e jogos para arcade (máquinas integradas



com console/monitor), dispostos em lugares públicos, como esclarecem Santaella e Feitosa (2009).

Desse modo, embora algumas brincadeiras e jogos tradicionais, que utilizam como artefatos bola, arcos, cones, bonecos, carrinhos, bolinhas de gude, pipa, pião, amarelinha e tantas outras, continuem a fazer parte do repertório lúdico infantil, muitas outras foram atualizadas com o repertório advindo das mídias. Seria impossível que os jogos das crianças não se alimentasse das histórias, ficções e imagens da televisão, do cinema e do ciberespaço que também fornecem repertórios de linguagens, conteúdos éticos e estéticos às brincadeiras. (FANTIN, 2015).

Ao examinar tal dinâmica em sua complexidade e ambivalência, não podemos omitir que as crianças de hoje não são como as crianças que fomos, visto que hoje elas são crianças leitoras, telespectadoras, produtoras de conteúdos postados e compartilhados em rede, navegadoras do ciberespaço, internautas *etc*, e possuem competências construídas na cultura digital.

Fatin (2015), ressalta que tais práticas requerem mediações pedagógicas, pois a construção de significações ocorre a partir dos JEs e de seus conteúdos. O seu uso no contexto escolar deve ser mediado a fim de enriquecer a experiência na perspectiva da formação humana. E, nesse processo, a ação docente assume papel primordial, sobretudo na possibilidade interdisciplinar do conhecimento que os JEs possibilitam em suas aprendizagens cognitivas, sociais e culturais, na construção de suas competências e suas reflexões críticas.

Dessa forma, consideramos que os jogos e, em especial os JEs, poderão se tornar um meio para atingir um fim, ou seja, poderá ser uma estratégia bastante válida para ser agregada ao currículo escolar, uma vez ser praticamente impossível de pensar a infância sem seus jogos e a alegria iminente de simplesmente jogar um jogo, o que o torna um direito de toda criança, pois, ao brincar, esta poderá ser, futuramente, um adulto com potencial autônomo de reflexão, criação e atuação.

1.2 HISTÓRIA DOS JES E SEUS IMPACTOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

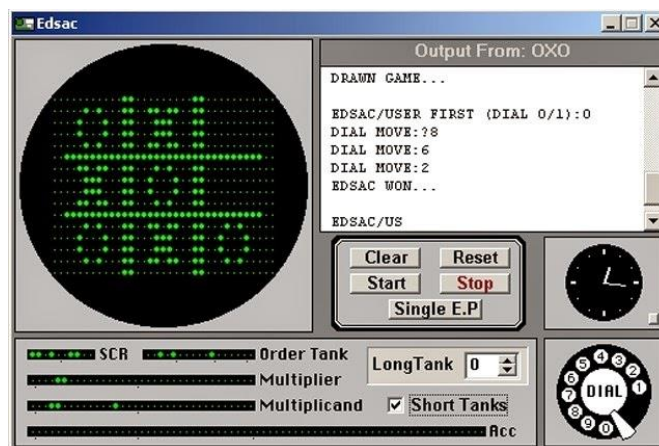
Durante a segunda guerra mundial, com o intuito de decifrar os códigos de guerra do exército alemão, surgem os primeiros computadores. Tal avanço mudaria



radicalmente a nossa forma de nos relacionarmos. Entre os grandes avanços tecnológicos que emergiram em nossa sociedade, podemos afirmar que o mais significativo foi a chegada do homem à superfície da lua no ano de 1969.

Foi nesse período de grandes inovações tecnológicas que surgiram os primeiros jogos eletrônicos como fruto do intelecto criador do homem. Tal inovação causaria um impacto sem precedentes na cultura das sociedades em todo o globo. Um dos primeiros jogos eletrônicos de que se tem registro é o “OXO”, que simulava um jogo da velha, esse foi desenvolvido por Alexander S. Douglas, em 1952, como parte de sua tese sobre a interação humano-computador na Universidade de Cambridge, no Reino Unido. (LUZ, 2010)

Imagem 7 - “OXO” (1952) criado por Alexander S. Douglas para o computador Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC).



Fonte: Imagem retirada da internet.

Já no ano de 1958, o Laboratório de Pesquisas Nucleares da América do Norte passa a abrir suas instalações ao público uma vez ao ano. Foi nesse período que o físico William Higinbotham, com o intuito de inovar a sua apresentação aos visitantes, adapta um software de um osciloscópio, que demonstraria a trajetória de uma bola em movimento, e os visitantes teriam que interagir. Higinbotham batizou sua invenção de “Tennis for Two” (BATISTA, QUINTÃO, *et al.*, 2007).



Imagem 8 - “Tennis for Two” (1958) criado por William Higinbotham na tela do osciloscópio.



Fonte: Imagem retirada da internet.

Segundo (BATISTA, QUINTÃO, *et al.*, 2007), outros jogos foram desenvolvidos, mas é somente no ano de 1972 que podemos considerar o nascimento de toda indústria dos JEs. Nolan Bushnell, um jovem engenheiro com forte espírito empreendedor, dedicou-se para criar uma máquina que servisse exclusivamente para jogar os JEs (LUZ, 2010). Bushnell criou um protótipo e o licenciou como “Computer Space”, que seria a primeira máquina “arcade”⁸. Pouco tempo depois ele viria a fundar a própria empresa, a Atari.

Imagem 9 - “Computer Space” criado por Nolan Bushnell (1972), gabinete e tela sendo considerado a primeira máquina arcade.



Fonte: Imagem retirada da internet.

Os próximos passos da indústria dos JEs foi desenvolver um aparelho em uma versão doméstica, os chamados consoles. Aparelhos esses que fossem

⁸ Arcade é um aparelho de jogo eletrônico profissional instalado em estabelecimentos de entretenimento. Compõe-se de um gabinete (caixa de madeira ou material plástico), tubo de imagem (CRT) ou monitor de vídeo, fonte de alimentação, controle(s) de jogo e sistema de jogo.



conectados ao televisor. Com isso, vários novos jogos surgiram no mercado de entretenimento, destaque para o jogo “Pac-Man”. Com o sucesso de vendas dos JEs, o aumento do faturamento fez com que iniciassem um novo período de investimento e inovação tecnológica no processamento gráfico. Agora um ambiente com imagem e cores em três dimensões leva o jogador a uma imersão cada vez maior (BATISTA, QUINTÃO, *et al.*, 2007).

Em meados de 1982, após subitamente parar de crescer, a indústria dos JEs entra em recessão. Mesmo com o declínio do mercado dos jogos, estes já faziam parte da cultura norte-americana, fazendo-se presente em programas de TV e na indústria cinematográfica. Podemos citar o filme “Tron” lançado pela Walt Disney Pictures, onde a trama se passa dentro de um computador, no qual o protagonista enfrenta um programa maligno em uma sucessivas batalhas semelhantes aos JEs. Com isso, novas marcas emergiram no mercado mundial e todas disputavam para ter seu destaque na indústria dos JEs (LUZ, 2010). Duas empresas se destacaram das demais e dominaram o mercado dos JEs. A Sega, com console “Mega Drive” e com o jogo eletrônico campeão de vendas “Sonic”, e a Nintendo, com o console “Super Famicom”. No Brasil, a Nintendo ficou conhecida como Super Nintendo, bem como seu jogo eletrônico campeão de vendas, o “Super Mario World” (BATISTA, QUINTÃO, *et al.*, 2007). Foi nesse período que alguns JEs de destaque surgiram e vem influenciando gerações desde então.

Imagem 10 - Sega “Mega Drive” e o Jogo Eletrônico “Sonic”



Fonte: Imagem retirada da internet.



Imagem 11 - “Super Famicom” (Super Nintendo) e o Jogo Eletrônico “Super Mario World”.



Fonte: Imagem retirada da internet.

Já na década de 90, ocorreu uma nova onda de investimentos para o desenvolvimento de novos console com super processadores, capazes de suportar jogos com “design gráficos” cada vez mais nítidos. É nesse contexto que surge o console “Sony PlayStation”, que passaria a dominar o mercado dos JEs.

Imagem 12 - “Sony PlayStation” e o JE campeão de vendas em 1994 “Gran Turismo”.



Fonte: Imagem retirada da internet.

No ano 2000, a Sony tinha lançado no mercado o Console “Sony PlayStation 2” e foi nesse ano que a gigante da indústria de informática comandada por Bill Gates, a Microsoft, anunciou que estaria entrando no mercado dos JEs e o desenvolvimento de um console próprio era uma questão de tempo (LUZ, 2010). Assim, com toda tecnologia que tinha desenvolvido dentro de sua empresa, o console da Microsoft, o “Xbox” superou os seus concorrentes.



Imagem 13 - “Microsoft Xbox” idealizado por Bill Gates.



Fonte: Imagem retirada da internet.

Em novembro de 2005, a Microsoft inaugurou a nova geração de consoles ao lançar o “XBox 360”, com a capacidade de conexão em rede. Se tornando o aparelho de entretenimento mais poderoso já existente naquele ano (BATISTA, QUINTÃO, *et al.*, 2007). Apostando além da sua qualidade gráfica, esse novo aparelho veio aproximar remotamente os seus jogadores e disponibilizou novos conteúdos exclusivos em rede, os quais tornaram o “XBox 360” uma plataforma de entretenimento integrada e em constante atualização.

Procurando revolucionar a experiência interativa dos jogadores com os JEs, sensores de movimento são disponibilizados para permitir a jogabilidade sem a necessidade de *joystick*, conhecido popularmente por “Kinect” (LUZ, 2010).

Imagem 14 - Console da Microsoft “XBox 360 Kinect” e os Jogos: Kinect Sports e Kinect Adventures.



Fonte: Imagem retirada da internet.

No mundo virtual, a possibilidade de estar em qualquer lugar, em um plano diferente do habitual, no qual, o jogador poderá ser um herói guerreiro, um vilão, um atleta de futebol, tão popular na nossa cultura, ou até mesmo um ser extraterrestre, dentre outras inúmeras possibilidades, já é uma realidade, pelo menos dentro dos



JEs, seja em computadores ou nos consoles. Com a chegada e popularidade dos JEs, os hábitos sociais mudaram. Surgiram locadoras especializadas em jogos, vídeo games produzidos para serem comercializados abertamente, de modo que qualquer pessoa, que tivesse o capital disponível, poderia ter o jogo em seu televisor. (LUZ, 2010).

1.3 O JOGO ELETRÔNICO NA EDUCAÇÃO E NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Como já mencionado neste trabalho, o século XXI é caracterizado pelos grandes avanços tecnológicos, e o uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC's) passou a ser um instrumento metodológico para o ensino. O uso dessas mídias eletrônicas vem ganhando espaço a cada dia no meio escolar, principalmente no que diz respeito ao uso dos JE's. Caberá, portanto, aos professores se apropriarem dessa ferramenta, pois ela é envolvente e foge do cotidiano escolar.

Devido a essas qualidades, os JE's devem ser utilizados conscientemente em sala de aula. Tendo em vista que a educação e o processo de ensino-aprendizagem passam por um aperfeiçoamento referente ao uso das mídias e de seus avanços tecnológicos. Em consequência disso, espera-se que haja uma melhora da qualidade de ensino. No entanto, alguns estudos referentes a essa área do conhecimento (AZEVEDO, 2008) (BARACHO, GRIPP e LIMA, 2012) (AZEVEDO, 2012) (FANTIN, 2015) (JÚNIOR, 2015) apontam que é preciso investigar quais as possíveis contribuições do uso das novas tecnologias nas aulas de Educação Física, utilizando os jogos eletrônicos como uma opção pedagógica, já que estes possibilitam aos alunos trazerem as suas vivências de fora do ambiente escolar e, em um segundo momento, associá-los ao conteúdo específico da disciplina, de modo que professores e alunos possam arquitetar esse aprendizado.

No final do ano de 2017, foi homologada a Base Nacional Comum Curricular, que servirá, como o próprio nome remete, como base para nortear os conteúdos mínimos que os alunos, em qualquer lugar do Brasil, devem vivenciar no ambiente escolar. Esse documento contém, como unidade temática para os 6º e 7º anos, a presença dos JE's.

Nesse contexto, encontram-se as crianças e adolescentes, que são uma



parcela significativa da nossa sociedade e estão mais familiarizados com essa realidade midiática entres elas, os JE's. Essa população já nasceu nessa conjuntura, diferentes de seus pais e alguns professores que sentem certo receio e, muitas vezes, dificuldades em se adaptar a essa nova realidade.

Nessa narrativa midiática contemporânea, em que a informática passou a ser um instrumento de trabalho, bem como um meio para ensino dos tradicionais conteúdos, a mídia eletrônica tem influenciado o comportamento das crianças e jovens que se encontram em idade escolar. A internet se tornou um meio comum de trocas de informações e de acesso a conteúdo especializado, onde crianças e jovens formam relações de amizade, independentemente da distância geográfica.

Há, portanto, um rompimento das barreiras de tempo e espaço, permitindo que as informações fluam em tempo real, e esse novo cenário social, tecnológico e cultural está cada vez mais familiar para todos nós. A sociedade contemporânea vive conectada à mídia, o que fomenta uma mudança considerável na velocidade da propagação da informação, da mesma maneira que colabora para a formação de ambientes virtuais e de um novo espaço para comunicação, onde podemos citar, por exemplo, o que acontece em muitas redes sociais, onde crianças e jovens se comunicam através de certos aplicativos e interagem em rede. (LEVY, 1999)

No domínio da Educação Física Escolar, os conhecimentos construídos devem possibilitar a reflexão crítica das crenças sociais, como os padrões de beleza, saúde, desempenho, competição exacerbada e cruel, que se apoiam no falso discurso meritocrático, dominante na atual sociedade, tendo se tornado instrumento de exclusão e de segregação social. Um dos propósitos da Educação é desenvolver a competência para a tomada de decisões conscientes, preparar o cidadão para a sociedade, tornando-o mais crítico sobre assuntos do cotidiano.

Segundo a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES, 2018), o Brasil é o maior consumidor de JE's na América Latina, e passa por um período forte de expansão e conquista de novos mercados. Expansão esta que é fortemente influenciada pelo crescimento acelerado dessa indústria dos JE's no mundo. Os JE's estão cada vez mais próximos dos jovens na idade escolar, pois, a cada dia, vem aumentando a quantidade desses jogos nas casas das famílias



brasileiras. No passado, os JE's não solicitavam das crianças uma vivência motora mais ampla, pois para jogar era necessário somente mexer o joystick com as mãos. Atualmente, os jogos modernos são mais dinâmicos. Há sensores de movimentos que requerem do jogador um maior gasto energético e, portanto, mais ação corporal dos envolvidos, ou seja, para dar andamento ao jogo é necessário que a criança movimente partes corporais pertinentes ao jogo.

Quando a criança joga algum tipo de JE's, ela precisa desenvolver algumas técnicas de raciocínio rápido, existem jogos que demandam uma precisão de agilidade e coordenação motora; já em outros há são abordados aspectos sociais, características que a Educação Física Escolar trabalha nas escolas. Os JE's modernos possibilitam aos jogadores uma movimentação constante, a exemplo de jogos de avatares, exibido em uma dimensão avançada, onde os jogadores se movimentam dentro dos espaços, abaixando, subindo, correndo, deitando e tentando qualquer outra ação daquele universo específico.

Existem JE's nos quais os jogadores têm que acertar os tempos das músicas, apertando botões numa simulação de guitarra, além da coordenação de mãos e dedos presentes nesses jogos. Em outros, há sensores de movimento que captam a ação dos jogadores em jogos que envolvem a dança, esportes e práticas de aventura na natureza. Ao simular diversos ambientes, esses jogos fazem com que o jogador acesse um mundo imaginário e para resolver problemas referentes ao posicionamento do seu avatar ou de um objeto, possibilitando, assim, um pensamento rápido e eficiente.

Entretanto, Fatin e Rivoltella (2010) expõem que frequentemente os professores não aproveitam as potencialidades que as novas tecnologias oferecem. Acarretando, assim, o distanciamento em relação aos conhecimentos de seus alunos, que podem ficar passos à frente deles, utilizando os meios tecnológicos com grande habilidade.

Partindo desses prognósticos, há necessidade de refletimos sobre as ações pedagógicas, por mais que se tenha contato com tantos instrumentos tecnológicos (smartphones, notebooks, tablets e aparelhos multimídia em geral). Por mais que haja diversos aparatos, Pirozzi (2013) admite que há pouca inovação em sala de



aula, pois o professor retoma a sua didática tradicional. Portanto, qualquer instrumento tecnológico que se pretende usar, se não houver uma inovação didática para ensiná-la, inevitavelmente os docentes resgatarão os métodos clássicos de ensino.

Sendo assim, a presença dos JE's no cenário da cultura infantil e sua presença na escola assumem outros contornos. Jogos considerados com potencial educativo e de ensino poderiam estar presentes na escola. Para além do problema de infraestrutura de algumas escolas, por não oferecerem condições para trabalhar os JE's, pesquisas sobre essa temática de aprendizagem na escola (Cruz, Novoa & Albuquerque, 2012, Correa, 2010, Fantin & Correa 2011) demonstram significativas potencialidades para se articular os conteúdos numa proposta multidisciplinar.

O professor precisa buscar se apropriar do universo dos JEs, relacionando-o com o cotidiano de seus alunos e, por sua vez, aproveitar as potencialidades desses meios, deixando que o aluno traga para sala de aula comentários sobre os JEs, contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, fazendo assim um aproveitamento da realidade do aluno, do que está próximo a ele (AZEVEDO, 2012). O educador não pode ficar alheio à realidade dos alunos, mas, ao contrário, necessita conhecer aquilo que lhes interessam.

Nesse sentido, a escola necessita estar atenta ao meio em que o aluno vive, o que se denomina contextualização. A escola deve conseguir penetrar na realidade do aluno e oportunizar condições para que eles desenvolvam todas as competências e habilidades que dele se espera, inclusive em relação ao uso dos aparatos midiáticos, tornando-os uma ferramenta que irá contribuir para a sua aprendizagem.

Pelo exposto, não há como omitir a presença dos JE's no cotidiano dos alunos e, portanto, faz-se necessária uma abordagem adequada desses tipos de jogos na escola. Esta é uma responsabilidade que deve emergir ao se inserir qualquer aparato tecnológico na Educação. O profissional responsável e comprometido com a Educação deverá saber lidar com esse novo desafio, principalmente, o professor de Educação Física, por trabalhar com o jogo, que é fundamental para o desenvolvimento das crianças e adolescentes, bem como em suas atividades de ensino-aprendizagem no âmbito escolar de ação humanizadora,



buscando fazer do ambiente escolar um local de eclosão e desenvolvimento de valores, tais como autonomia, colaboração, cooperação, solidariedade, empatia e outros.

Por fim, é a Educação que deve pautar, comandar e direcionar toda atividade diferenciada dentro do ambiente escolar, a fim de se alcançar as mais significativas aprendizagens por meios de ações didáticas inovadoras, jamais se esquecendo de que, sendo a tecnologia o meio e o dispositivo para o fazer pedagógico, ela não pode ser o centro da ação.

A CONCEPÇÃO CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA E A EDUCAÇÃO FÍSICA



Seção 2: A Concepção Crítico-emancipatória e a Educação Física

No ano de 1994 foi lançada a obra “Transformação Didático-Pedagógica do Esporte”, de autoria do Prof. Dr. Elenor Kunz, na qual anunciou a concepção crítico-emancipatória, objetivando encorajar mudanças significativas no ensino da Educação Física Escolar brasileira, principalmente nas possibilidades da prática pedagógica, ressignificando os seus conteúdos, métodos e condições para tematizar o ensino do movimento humano, em especial, os esportes. Apesar da convicção de que o esporte é apenas um dos temas da cultura de movimento.

Elenor Kunz realizou seu Doutorado (1987) e Pós-doutorado (1996) no Instituto de Ciências do Esporte na Gottfried Wilhelm Leibniz Universität em Hannover, Alemanha. É reconhecido por suas posições teóricas no campo da Fenomenologia e também como um autor que se vale da teoria da Escola de Frankfurt (TAFFAREL e MORSCHBACHER, 2013).

O advento dessa concepção contribuiu significativamente para o progresso da Educação Física Escolar como prática pedagógica, pois surge como uma bússola para os profissionais da área, por ter sistematizado os conhecimentos científicos da Educação Física brasileira em um período em que a área refletia sobre os paradigmas no campo epistemológico. De acordo com DARIDO (2001), a relevância das obras de Kunz é inquestionável, considerando o cenário histórico brasileiro e as circunstâncias de vida do autor, que ainda hoje é referência para a formação acadêmica e atuação dos profissionais envolvidos no processo educacional brasileiro e na Educação Física escolar. Ainda segundo a autora:

[...] Uma das principais obras já publicadas dentro da perspectiva crítico-emancipatória no escopo da Educação Física é de autoria do Professor Elenor Kunz e intitulada “Transformação didático-pedagógica do esporte”, inspirada, especialmente, nos pressupostos da teoria crítica da escola de Frankfurt. Neste livro, o autor busca apresentar uma reflexão sobre as possibilidades de ensinar os esportes pela sua transformação didático-pedagógica, de tal modo que a Educação contribua para a reflexão crítica e emancipatória das crianças e jovens. [...] DARIDO (2001, P. 24)

Nesta tentativa de reconstrução da EF brasileira, o papel do professor é fundamental, pois deverá considerar os processos vivenciados pelos atores no contexto histórico e sua produção cultural. Ou seja, o pré-conhecimento e as

influências do mundo vivido dos alunos devem ser considerados (KUNZ, 2006). A escolha dos conteúdos e ações metodológicas demandam competência e responsabilidade de todos os que se envolvem no processo de ensino, sendo os docentes os principais efetores dessas práticas.

Um ponto importante nessa reflexão é a ampliação para o campo epistemológico da área, a partir dessa concepção pedagógica, juntamente com outras do mesmo período e do campo crítico, foi a ideia da “cultura corporal” e “cultura de movimento”, até então inexistentes, como elementos das abordagens pedagógicas sistematizadas para a EF, as quais reforçam o pensamento do homem como um “*ser-no-mundo*”, bem como a presença de um corpo fenomenológico. (MERLEAU-PONTY, 1966)

Corroborando com esse pensamento DAOLIO (2003) nos diz que:

[...] “Esta ampliação ocorre no sentido de considerar a EF como um fenômeno sociocultural; cujo objeto de estudo é a cultura de movimento, que considera, além da eficiência, a eficácia simbólica dos movimentos; seus conteúdos constituem o patrimônio cultural corporal da humanidade.” [...] DAOLIO (2003, p. 13)

O autor se contrapõe ao conceito de cultura corporal, justificando que:

[...] Embora esse conceito de “cultura corporal” esteja sendo utilizado por muitos teóricos da Educação Física e Esportes, parece-me destinado apenas reforçar uma cultura desenvolvida pela via do movimento humano. É, de qualquer forma, um conceito tautológico, uma vez que não pode existir nenhuma atividade culturalmente produzida pelo homem que não seja corporal [...] (KUNZ, 2006, p. 20)

Kunz (2006) defende o ensino crítico, pois possibilitaria que os discentes passassem a compreender a estrutura autoritária dos processos regularizados da nossa sociedade, os quais formam falsos valores, interesses e anseios. Um dos objetivos da pedagogia crítica é promover condições para que os alicerces opressivos sejam interrompidos e o ensino caminhe em direção à emancipação do sujeito, por meio do uso da linguagem.

O agir comunicativo tem papel relevante, funcionando como uma forma de representação dos entendimentos do mundo social, o que irá possibilitar que todos

os atores sociais envolvidos no processo participem da tomada de decisão, da definição de interesses e preferências, as quais irão operar de acordo com as situações e condições do grupo em que estão inseridos.

Entende-se como emancipação todo o processo que se utiliza da razão crítica para o seu agir social, cultural e esportivo, desenvolvidos pela educação. Ao suscitar a autorreflexão, esta possibilitará aos alunos um estado de maior liberdade e conhecimento de seus verdadeiros interesses. A emancipação será alcançada quando os agentes sociais, mediante o esclarecimento, reconhecerem a origem e as determinantes da repressão e da alienação. (TAFFAREL e MORSCHBACHER, 2013)

Darido (2001) relata que para Kunz:

[...] “o ensino na concepção crítico-emancipatória deve ser um ensino de libertação de falsas ilusões, de falsos interesses e desejos, criados e construídos nos alunos pela visão de mundo que apresentam a partir do conhecimento. O ensino escolar necessita, desta forma, se basear numa concepção crítica, pois é pelo questionamento crítico que chega a compreender a estrutura autoritária dos processos institucionalizados da sociedade que formam as convicções, interesses e desejos.” [...]
(DARIDO, 2001, p. 13)

Kunz (2006) intitulou como “transcendência de limites” uma forma de ensinar os conteúdos da EF, na qual há três fases distintas:

- (1) Os alunos experimentam, pela própria descoberta manipulativa, as formas e meios para uma participação bem-sucedida em vivências da cultura de movimento;
- (2) Manifestação através da linguagem ou representação cênica o que vivenciaram e o que aprenderam numa forma de exposição;
- (3) Por fim, os alunos devem aprender a questionar sobre suas aprendizagens e descobertas, a partir das duas formas anteriores da representação de um saber, com a finalidade de compreender o sentido e significado da aprendizagem no seu contexto cultural de mundo.

Portanto, para o autor, essas três fases se diferem. Na primeira, a forma é

direta, de modo que a transcendência de limites acontece na espontaneidade dos sujeitos como uma ação não pensada. Ou seja, as respostas de suas ações surgem livremente e são fornecidas ao mundo. Como exemplo, Kunz (1991) cita os primeiros contatos de uma criança com a bola, quando, já no primeiro contato, ela sabe o que fazer (chuta, quica, rebate, entre outras) e, com isso, dialoga com o mundo construindo significados em sua ação.

Na segunda, a forma é a assimilação, que se manifesta pela aprendizagem, ou mesmo pela intencionalidade do sujeito que elabora a ideia da imagem do movimento. Desse modo, para que o problema seja resolvido é necessário fornecer pistas sobre a ideia do movimento, baseado em poucas informações.

Já a terceira forma é a criativo-inventiva, que emerge da intencionalidade inventiva e criativa do sujeito, onde a transcendência do mundo vivido é feita a partir da criação e invenção. Nessa fase, portanto, o homem explora e retrata o mundo com novos significados/sentidos, que lhe oferecem uma maior compreensão de mundo. Através dessa compreensão, o indivíduo adquire capacidades para mudar o mundo situacional em que vive e, conseqüentemente, mudar a si próprio.

É nessa perspectiva firmada que se tenta explicar, por meio da prática de uma didática comunicativa, “o saber-fazer, o saber-pensar e o saber-sentir”. A relevância pedagógica dessa subjetividade é fundamental no processo de emancipação dos atores sociais, visto que essa manifestação é assumida e vivida por indivíduos em suas existências particulares, é a forma de conhecer o mundo no qual se incluem objetos, a natureza, os outros e nós mesmos (TAFFAREL e MORSCHBACHER, 2013). Busca ponderar sobre o desenvolvimento do indivíduo no contexto social, entre um “ser social” e um “ser individual”, e neste amadurecimento é que os indivíduos se confrontam com mecanismos hegemônicos que desafiam e pressionam o cidadão para uma forma de desenvolvimento estereotipado.

Alcançar a emancipação só será possível no momento em que os agentes sociais, por meio do esclarecimento, identificarem a origem e os motivadores da submissão e do abandono. Kunz (2006) salienta que, na perspectiva emancipatória, ao sugerir de forma direta a “transcendência de limites”, sejam incorporadas as

formas culturalmente estruturadas das práticas corporais. Nas quais o aluno seja capaz de “definir uma situação”, criar/inventar movimentos e jogos com sentido para a vivência experimentada.

Sobre o conteúdo “esporte”, Kunz (2006) argumenta que, em vez de ensinar os esportes na EF na concepção tecnicista, que visa, principalmente, o simples desenvolvimento de habilidades e técnicas de uma modalidade específica, a esse ensino deverão ser incluídos conteúdos de caráter teórico-prático, o que acarretará um fenômeno esportivo transparente, possibilitando aos educandos uma melhor organização e reorganização da realidade do esporte, considerando suas possibilidades e necessidades, fazendo-se, desse modo, com que o aluno se expresse como um “*ser-no-mundo*”, um ser corporal, dialogando com o mundo-vivido. O autor reafirma que

[...]entre a dimensão de determinada visão de mundo e uma correspondente visão de Homem, existe uma relação muito tensa pela qual se pode chegar a interpretar a Educação como um processo real[...]. (KUNZ, 2006, p. 135)

Para compreendermos melhor a abordagem crítico-emancipatória, destacamos três pressupostos: (1) O aluno é o ator principal no processo e este possui conhecimentos críticos suficientes para reconhecer as adversidades complexas que o mundo impõe; (2) Essas adversidades que se apresentam no contexto na vida dos alunos, de acordo com suas percepções, deverão ser orientadas e mediadas pelo professor, mas caberá aos sujeitos da ação refletirem sobre as mudanças da sociedade, na qual deverão ser guiados por propósitos que evidenciem a justiça, a igualdade e equidade entre os seus integrantes; (3) Convicção do professor do potencial crítico dos alunos para que haja um desenvolvimento significativo no ato de educar.

A materialização desses pressupostos só é factível a partir do desenvolvimento de três níveis de competências: a competência objetiva, a social e a comunicativa.

- **Competência objetiva** - representa os conhecimentos específicos do saber humano e, na Educação Física, equipara-se a aprender as habilidades práticas da cultura de movimento;

- **Competência social** – se faz necessário perceber aspectos ligados às relações socioculturais e sobre os papéis aceitos pelos indivíduos na sociedade, no tocante aos conhecimentos da Educação Física;
- **Competência comunicativa** - é preciso diversificar formas de linguagem, podendo ser oral, de movimento, cênica, artística, entre outras.

Kunz (2005) nos alerta sobre a importância da competência comunicativa, “[...] saber se comunicar e entender a comunicação dos outros é um processo reflexivo e desencadeia iniciativas do pensamento crítico” (KUNZ, 2005, p.318).

Esse último nível de competência expande as possibilidades para que os educandos elaborem outras formas de linguagem nas aulas de EF que não só a corporal, promovendo novas maneiras de discutir e problematizar os JEs e seu contexto sócio-histórico. Para Kunz (2006), o desenvolvimento da competência comunicativa deve trazer ao educando a capacidade de leitura crítica do esporte, que acreditamos ser aplicados também aos JEs. Desse modo, a forma de saber que leva à emancipação é, então, um saber crítico que tem origem no mundo vivido dos indivíduos passando pelo desenvolvimento de um saber elaborado pelo processo interativo e comunicativo num contexto livre de opressões ou falsas consciências.

O trabalho de dissertação de Tinôco (2017) corrobora com esse pensamento. Ele nos diz que

[...] Deve prevalecer, não apenas a linguagem dos movimentos, como também outras formas de linguagem devem ser desenvolvidas, na intenção de propiciar aos sujeitos o entendimento crítico do fenômeno esportivo, assim como o próprio mundo. (TINÔCO, 2017, p.47)

Por fim, é fundamental que a cultura de movimento se desenvolva através da Educação Física, preservando em suas práticas a capacidade crítica dos alunos e, dessa forma, cultivando um ambiente propício à emancipação. (KUNZ, 2005)

Na abordagem crítico-emancipatória, estabelecem-se três categorias de organização didática (Trabalho, Interação e Linguagem), as quais favorecem o

processo de ensino-aprendizagem. Apesar de serem desassociadas, elas convergem para o desenvolvimento das competências mencionadas anteriormente. Destacamos as principais características dessas três categorias:

Trabalho: abrange as atividades de natureza prática, vivenciadas pelos alunos, a partir dos conhecimentos extraídos da cultura de movimento;

Interação: observa a indispensabilidade de práticas que satisfaçam os atributos de uma ação participativa, cooperativa e solidária, de forma que as diferenças e os conflitos possam ser acordados por meio de uma relação dialógica entre os envolvidos na ação;

Linguagem: manifestação das ações vivenciadas durante as práticas sistematizadas, que busca ir além da linguagem corpórea, tão frequentemente utilizada durante as aulas de Educação Física. Outras linguagens podem e devem ser utilizadas, conforme expressem, obrigatoriamente, o pensamento dos alunos quando submetidos às atividades práticas. Assim, abona-se a essa categoria a contemplação do desenvolvimento da capacidade crítica e criadora dos alunos.

Por conseguinte, verifica-se que as categorias organizadas por Kunz (2006), no plano didático para o ensino de Educação Física, torna-se viável e, ao se orientar por elas, estas possibilitam o desenvolvimento das competências necessárias que oportunizam aos alunos uma educação emancipatória.

O autor reforça a importância de uma didática comunicativa no agir educacional.

[...] uma teoria no sentido crítico-emancipatório precisa, na prática, estar acompanhada de uma didática comunicativa, porque ela deverá fundamentar a função do esclarecimento e da prevalência racional de todo o agir educacional. Assim, uma racionalidade, com o sentido do esclarecimento, implica sempre numa racionalidade comunicativa. Devemos pressupor que a educação é sempre um processo no qual se desenvolvem “ações comunicativas”. (...) A capacidade comunicativa não é algo dado, simples produto da natureza, mas deve ser desenvolvida. (KUNZ, 2005, p.317)

Ou seja, a ação comunicativa infere sobre o interlocutor o esforço de sistematizar o pensamento, e ele o faz por meio da linguagem. É a ação comunicativa que irá sustentar a possibilidade de se criar, no contexto das aulas, um

ambiente propício ao desenvolvimento emancipatório. Logo, quando se oportuniza ao aluno a sistematização por meio da linguagem (seja ela de qualquer natureza), tem-se a convicção de que a ele se oferece o desenvolvimento de sua capacidade rumo à criticidade.

Kunz (2006) apresenta um esquema que sintetiza e relaciona as competências objetiva, social e comunicativa com as categorias trabalho, interação e linguagem. Podemos observar, a seguir, essa esquematização no Quadro 4.

Quadro 4 - Esquematização das competências objetiva, social e comunicativa, relacionando-as com as Categorias trabalho, interação e linguagem.

	CATEGORIAS		
	TRABALHO	INTERAÇÃO	LINGUAGEM
ASPECTO DOS CONTEÚDOS	Ter acesso aos conhecimentos e informações de relevância e sentido para a aquisição de habilidades ao esporte de acordo com o contexto.	Ter acesso às relações esportivo-culturais, vinculadas à cultura do movimento do contexto social	Ter acesso aos conteúdos simbólicos e linguísticos que transcendem o contexto esportivo.
ASPECTO DO MÉTODO	Possibilitar o acesso às estratégias de aprendizagem, técnicas, habilidades específicas e de capacidades físicas.	Capacitação para assumir, conscientemente, papéis sociais e a possibilidade de reconhecer a inerente necessidade de se-movimentar.	Aperfeiçoamento das relações de entendimento de forma racional e organizada.
ASPECTO DOS OBJETIVOS	Capacitar, para o mundo dos esportes, movimentos e jogos de forma efetiva e autônoma, com vistas à vida futura relacionada ao lazer e ao tempo livre.	Capacitar para um agir solitário, cooperativo e participativo.	Desenvolver capacidades criativas, explorativas, além da capacidade de discernir e julgar de forma crítica.
	OBJETIVA	SOCIAL	COMUNICATIVA
	COMPETÊNCIA		

Fonte: Kunz (2006, p. 38)

Por fim, ao optar pela abordagem crítico-emancipatória, objetiva-se que os alunos consigam pensar de forma autônoma e se tornem sujeitos emancipados.

2.1 A EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS

Neste tópico, analisamos as políticas curriculares para o Ensino Fundamental Brasileiro, situando a Educação Física para esse nível de ensino. Para isso, inicialmente, recorreremos à análise do art. 205 da Constituição Federal de 1988, de acordo com o qual

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida

e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 1988, Art. 205).

Pretendendo sua ampliação a toda a população, na medida em que aumentou sua oferta nos anos seguintes, deu indicativo de fomento à Educação Física ao asseverar, no Art. 217, que “É Dever do estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um” (BRASIL, 2012, p.125).

No ano de 1996, Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) sofreram uma reformulação, na qual foi ressaltada a importância da articulação da Educação Física entre o aprender a fazer, o saber do porquê de se estar fazendo e como se relacionar com esse saber (Brasil, 1997). Os PCN's buscavam a contextualização dos conteúdos da Educação Física com a sociedade brasileira, devendo a EF ser trabalhada de forma interdisciplinar, transdisciplinar e através de temas transversais, favorecendo o desenvolvimento da ética, cidadania e autonomia.

Em 1997, o Ministério da Educação publicou os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), analisando as principais premissas apontadas por esse documento para o Ensino Fundamental, do 1º ao 5º ano, apontados como referenciais de qualidade para a Educação brasileira. Entre suas propostas, os PCN's apontaram: os conteúdos desenvolvidos nas esferas conceituais, procedimentais e atitudinais; a concretização de um currículo tratado de forma contextualizada e interdisciplinar; a organização escolar em ciclos; a avaliação tratada como processo formativo e a formação integral do aluno. Já no ano de 1998, foram consolidados, em dez (10) volumes, os PCN's para o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano. A intenção foi ampliar e aprofundar um debate educacional que envolvesse a escola, os pais e/ou responsáveis pelo aluno, governos nas esferas municipal, estadual e federal, bem como a sociedade civil.

Essa proposta apresentada pelos PCN's vem em consonância com uma visão de ensino que assista mais precisamente às necessidades do alunado em sua vida social. Além de ter se preocupado com o trato dos conteúdos escolares, também orientou a organização escolar em forma de ciclos, em lugar do tradicional sistema seriado até então vigente no sistema educacional brasileiro. Foi considerada uma

“tentativa de superar a segmentação excessiva produzida pelo regime seriado e de buscar princípios de ordenação que possibilitem maior integração do conhecimento” (Brasil, 1997, p. 42). Segundo o mesmo documento, as séries anuais devem dar lugar a ciclos de dois anos de duração⁹. Com essa medida se objetiva proporcionar a superação da reprovação desnecessária, principalmente, no primeiro ano do ensino fundamental, bem como oportunizar uma alfabetização mais efetiva. Um sistema educacional baseado em ciclos não visa apenas à alteração na organização escolar, mas também na maneira de se pensar o desenvolvimento da aprendizagem, a avaliação e a aprovação/reprovação (Miranda, 2005).

Nessa perspectiva, os professores de Educação Física precisam realizar um planejamento em sintonia com a escola e a equipe pedagógica, fazendo uso de seus conhecimentos em busca dos interesses e necessidades dos alunos.

Desde 2006, a duração do Ensino Fundamental, que até então era de 8 anos, passou a ser de 9 anos. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9395/96) foi alterada em seus artigos 29, 30, 32 e 87, através da Lei Ordinária nº 11.274/2006, ampliando a duração do Ensino Fundamental para 9 anos e estabelecendo como prazo para implementação da Lei pelos sistemas de ensino, o ano de 2010.

O Ensino Fundamental passou então a ser dividido da seguinte forma:

Anos Iniciais – compreende do 1º ao 5º ano, sendo que a criança ingressa no 1º ano aos 6 anos de idade (1º e 2º Ciclos);

Anos Finais – compreende do 6º ao 9º ano (3º e 4º Ciclos).

Os sistemas de ensino têm autonomia para desdobrar o Ensino Fundamental em ciclos, desde que respeitem a carga horária mínima anual de 800 horas, distribuídos em, no mínimo, 200 dias letivos efetivos.

Quanto a sua atual organização, o ensino fundamental pode ser visualizado

⁹ Com o Decreto nº 11.274/06, que altera o Ensino Fundamental para nove anos de duração, promoveu também mudança na organização da educação por ciclos. Sendo assim, o primeiro ciclo, correspondente ao momento de alfabetização, teria duração de três anos e os demais ciclos dois anos de duração. Com isso, os anos iniciais do ensino fundamental passam a conter cinco anos de escolarização.

na sequência no Quadro 5:

Quadro 5 - Organização do Ensino Fundamental

Ensino Fundamental								
Anos Iniciais					Anos Finais			
1º Ciclo			2º Ciclo		3º Ciclo		4º Ciclo	
1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º

Fonte: Brasil (2004, p. 18)

O currículo para o Ensino Fundamental Brasileiro tem uma base nacional comum, que deve ser complementada por cada sistema de ensino, de acordo com as características regionais e sociais, desde que obedeçam às seguintes diretrizes:

- I - a difusão de valores fundamentais ao interesse social, aos direitos e deveres dos cidadãos, de respeito ao bem comum e à ordem democrática;
- II - consideração das condições de escolaridade dos alunos em cada estabelecimento;
- III - orientação para o trabalho;
- IV - promoção do desporto educacional e apoio às práticas desportivas não-formais. (BRASIL, Lei nº 9.394/96, Art. 276)

A LDB, de acordo com a redação dada pela Lei nº 11.274, de 2006, Art. 32, determina que

- O ensino fundamental obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante:
- I – o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;
 - II – a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade;
 - III – o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;
 - IV – o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social. (BRASIL, Lei nº 11.274/2006, Art. 32)

A aprovação desse texto representou um avanço para Educação Física, pois não havia reconhecimento dela enquanto área de conhecimento valioso para o desenvolvimento das pessoas, sendo, na maioria das vezes, usada como mecanismo político dos governos para sujeição da população. Castellani Filho (2002) reconhece que foi a eliminação da camisa de força que aprisionava a Educação Física nos limites do afamado eixo paradigmático da aptidão física, vinculada, apenas, ao desenvolvimento físico.

O Conselho Nacional de Educação aprovou, em 7 de abril de 1998, uma resolução que definiu as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (DCNEF), a saber, a Resolução CNE/CEB nº 02, de 1998 (BRASIL, 1998). Essas DCNEF, além de trazerem um currículo focado na formação de competências e habilidades, reforçaram a Educação Física como componente curricular obrigatório da Educação Básica, conforme pode ser observado no Art. 3º da referida Resolução:

- I - As escolas deverão estabelecer como norteadores de suas ações pedagógicas:
- a) os princípios éticos da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum;
 - b) os princípios dos Direitos e Deveres da Cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática;
 - c) os princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais. (BRASIL, Resolução CNE/CEB nº 2/1998, Art. 3º)

Entre 28 de março e 01 de abril de 2010, foi realizada a Conferência Nacional de Educação (CONAE), com a presença de especialistas para debater a Educação Básica. A CONAE alertou para a necessidade de ser ter uma Base Nacional Comum Curricular, como parte de um Plano Nacional de Educação. Nesse mesmo ano, foi lançada a Resolução CNE/CEB nº 7, de 14 de dezembro de 2010, onde foram fixadas as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Essa Resolução reafirmou a EF na área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, e tem se revelado importante na orientação à análise e a reestruturação dos currículos da Educação Básica, na intenção de superar o recorrente isolamento e fragmentação dos componentes curriculares. Essas normativas concederam à EF a oportunidade, e a consequente responsabilidade, de proporcionar aos alunos diversas vivências, com o objetivo de conhecer e apreciar diferentes práticas corporais sistematizadas, entendendo-as como produções culturais diversificadas e dinâmicas.

As DCNEF, juntamente aos PCNEF, determinam que as linguagens não sejam somente exigidas como modos de expressão/comunicação, mas como geradora de significados, conhecimentos e valores, bem como apontam a

interdisciplinaridade como um dos princípios que baseiam a edificação do conhecimento. A proposta da interdisciplinaridade, direcionada à formação do aluno, comunica a interpretação do saber como um só, e não de forma fragmentada.

As orientações das DCNEF à Educação Física determinam a necessidade de compreender os aspectos históricos que transitam no imaginário cultural da escola perante à Educação Física no Ensino Fundamental, além de compreender que a identidade desse componente curricular é alicerçada a partir das negociações e das disputas que acontecem entre seus profissionais, além daquelas travadas pelos outros agentes da escola (BRASIL, 2006).

Enfim, as DCNEF, em companhia dos PCNEF, tentam aproximar a EF como um componente curricular integrado à formação cultural do aluno, consolidado a partir da sistematização do conhecimento e da organização curricular integrada.

Já no ano de 2014, a Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, regulamentou o Plano Nacional de Educação (PNE), com vigência de 10 (dez) anos. O Plano tem 20 metas voltadas à melhoria da qualidade da Educação Básica, sendo que 4 (quatro) delas tratam da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesse mesmo ano, entre 19 e 23 de novembro, ocorreu a 2ª Conferência Nacional pela Educação (CONAE), organizada pelo Fórum Nacional de Educação (FNE), do qual resultou um documento sobre as propostas e reflexões para a Educação brasileira, sendo um importante referencial para o processo de mobilização para a BNCC.

No ano de 2015, a primeira versão da BNCC é disponibilizada e, neste mesmo ano, aconteceu uma mobilização das escolas de todo o Brasil para a discussão do documento preliminar desse documento. No ano seguinte, a segunda versão foi disponibilizada e, de 23 de junho a 10 de agosto de 2016, aconteceram 27 Seminários Estaduais com professores, gestores e especialistas para debater a segunda versão da BNCC. O Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed) e a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime) promoveram esses seminários.

Em abril de 2017, o MEC apresentou a versão final da BNCC ao Conselho Nacional de Educação (CNE). O CNE elaborou o seu parecer sobre a BNCC, bem como o seu projeto de Resolução, que foram encaminhados ao MEC. No dia de 20

de dezembro de 2017, a BNCC foi homologada pelo então Ministro da Educação, Mendonça Filho, por meio da Portaria MEC nº 1.570, de 20 de dezembro de 2017, conforme segue:

[...] O MINISTRO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, no uso de suas atribuições, tendo em vista o disposto no art. 2º da Lei nº 9.131, de 24 de novembro de 1995, e conforme consta do Processo nº 23001.000201/2014-14, resolve:

Art. 1 - Fica homologado o Parecer CNE/CP nº 15/2017, do Conselho Pleno do Conselho Nacional de Educação, aprovado na Sessão Pública de 15 de dezembro de 2017, que, junto ao Projeto de Resolução a ele anexo, instituem e orientam a implantação da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, explicitando os direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, a ser observada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica.

Art. 2 - Após a publicação do Acórdão do Supremo Tribunal Federal no julgamento da Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 4439, o Ministério da Educação poderá solicitar ao Conselho Nacional de Educação reavaliação do disposto para o ensino religioso na BNCC.

Art. 3 - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação. [...] (BRASIL, Portaria MEC nº 1.570/2017)

Em 06 de março de 2018, educadores do Brasil inteiro se debruçaram sobre a Base Nacional Comum Curricular, com foco na parte homologada do documento, correspondente às etapas da Educação Infantil e Ensino Fundamental, com o objetivo de compreender sua implementação e impactos na Educação Básica brasileira.

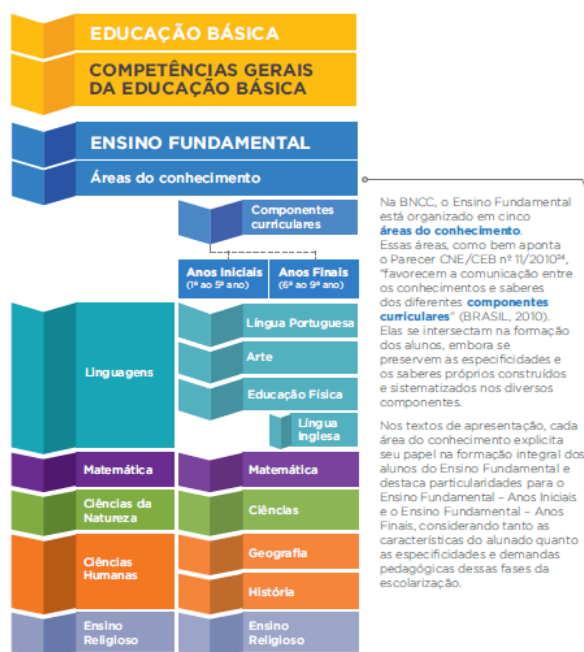
A BNCC é um documento que, além de orientar a elaboração do currículo específico de cada escola, considerando as peculiaridades metodológicas, sociais e regionais de cada uma, objetiva sistematizar o que é ensinado nelas, abarcando todos os níveis da Educação Básica. Apresenta-se com os objetivos de aprendizagem de cada etapa de sua formação nas áreas de Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas (BRASIL, 2016). Ela tem como base quatro políticas nacionais, que devem ser implantadas e interligadas entre si, no intuito de assegurar as necessárias condições para promoção de qualidade na Educação Básica (BRASIL, 2016), são elas: (1) Política Nacional de Formação de Professores, (2) Política Nacional de Materiais e Tecnologias Educacionais, (3) Política Nacional de Avaliação da Educação Básica e (4) Política Nacional de Infraestrutura Escolar.

Há também quatros eixos de formação do Ensino Fundamental, nos quais estão relacionados com os objetivos gerais de formação das áreas de conhecimento

para essa etapa, são eles: (1) Pensamento crítico e projeto de vida – adoção pelos alunos de atitude questionadora perante os problemas sociais, assumindo o protagonismo e projetando expectativas em relação à vida; (2) Intervenção no mundo natural e social – protagonismo dos alunos perante as questões sociais e ambientais contemporâneas; (3) Letramentos e capacidade de aprender – refere-se à ampliação da participação dos alunos no mundo letrado por sua inserção em esferas mais abrangentes da vida social; (4) Solidariedade e sociabilidade – esse eixo aborda os compromissos que o indivíduo assume em relação à coletividade e os processos de identidade que acontecem nos processos de reconhecimento e acolhimento das diferenças (BRASIL, 2016).

Com esses escritos, a BNCC vem propor um papel novo para os atores da Educação Básica, alicerçada nos pilares de protagonismo, independência, autonomia, significado, trabalho e pesquisa. Localizando a Educação Física, a BNCC prega, assim como a LDB, um ensino voltado à formação básica cidadã, pois ela orienta “[...] colocar em perspectiva as oportunidades de desenvolvimento do/a estudante e os meios para garantir-lhe a formação comum, imprescindível ao exercício da cidadania” (BRASIL, 2016, p.33). No Quadro 6, está a configuração da BNCC para o Ensino Fundamental:

Quadro 6 - Configuração da BNCC para o Ensino Fundamental



Fonte: Brasil (2018, p. 27)

Portanto, a Educação Física, compreendida como linguagem na Educação Básica, tem como finalidade contribuir com a formação da subjetividade humana, conforme apontam os próprios objetivos da aprendizagem. Desse modo, eles partem do entendimento da origem da dinâmica das práticas sociais que formam a cultura de movimento e das vivências delas, bem como na capacidade de utilizá-las em momentos de lazer e cuidados com a saúde, exigindo as condições necessárias às práticas. (BRASIL, 2018)

De acordo com a BNCC (2018, p.213), as práticas corporais devem continuar sendo tema da Educação Física, possibilitando com isso, realçar os múltiplos sentidos da cultura de movimento, superando sua simples reprodução, projetando sua leitura e produção.

Na BNCC, cada uma das práticas corporais tematizadas compõe uma das seis unidades temáticas abordadas ao longo do Ensino Fundamental. São elas (1) Brincadeiras e jogos, (2) Esportes, (3) Ginásticas, (4) Danças, (5) Lutas e (6) Práticas corporais de aventura. Cabe salientar que a categorização apresentada não tem anseios de universalidade, pois se trata de uma compreensão possível, entre outras, sobre as denominações das manifestações culturais tematizadas na Educação Física escolar.

Portanto, entende-se que nas aulas de EF, as práticas corporais deverão ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório, visando, com isso, assegurar aos alunos a possibilidade da construção e ressignificação de um conjunto de saberes que proporcionem ampliar sua consciência a respeito de seus movimentos e dos recursos para o cuidado de si e dos outros, almejando o desenvolvimento da autonomia para apropriação e emprego da cultura de movimento em diversas finalidades humanas, auxiliando sua participação de forma confiante e autoral na sociedade (BRASIL, 2018).

Nessa lógica, devemos considerar que a “cultura digital” está promovendo mudanças significativas na sociedade. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação, além do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, tablets e afins, os jovens estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores,

mas também engajados, cada vez mais, como protagonistas e se envolvendo diretamente em novas formas de interação multimidiática e de atuação social em rede, que se realizam de modo bastante dinâmico. Essa cultura também exhibe fortemente um apelo emocional e estimula o imediatismo de respostas e a efemeridade das informações, antepondo análises superficiais, o uso de imagens e formas de expressão mais sintéticas, diferentes dos procedimentos de expressar e argumentar, característicos da vida escolar.

Nesse contexto, com o intuito de conferir flexibilidade na delimitação dos currículos e propostas curriculares, bem como promover a adequação às realidades locais, as habilidades de Educação Física para o Ensino Fundamental – Anos Finais estão sendo propostas na BNCC, organizadas em dois blocos (6º e 7º anos; 8º e 9º anos) e se referem aos objetos de conhecimento, em cada unidade temática, representados abaixo no Quadro 7:

Quadro 7 - Organização dos objetos de conhecimento e suas respectivas unidades temáticas para o Ensino Fundamental Anos Finais.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
	6º E 7º ANOS	8º E 9º ANOS
Brincadeiras e jogos	Jogos eletrônicos	
Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão Esportes de invasão Esportes técnico-combinatórios	Esportes de rede/parede Esportes de campo e taco Esportes de invasão Esportes de combate
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico	Ginástica de condicionamento físico Ginástica de conscientização corporal
Danças	Danças urbanas	Danças de salão
Lutas	Lutas do Brasil	Lutas do mundo
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura urbanas	Práticas corporais de aventura na natureza

Fonte: Brasil (2018, p. 27)

Visto todo o exposto, a instituição escolar está sendo desafiada para o cumprimento do seu papel em relação à formação das novas gerações. É eminente que a escola preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada, além de continuar contribuindo para o desenvolvimento dos alunos, com uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais.

Contudo, é necessário que a escola compreenda e assimile ainda mais as novas linguagens e seus *modus operandi*¹⁰, expondo as possibilidades de comunicação e manipulação, que oriente para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao assimilar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes.

Portanto, é com essa viagem histórica pelas políticas curriculares do Ensino Fundamental que procuramos demonstrar a função desse nível de ensino, situando a Educação Física nele, que fechamos esse tópico, para que, no próximo, possamos adentrar nas peculiaridades do Ensino Fundamental na Escola Estadual Enéas Cavalcanti de Ceará Mirim/RN e seus atores.

¹⁰ *Modus operandi* é uma expressão em latim que significa “**modo de operação**”, na tradução literal para a língua portuguesa.

O Jogo Eletrônico na Educação Física Escolar



Relatos, Reflexões e possibilidades de Transcendência de Limites

Seção 3 - O Jogo Eletrônico na Educação Física Escolar: Relatos, Reflexões e possibilidades de Transcendência de Limites

Uma das dificuldades encontradas pelos professores da Educação Física Escolar está em desenvolver uma prática docente inovadora, que contemple novas estratégias de ensino e que caminhem com os avanços tecnológicos e suas constantes atualizações. Faz-se necessário, portanto, uma nova forma de pensar a EF, que desperte nos alunos o pensamento crítico, a partir de um agir comunicativo. Logo, torna-se indispensável desenvolver novas formas de ensinar os tradicionais conteúdos da EF. Assim, este capítulo atenta para todo o diálogo descrito nos capítulos anteriores, nos quais a temática dos JEs foi abordada, tendo como base a concepção crítico-emancipatória enquanto estratégia de ensino para o Ensino Fundamental dos anos finais, descrevendo desde a sua concepção até as reflexões sobre as possibilidades de ensino e suas limitações.

3.1 Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: transcendência de limites: da experimentação à criação/invenção (Experimentação).

Na tentativa de melhor clarificar o planejamento dos dez encontros e relatar as aulas e como ocorreu a interlocução, os próximos tópicos detalharão todo o passo-a-passo desse processo, aula por aula, trazendo as devidas reflexões e limites da experiência EF e os JE's.

Por oportuno, esclarecemos que a primeira etapa da transcendência de limites é a Experimentação, já discutida na metodologia desse estudo. Para isso utilizamos os três primeiros encontros, cujo objetivo principal foi perceber o que os alunos conheciam sobre os JEs, haja vista que para ensinar qualquer conteúdo aos alunos deve-se observar, pelo menos, as suas experiências anteriores (KUNZ, 2006, p. 18).

3.1.1 ENCONTRO 01 - START

No primeiro encontro, intitulado “*Start*”, vocábulo da língua Inglesa que significar começar ou iniciar, e tão comum nos JEs, é que começamos o nosso estudo. Apresentamos, a partir de uma aula expositiva dialogada em sala, a compreensão pelos alunos do planejamento para o terceiro bimestre. Explicamos a



proposta de intervenção, as temáticas e os procedimentos didático-pedagógicos.

Nesse primeiro encontro com as turmas, expomos o esboço do planejamento com a possibilidade de ajuste, caso fosse necessário. Logo em seguida, falamos dos critérios avaliativos para o bimestre, os quais foram: (1) participação nas aulas e (2) participação na construção e apresentação do trabalho colaborativo. Nesse momento, faz-se necessário frisar que o detalhamento de notas não fará parte deste escrito, pois, além de fugir ao escopo do estudo, também foi uma exigência da instituição escolar. A forma de avaliar a participação dos alunos foi através de construção do relatório espontâneo ao final de cada encontro. Na sequência, buscamos sensibilizar os alunos quanto ao trabalho colaborativo, a partir das vivências em sala e, principalmente, nos produtos que foram criados durante as aulas ao longo dos encontros.

Terminado esse primeiro momento, explicamos e entregamos para assinatura os termos de autorização necessários para coleta, bem como, o seu uso para fins de pesquisa. Esses documentos seguem nos Anexos do trabalho. Destacamos que os dados coletados sem a devida autorização não foram publicados na pesquisa.

Os estudantes das duas turmas, em sua maioria, receberam bem a proposta dos JEs nas aulas de EF, porém alguns dos alunos ficaram bastante curiosos em saber como se daria esse processo, visto que as aulas de EF eram, na maioria das vezes, o momento de “jogar bola”. Seguem alguns relatos dos alunos. Aluno 34 do 6º ano A: *“Será muito legal jogar vídeo game e poder mexer nos Tablets”*; Aluno 14 do 6º ano B: *“O melhor será poder acessar a internet e brincar com o vídeo game”*. Já um pequeno grupo desejava jogar, principalmente, o futebol e, por esse motivo, não recebeu positivamente a notícia, pois como era de costume, os alunos 07 e 08, ambos do 6º ano B, relataram: *“Vamos jogar bola que é melhor professor!”*.

Ficou notório nos relatos dos alunos que, apesar da boa aceitação da proposta das aulas, seria um grande desafio a mudança de realidade das suas aulas de EF, pois muitos não tiveram a oportunidade de vivenciar algo parecido em níveis anteriores de ensino, haja vista que a EF se baseava na linha procedimental do esporte.



Na sequência, pedimos que eles formassem grupos de quatro a seis componentes, de modo que os que tinham mais afinidade entre si formaram rapidamente os grupos. Notamos que se formaram algumas equipes compostas somente por meninos, outras, só por meninas e, devido o número estabelecido no início da aula, é que se formaram grupos mistos. Ocorreram alguns questionamentos com relação à possibilidade de se formarem grupos com mais de seis componentes. Aproveitamos para reforçar a necessidade do trabalho cooperativo e participativo e que aquele momento seria de grande valor para estreitar os vínculos de amizade entre os alunos da sala.

Após a formação dos grupos, pedimos que eles escolhessem um nome para a sua equipe, baseado em JEs que eles conheciam. Nesse momento, os alunos e alunas começaram a conversar com todo o vigor da juventude. Todos falando ao mesmo tempo. Uma voz mais alta que a outra, tentando impor a sua vontade para a escolha do nome. Pouquíssimos alunos não puderam opinar. Foi a oportunidade que esperávamos para propor que cada aluno teria um tempo para expor a sua proposta para a escolha do nome do grupo de modo que, ao final, eles deveriam eleger um nome que não fosse o que ele mesmo propôs.

Com isso os grupos foram definidos e ficaram assim para cada turma:

- 6º ano A: (1) Free Fire, (2) Candy Crush, (3) Clash Royale, (4) Sonic Dash, (5) Manecraft e (6) Pac man;
- 6º ano B: (1) Subway Surfers, (2) Call of Duty, (3) Arrow, (4) Roblox, (5) Mário Bros e (6) Pokémon Go.

O que chamou a atenção nessa escolha foi o fato de que esses JEs estão disponíveis para Smartphone, o que nos levou a imaginar, naquele momento, que a principal forma de contato com os JEs fosse através desse meio. Por esse motivo, pedimos aos alunos para pegarem os Tablets disponibilizados e realizassem uma busca na internet por esses jogos e os instalassem para, logo em seguida, jogarem livremente.

Outro ponto que chamou bastante atenção foi que boa parte dos alunos utilizaram o seu próprio aparelho celular durante a realização da pesquisa. Nesse



momento, ficou evidente que o uso consciente desse instrumento tecnológico em prol da educação, sendo por nós incentivada, é de grande valor pedagógico, mas, ao contrário, esse instrumento é comumente proibido nas instituições, transformando essa ferramenta em um aparelho disfuncional às aulas. Acreditamos que é possível superar esse engessamento na utilização desses aparelhos em sala, quando os professores reconhecerem suas potencialidades para o aprendizado dos jovens para além dos muros da escola, que é exatamente o que buscamos nesse trabalho.

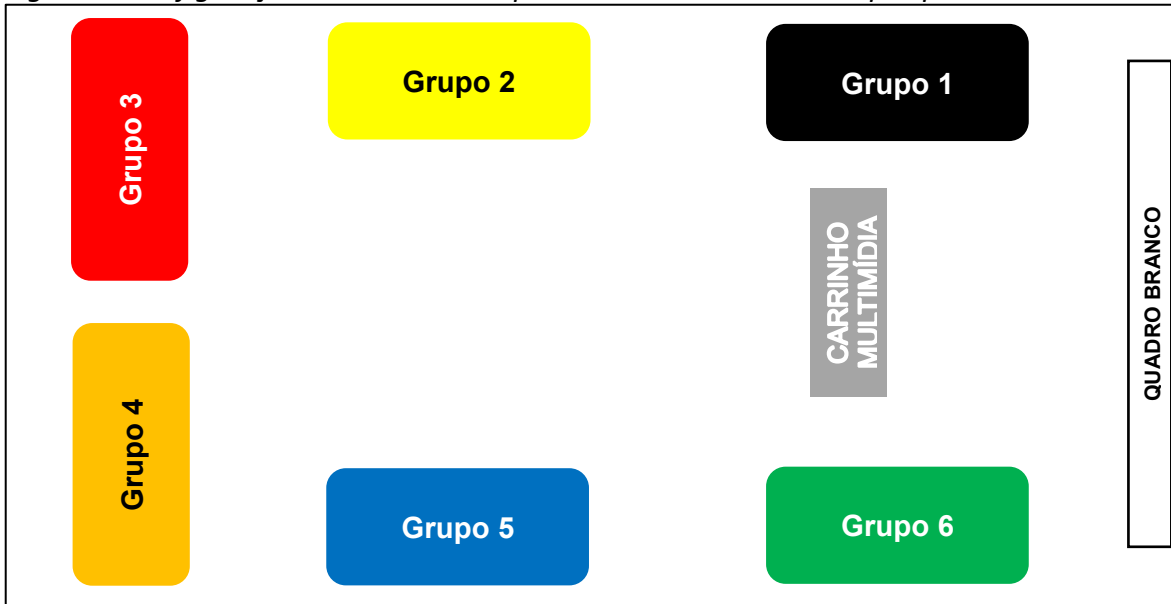
Corroborando com esse pensamento, Preto (1999), afirma que estamos imersos numa sociedade chamada de comunicação generalizada ou rede. Visto que, a sociedade está produzindo sujeitos sedentos pela inclusão das mídias na escola, que faça sentido e tenha significado em seu aprendizado. Os assim chamados de nativos digitais, já nasceram envoltos pelas tecnologias. Contudo, nascer envolto pelas tecnologias não significa que nasceram prontos para usá-las de modo crítico, eles precisam ser orientados para fazer isso de forma consciente em um processo que é necessariamente educativo.

Nesse sentido, consideramos a experiência aqui proposta como uma possibilidade interessante, enquanto estratégia de ensino, ajudando-os nesse aprendizado e, conseqüentemente, apropriando-se de conhecimento.

Com o objetivo de modificar a tão tradicional configuração de uma sala de aula, realizamos um sorteio para definir uma cor para cada grupo e propomos um *layout* diferente para a sala de aula. A nova configuração escolhida pelos alunos está representada na Figura 3. Ao final, pedimos que eles registrassem no relatório espontâneo suas impressões e sensações ao longo da aula, podendo ser um desenho, um poema, um pequeno texto ou outra forma de expressão relativa àquele primeiro encontro, que podemos observar na Imagem 15. Por fim, fizemos os encaminhamentos para o próximo encontro, que seria trazer para a escola os JEs que eles utilizavam e apresentar para a turma.



Figura 3- Configuração da Sala de aula para o desenvolvimento da pesquisa.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Imagem 15 - Momento de impressões gráficas no relatório espontâneo.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.



Na sequência apresentaremos alguns relatórios espontâneos produzidos nesse primeiro encontro. Conforme podemos observar na Imagem 16, a manifestação que se sobressaiu foi o desejo, da maioria das duas turmas, de “jogar bola”, apesar de toda a motivação e entusiasmo demonstrado no decorrer da aula. A nossa hipótese para explicar isso é que os alunos já estão condicionados a essa prática corporal nas aulas de EF quase que rotineiramente, nas quais, segundo relatos dos alunos, os meninos jogam futebol e as meninas, queimada. O que ao nosso olhar empobrece e limita a percepção de mundo dos alunos no que se refere a prática corporal. Outro ponto importante que se manifestou nos relatórios foi a possibilidade do uso dos Tablets pelos alunos. Apesar desse material estar disponível para uso, poucos foram utilizados. Muitos ainda se encontravam dentro da caixa lacrada, sendo deteriorado pelo tempo e falta de uso. De um total de quarenta e dois Tablets disponíveis, apenas vinte e sete estavam em condições para uso.

Imagem 16 - Alguns relatórios espontâneos produzidos no primeiro encontro de aula.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.



3.1.2 ENCONTRO 02 – MOSTRA DE JOGOS ELETRÔNICOS

No segundo encontro, intitulado “Mostra de Jogos Eletrônicos”, tivemos como principal objetivo didático-pedagógico observar as vivências relacionadas aos JEs fora do ambiente escolar, na vida cotidiana dos alunos. Os grupos realizaram uma apresentação dos seus JEs favoritos. Nesse momento, pudemos observar que a maioria dos alunos estavam usando o aparelho celular do tipo Smartphone para apresentar o seu JEs favorito, que eram, basicamente, os mesmos escolhidos para identificar os grupos, o que reforça a hipótese da escolha dos nomes das equipes, já citada no tópico anterior. Tal constatação, restringiu as possibilidades de gestos motores e limitou o sujeito a pequenos movimentos articulares manuais.

Na sequência, oportunizamos que todos pudessem vivenciar os JEs por um determinado tempo. Nesse momento, cada integrante do grupo deveria se dirigir para um outro grupo, no qual não se encontrasse outro membro do grupo original, possibilitando apresentar o seu JEs para outros alunos. Com isso, todos puderam experimentar os diferentes aparelhos e algumas plataformas.

Após finalizado esse momento, lançamos no quadro branco o seguinte questionamento para reflexão: *“Os avanços tecnológicos no tocante aos JEs, estão influenciando de alguma maneira a sua vida?”* Com essa pergunta feita para os grupos, eles deveriam, primeiramente, dialogar com os outros membros da sua equipe e posteriormente com os demais grupos da sala.

Após um breve tempo de confabulações, os alunos relataram, basicamente, os “pontos positivos” referentes aos JEs como, por exemplo: “é divertido, aumenta a concentração, é empolgante, faz novas amizades”, entre outros pontos. Aspectos considerados como “pontos negativos”, entretanto, não estavam claros para os alunos. Pontos como a quantidade de horas destinadas ao JEs, a auto-exclusão do convívio social, procrastinação das atividades escolares, jogos violentos que possam estimular comportamentos antissociais se agregados ao tipo de jogador com tendência para tais comportamentos etc. O vício em videogame é considerado, pela Organização Mundial da Saúde (OMS), como transtorno mental. Também se evidenciam diversos problemas articulares. Problemas relacionados aos aspectos socioculturais relacionados aos JEs estavam obscurecidos para a maioria dos

alunos.

Seguindo adiante, voltamos a indagar a turma com o seguinte questionamento: *“Agora que já percebemos alguns pontos positivos e pontos negativos sobre os JEs, volto a perguntar: “Os avanços tecnológicos no tocante aos JEs estão influenciando a sua vida para melhor ou não?”* Alguns alunos começaram a reconhecer algumas atitudes de pessoas próximas, e neles mesmos, como sendo prejudicial. O aluno 37 relatou: *“Professor, já passei a noite toda jogando e assistindo no celular. No outro dia, vim só dormir na sala”*. A aluna 22 proferiu o seguinte: *“À noite lá em casa, cada um fica no seu canto olhando o celular”*. O aluno 8 relatou que: *“Prefiro jogar no celular do que brincar na rua”*. Muitos outros relatos semelhantes a esses emergiram.

Na continuidade, voltamos a utilizar os relatórios espontâneos com o propósito dos alunos registrarem, através do grafismo, os seus sentimentos e pensamentos referentes à vivência em sala, como mostra a Imagem 17.

Imagem 17 - Alunos registrando através do grafismo seus sentimentos e pensamentos.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

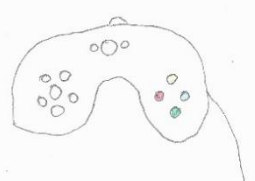


Como no tópico da aula anterior, apresentaremos alguns relatórios espontâneos produzidos nesse segundo encontro.

Imagem 18 - Alguns relatórios espontâneos produzidos no segundo encontro.

RELATÓRIO ESPONTÂNEO


Eu gostei de conhecer mais o que o jogo pode fazer com a gente, gostei de aprender mais com o professor.



“Eu gostei de conhecer mais o que o jogo pode fazer com a gente, gostei de aprender mais com o professor.” Aluno 14

RELATÓRIO ESPONTÂNEO


Eu aprendi o lado bom e o lado ruim dos jogos.



“Eu aprendi o lado bom e o lado ruim dos jogos.” Aluno 21

RELATÓRIO ESPONTÂNEO

Estou muito ansiosa para a próxima aula, gostei muito!



“Estou muito ansiosa para a próxima aula, gostei muito!” Aluno 1.

RELATÓRIO ESPONTÂNEO

A aula de hoje é muito legal, me ajudou a aprender mais sobre os jogos. Os benefícios e os malefícios. A aula de hoje foi muito legal!

“A aula de hoje é muito legal. Me ajudou a aprender mais sobre os jogos. Os benefícios e os malefícios. A aula de hoje foi muito legal!” Aluno 33.

Kunz (2006) trata a encenação como etapa do processo pedagógico em que se exploram as possibilidades e propriedades dos recursos didáticos, bem como proporciona ao educando a descoberta de variadas estratégias à realização das ações, oportunizando fazer uso de suas vivências socioemocionais para a interpretação das atividades propostas. Logo, utilizar os JEs como estratégia de



ensino na tematização de aspectos socioculturais, de acordo com a percepção dos alunos sobre os JEs, através do registro de uma forma de linguagem (nesse caso escrito e/ou por desenho), nas aulas de Educação Física, pode contribuir para que os educandos desenvolvam processos críticos-reflexivos.

Para finalizar, percebemos os alunos como sujeitos de seu próprio processo de aprendizagem, a partir da possibilidade de agirem autonomamente, intencionando a criatividade, a comunicação e a cooperação. Admitindo o pensamento de Hildebrandt e Laging (1986), essa centralidade nos educandos tem papel fundamental nos processos de ensino-aprendizagem, pois estes deixam de ser “objetos” da aula para se tornarem “sujeitos” da mesma.

No encerramento desse segundo encontro, realizamos os encaminhamentos para o próximo. Optamos pela exibição de uma produção cinematográfica, que tinha os JEs como plano de fundo.

3.1.3 ENCONTRO 03 – JOGADOR Nº 1 ¹¹

No terceiro encontro, intitulado “Jogador nº 1”, tivemos como principal objetivo didático-pedagógico, a partir da exibição desse filme de ficção-científica que aborda um futuro não muito distante, onde as pessoas passam mais tempo no mundo virtual que no mundo real, estimular a percepção dos alunos para a sociedade contemporânea, que se encontra conectada em rede, onde ferramentas de relacionamentos e mídias sociais virtuais, como WhatsApp, Facebook, Instagram e YouTube, consolidaram-se como uma necessidade básica de convívio, o que verdadeiramente encurtou os referenciais de espaço e tempo, ou seja, temos acesso à informação no tempo em que ela está acontecendo.

Nesse contexto do ciberespaço onde se passa a nossa trama, com diversas reflexões de ordem filosófica e psicológica, bem como mudanças nas relações socioculturais; onde o JEs é objeto e fenômeno de reflexão para compreendermos que o seu significado transcende a delimitação de um campo de saberes; onde cada olhar, ao pensar sobre os JEs, terá interpretações singulares, não há como esgotar

¹¹ Link para assistir o Filme Jogador Nº 1:

https://www.youtube.com/watch?v=EdghFaRiXbc&list=PLwho2BO0EdqPDCI_jLGoH3k2gMx2bm7nX

as suas possibilidades de significação.

Imagem 19 - Cartaz e imagens do filme Jogador Nº 1.



Fonte: Imagens retirada da Internet.

É importante ressaltar que, se por um lado os avanços tecnológicos aproximaram as pessoas que estão fisicamente distantes, por outro, elas afastam quem realmente está próximo. Hoje se vive *online*¹², onde o mundo real e o virtual coexistem e interagem, o que pode ocasionar uma percepção diferente da realidade. Muitas vivências, principalmente na infância, a exemplo do contato pessoal, do olho no olho, da sensibilidade de perceber um abraço, de toda a afetividade das relações interpessoais nos mais variados níveis de amizade e familiaridade, do brincar espontâneo com outras crianças, ou seja, o “Brincar e Se-movimentar”¹³ (SURDI, MELO e KUNZ, 2016), recebem, atualmente, outros significados e sentidos.

Nesse sentido, recorreremos a Kunz (2000), que nos fala ser primordial interpretar o movimento humano como fenômeno fundamental da vida, ou seja, uma existência sem movimento é impensável. Movimento esse que ultrapassa o sentido de deslocamento no espaço e tempo. O entendimento do “Se-movimentar” se orienta pela qualidade do movimento, que está estreitamente associada às vivências, às emoções e à sensibilidade das ações experimentadas. Nesse feito, valoriza-se o sentir humano ao incorporar o ser que se movimenta ao seu

¹² adv. De modo a estar numa conexão ou na internet no exato momento em que acessa; adj. Que se pode acessar pelo computador: (Etm. do inglês: online)

¹³ Elenor Kunz, em vários de seus escritos, apresentou esse conceito do “Brincar e Se-movimentar” da criança por duas razões: uma em função da teoria do “se-movimentar humano”, apresentado no Brasil desde 1991, e outra, por achar que o brincar da criança, na maior parte da literatura que trata desse assunto, é um “brincar didatizado”, por apresentar um brincar com finalidades, orientadas para o melhor desenvolvimento do futuro adulto.



movimento. Possibilidade esta que se encontra essencialmente no mundo real.

Nessa compreensão, Napolitano (2009) norteia para a utilização crítica das mídias audiovisuais, evidenciando os filmes cinematográficos, os quais podem e devem ser utilizados de diversas maneiras pelos professores, como texto-gerador. Corroborando com essa perspectiva, Bévort e Belloni (2009) afirmam que a utilização das mídias no contexto escolar deve ser considerada como uma nova forma de pensar, aprender, produzir e divulgar conhecimentos e informações.

Desse modo, espera-se que os estudantes possam perceber algumas atitudes em seu mundo semelhantes aos envolvidos com a trama de ficção, e que possam relacionar, de forma crítica, um pensamento sobre a percepção de corpo no que é real e o que é virtual. Sobre isso, a concepção Crítico-Emancipatória (KUNZ, 2006) esclarece que devemos buscar a conscientização dos alunos, com a intenção de formar sujeitos crítico-reflexivos, que procurem questionar não só as situações escolares, mas, principalmente, a sua realidade social, buscando a emancipação como forma de se libertar das condições que limitam suas capacidades racionais críticas e, diante disso, de todo seu agir no contexto sociocultural.

Imagem 20 - Alunos assistindo o filme Jogador Nº 1.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.



Finalizamos esse encontro sem poder realizar o relatório espontâneo pois, a exibição do filme tomou todo o tempo da aula e um pouco do intervalo dos alunos. O que nos deixou gratificados foi a maioria ter preferido sacrificar um pouco do intervalo para assistir o desfecho da trama. Para o próximo encontro retomaremos o filme como plano de fundo para discutir questões importantes ao nosso ver de como nos relacionamos através das ferramentas midiáticas. No Quadro 8, apresentamos a esquematização dos Encontros 01,02 e 03 para o que se espera.

Quadro 8- Esquematização dos Encontros 01, 02 e 03.

	CATEGORIAS		
	TRABALHO	INTERAÇÃO	LINGUAGEM
ASPECTO DOS CONTEÚDOS	Temática dos JE's para as aulas de EF, bem como o manuseio de aparelhos tecnológicos.	Apontamento para a tecnologia e sua presença em nossa sociedade contemporânea.	Uso da tecnologia para acessar a internet, de forma espontânea, para buscar e informações.
ASPECTO DO MÉTODO	Possibilidade do trabalho em grupo para a germinação do pensamento crítico	Oportunizar que cada sujeito do grupo possa se expressar para os demais.	Aceitação pela escolha do nome do grupo de trabalho de forma cooperada e participativa.
ASPECTO DOS OBJETIVOS	Preparar para o uso consciente da tecnologia.	Preparar para convívio solidário, participativo e responsável.	Capacidade expressar suas percepções através do registro em papel.
	OBJETIVA	SOCIAL	COMUNICATIVA
	COMPETÊNCIA		

Fonte: Autoria própria.

3.2 Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: transcendência de limites: da experimentação à criação/invenção (Encenação por aprendizagem).

A segunda etapa da transcendência de limites é a Encenação por aprendizagem, apresentada na Metodologia desse estudo. Para isso, foram disponibilizados os encontros, 04, 05, 06 e 07, cujo objetivo principal foi ampliar os olhares e saberes dos discentes através das vivências práticas para o fenômeno dos JEs. Para tanto foi necessário “desmitificá-lo” no contexto escolar, através de conhecimentos que permitissem aos alunos “criticá-lo dentro de um determinando contexto sócio-econômico-político-cultural” (KUNZ, 2006, p. 20).

3.2.1 ENCONTRO 04 – TECNOLOGIA E A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

No Encontro 4, intitulado “Tecnologia e seu impacto na sociedade



contemporânea”, tivemos como principal objetivo didático-pedagógico, a partir da exibição do Filme da aula anterior (Jogador N°1), debater como a tecnologia impacta a nossa sociedade, o nosso comportamento e a forma como nos relacionamos, tendo como plano de fundo os JEs como fenômeno cultural explorado na obra cinematográfica.

Esse encontro foi o primeiro de quatro encontros destinados à “*encenação por aprendizagem para a Transcendência de Limites*”, mencionada anteriormente no processo metodológico. Nessa intenção, no início da aula questionamos os educandos: Quais foram os pontos mais significativos que vocês puderam perceber no filme da aula passada? Na medida em que surgiam as respostas, elas eram anotadas no quadro branco da sala. Obtemos algumas respostas como:

- ⇒ *“O mundo real é uma porcaria, por isso as pessoas preferem estar no jogo”;*
- ⇒ *“No jogo, elas podem ser uma outra pessoa diferente do mundo real”;*
- ⇒ *“As pessoas podem ter o corpo que quiserem”;*
- ⇒ *“As pessoas estavam infelizes”;*
- ⇒ *“As pessoas viviam presas em suas casas”;*
- ⇒ *“No início do filme as pessoas não se conheciam pessoalmente somente no jogo”;*
- ⇒ *“A violência era liberada geral, no jogo as pessoas podiam se matar à vontade”.*

Depois desse primeiro momento, foi solicitado aos grupos que conversassem entre os componentes e escolhessem uma das afirmações que estavam no quadro branco, para que, logo em seguida, eles pudessem debater sobre a afirmação escolhida. Após algum tempo, abrimos o debate para a sala com o seguinte questionamento: “De acordo como o que vocês discutiram em grupo, pergunto: Qual é a influência da tecnologia nessas questões anotadas no quadro e como isso afeta a nossa sociedade? Muitos foram os braços levantados, quase simultaneamente, e tão ávidos para falar que inúmeras vozes surgiram, o que tornou difícil compreender suas colocações. Apesar da desordem de falas que se observava naquele momento, essa situação, de certa forma, deixou-me muito feliz.

Tive que rever uma nova estratégia para que todos pudessem se expressar.



Três assuntos se destacaram entre os demais, foram eles: (1) Que as pessoas mentem fingindo ser uma outra pessoa, (2) que a violência é aceitável, (3) que o mundo virtual é uma mentira real.

No primeiro, os alunos relataram uma parte do filme em que uma mulher usa um avatar de um homem para poder ser aceito no meio dos melhores jogadores. Com isso, alguns alunos confessaram que conhecem alguém que já fingiu ser uma outra pessoa, quando acessavam a internet, em especial as redes sociais. No segundo item, a questão da violência surgiu pelo fato do filme apresentar inúmeras cenas de violência, de modo que quando relacionaram com os JEs, notaram que os melhores jogos eram os que tinham atos de violência, com atitudes antissociais como roubar, espancar e matar, o que, no olhar da turma, são “aceitáveis” pela sociedade. Já o terceiro ponto, ocorreu em decorrência de uma cena, já no final do filme, onde a plataforma que rodava o jogo foi desligada em alguns dias da semana para que as pessoas pudessem aproveitar o mundo real e se relacionarem com outras pessoas fora do mundo virtual, o que foi considerado uma atitude antipopular, gerando protestos por parte da população. O filme termina com uma frase dizendo “A realidade é a única coisa real”. Durante o debate, a aluna nº 18 chegou à conclusão de que o mundo virtual é uma mentira real, devido ao fato dela estar em todo lugar e ao mesmo tempo em lugar nenhum, pois não existe fisicamente.

Os diversos comentários, uns mais elaborados e outros nem tanto, deixou-me bastante gratificado, pois extravasaram, mais uma vez, o tempo de aula, e adentraram na experiência de cada um. Os relatos mostraram que os temas estão encorpados de sentidos e significados, o que nos leva a crer que estamos traçando um caminho que virá a contribuir para a formação crítica dos alunos, rumo a uma EF diferenciada e alinhada com as novas demandas da área.

Apesar de estarmos atentos ao tempo destinado à aula, finalizamos esse encontro sem realizar o relatório espontâneo, devido ao riquíssimo debate e por perceber a necessidade dos alunos em expor suas ideias, isso levou a mais uma vez extrapolar o tempo da aula.

3.2.2 ENCONTRO 05 – ESPORTES: TÊNIS E DARDO

No encontro 5, intitulado “Esportes: Tênis e Dardo”, tivemos como principal



objetivo didático-pedagógico o de analisar a percepção dos alunos quanto à utilização dos JEs em duas práticas corporais pouco comuns em sua cultura de movimento. Optamos pelas práticas corporais do Tênis e do Dardo. Para isso, optamos pelo Console Xbox 360 – Kinect, e o jogo escolhido para essa proposta pedagógica foi o JE intitulado Kinect Sports. Há autores afirmando que “com as invenções rápidas e constantes no mundo computacional, a invenção dos sensores de movimento muda o conceito de atividade passiva sobre JEs para total atividade corpórea” (BARACHO, GRIPP E LIMA, 2012). Essa interatividade promove o movimento corporal, tirando da ociosidade até mesmo o aluno que não gosta ou não é adepto do movimento físico através dos jogos tradicionais.

O encontro se deu em três momentos, (1) Explicação de como funciona a plataforma e os cuidados para utilização correta e segura do equipamento, (2) vivência dos JEs (3) preenchimento do relatório espontâneo.

No primeiro momento aconteceu a explicação de como utilizar a plataforma do console e os cuidados que se deviam tomar para a sua correta utilização. Como por exemplo:

- Deve-se estar a no mínimo três metros de distância do sensor de movimento para que se tenha uma boa leitura dos movimentos dos jogadores;
- No jogo de Dardos, poderá jogar até quatro jogadores por jogo e, no Tênis, dois por vez;
- Manter uma distância segura do outro jogador enquanto joga. Pedimos aos alunos que abrissem os braços e dessem um giro de 360°, sendo esse espaço a sua área de segurança, e que mesmo havendo deslocamento, orientamos que sempre tivesse atenção ao seu entorno.

Como optamos em usar apenas um aparelho, muitos alunos ficaram “parados”. Então, sugerimos a turma que, quem estivesse assistindo tomasse nota das ações dos colegas, a fim de ajudá-los, podendo fazer orientações durante o jogo. A imagem 21 mostra os alunos vivenciando o jogo de Dardos e a Imagem 22, o jogo

de Tênis.

Imagem 21 - Alunos vivenciando o jogo de dardos.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Imagem 22 - Alunos vivenciando o jogo de Tênis.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Utilizamos quase todo o horário destinado à aula para essa vivência, para que fosse possível que todos jogassem. Os alunos se organizaram



espontaneamente, não havendo a necessidade de mediação do professor nesse ponto. Foram momento ricos e divertidos. Mesmo os alunos mais tímidos se permitiram a encenar. Na sequência, pedimos que preenchessem os relatórios espontâneos com o propósito de que os alunos registrassem seus sentimentos e pensamentos referentes à vivência em sala, como mostram as Imagens 23 e 24, através do grafismo.

Imagem 23 - Alguns relatórios espontâneos logo após o jogo de Dardos.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Imagem 24 - Alguns relatórios espontâneos logo após o jogo de Tênis.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Quando observamos os relatórios espontâneos expostos acima, há uma manifestação sobre as experiências e os entendimentos vivenciados pelos alunos. Segundo Kunz (2006), para se chegar à emancipação é necessário um saber crítico cuja origem é no mundo vivido dos sujeitos, o qual perpassa por um saber elaborado pelo processo interativo e comunicativo livre de coerção. O autor ainda nos alerta no sentido de que “devem haver sempre momentos na vida da pessoa, seja adulto, criança ou adolescente, em que a expressão de sua natureza sensível, comunicativa, alegre e prazerosa seja possibilitada” (KUNZ, 2006, p. 121).



3.2.3 ENCONTRO 06 – SIMPLEMENTE DANÇE

No encontro 6, intitulado por “Simplesmente Dance”, tivemos como principal objetivo didático-pedagógico o de analisar a percepção dos alunos quanto à utilização dos JEs para o ensino da dança. Optamos pela versão do Just Dance 2015 para a vivência em sala de aula no Console Xbox 360 – Kinect.

Esse encontro foi o segundo de quatro encontros destinados a “*encenação por aprendizagem para a Transcendência de Limites*”. Da mesma forma que no encontro anterior, a aula se deu em três momentos: (1) Explicação de como funciona a plataforma e os cuidados para utilização correta e segura do equipamento; (2) vivência dos JEs e (3) preenchimento do relatório espontâneo.

No primeiro momento, relembramos a maneira para a melhor utilização da plataforma do JE e os cuidados que se deviam tomar para a integridade dos alunos, a saber:

- Manter-se no mínimo três metros de distância do sensor de movimento (Kinect) para que se tenha uma boa leitura dos movimentos dos jogadores;
- No Just Dance, o equipamento comporta entre dois a seis jogadores dependendo da música escolhida;
- Pedimos aos alunos que abrissem os braços e descem um giro de 360°, sendo esse espaço a sua área de segurança, e que mesmo havendo deslocamento, orientamos que sempre tivesse atenção ao seu entorno.

Essa, de longe, foi a aula com a maior adesão, durante a qual todos fizeram questão de vivenciar inúmeras vezes. Mesmo havendo apenas um console, muitos alunos ficaram dançando fora do alcance do sensor de movimento, da mesma forma que os demais que estavam na zona de leitura. A imagem 25 mostra os alunos vivenciando a Dança através do Just Dance 2015.



Imagem 25 - Alunos vivenciando a dança através do Just Dance 2015.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

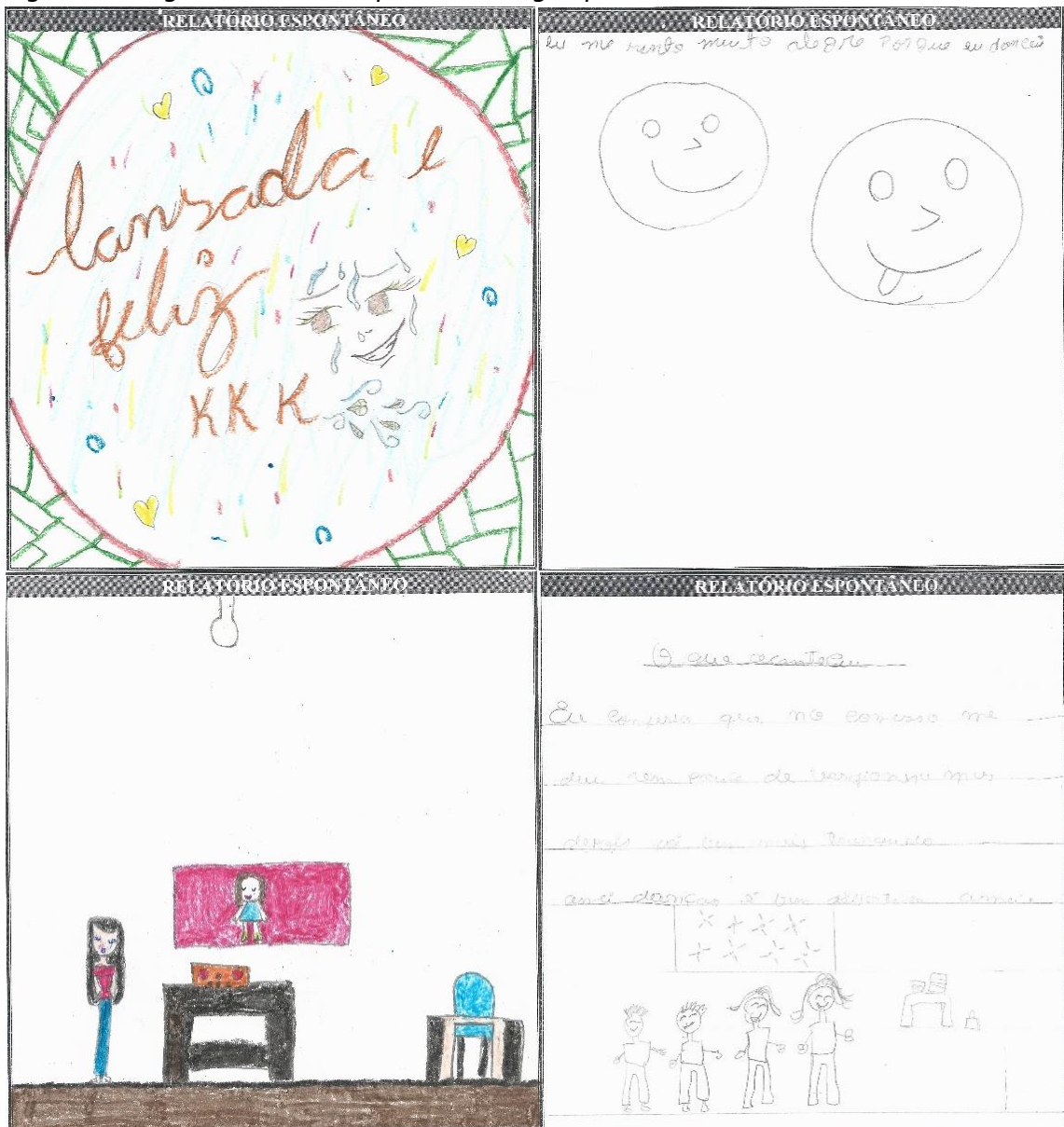
Assim como na aula anterior, utilizamos quase todo o horário destinado à aula para essa vivência, para que fosse possível a participação de todos. Os alunos



inicialmente se organizaram espontaneamente, porém houve a necessidade da mediação do professor para esclarecer à turma a importância em permitir que todos os colegas pudessem experimentar mais de uma vez a vivência da dança por meio dos JEs. Foi interessante observar que até os alunos mais introspectivos se dispuseram a encenar para além do momento à frente do sensor de movimento.

Na sequência, pedimos aos alunos que preenchessem o relatório espontâneo com o propósito de que estes registrassem seus sentimentos e pensamentos referentes à vivência em sala, como mostra a Imagem 26, através do grafismo.

Imagem 26 - Alguns relatórios espontâneos logo após o JEs Just Dance.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

O que aconteceu...
 Eu confesso que no começo me deu nem pouco de vontade mas depois foi bem mais tranquilo amei dançar é bem divertido amei.



3.2.4 ENCONTRO 07 – JOGOS DE AVENTURA

No encontro 7, intitulado como “Jogos de Aventura”, tivemos como principal objetivo didático-pedagógico o de investigar a percepção dos alunos quanto à aplicação dos JEs para o ensino das práticas corporais de aventura. Optamos pela versão do Kinect Adventure para a vivência em sala de aula no Console Xbox 360 – Kinect.

Esse encontro foi o terceiro destinado à “*encenação por aprendizagem para a Transcendência de Limites*”. Como em todos os encontros anteriores, dividimos em três momentos: (1) Explicação de como funciona a plataforma e os cuidados para utilização correta e segura do equipamento, (2) vivência dos JEs e (3) preenchimento do relatório espontâneo.

Após as explicações iniciais, iniciamos a vivência, mas, aconteceu umas oscilações no fornecimento de energia na cidade, acarretando a falta de eletricidade na escola, o que impossibilitou o andamento do plano de aula. Com essa situação inesperada, tivemos que reorganizar o plano para esse dia. Passamos, então, a orientar os grupos para os próximos encontros, nos quais eles teriam que criar/inventar uma atividade ou um trabalho expositivo com a temática dos JEs, baseados nas vivências anteriores em sala, bem como fora dela.

Os alunos relataram as mais variadas dificuldades, com inúmeros questionamentos sobre o que fazer, pois, segundo os depoimentos em sala, até então era a primeira vez que “pediam” para eles criarem algo que fosse proposto por cada um deles e escolhido pelo grupo, o que demonstra a falta de autonomia e protagonismo no fazer pedagógico. Com essa constatação, reforça-se a necessidade de se colocar como uma das tarefas fundamentais da educação a emancipação do sujeito através de um processo de esclarecimento racional, baseado, principalmente, num agir comunicativo. “Portanto, pretendo aqui chamar de emancipação esse processo de libertar o jovem das condições que limitam o uso da razão crítica e com isso todo o seu agir social, cultural e esportivo, que se desenvolve pela educação” (KUNZ, 2006, p. 33).

Depois de rápida explanação e discussão, pedimos aos grupos que conversassem entre os seus integrantes para a escolha da atividade e, caso



houvesse impasses ou dúvidas, eles poderiam chamar o professor para promover a mediação.

Desse modo, no esforço de sanar todas as questões, fomos pontuando e conversando com cada grupo. Esse momento de diálogo foi muito importante para a definição dos temas que seriam trabalhados por eles. A maioria dos grupos de cada turma conseguiu definir o seu tema. Com o surgimento dessa oportunidade tentamos levar os alunos a uma autorreflexão sobre o agir pedagógico, para que eles assumissem o protagonismo da sua ação, o que está alinhado com a concepção crítico-emancipatória.

Nesse sentido, Kunz (2006), relata que:

Assim, ao induzir a autorreflexão, a pedagogia crítico-emancipatória deverá oportunizar aos alunos perceberem coerção auto imposta de que padecem, conseguindo com isto, dissolver o “poder” ou a “objetividade” dessa coerção e assumindo um estado de maior liberdade e conhecimento de seus verdadeiros interesses, ou seja, esclarecimento e emancipação (KUNZ, 2006, p. 36).

Neste ponto retomamos a importância do saber se comunicar e compreender os outros como um processo reflexivo que desencadeia o pensamento crítico. Kunz (2006) alerta para a competência comunicativa na EF, que não deve apenas se atentar para a linguagem dos movimentos, mas necessita ser compreendida pelos demais integrantes onde a linguagem verbal deverá ser desenvolvida. [...] “não é apenas a linguagem que se expressa pelo se-movimentar dos participantes, mas o próprio falar sobre as experiências e os entendimentos do mundo dos esportes.” (KUNZ, 2006, p. 42)

Partindo para o final do encontro, pedimos aos alunos para pesquisarem um pouco mais sobre o que eles pensaram como tema da atividade a ser desenvolvida e vivenciada em sala. Na sequência, lembramo-nos do nosso planejamento, bem como de que na aula seguinte teríamos como tema norteador: “JEs em debate”, ocasião em que eles deveriam se posicionar sobre os impactos dos JEs na vida cotidiana e, ao final do debate, tentaríamos chegar a um denominador comum sobre a sua utilização pela sociedade contemporânea.

Vale aqui frisar que o próximo encontro foi uma sugestão da turma, de modo

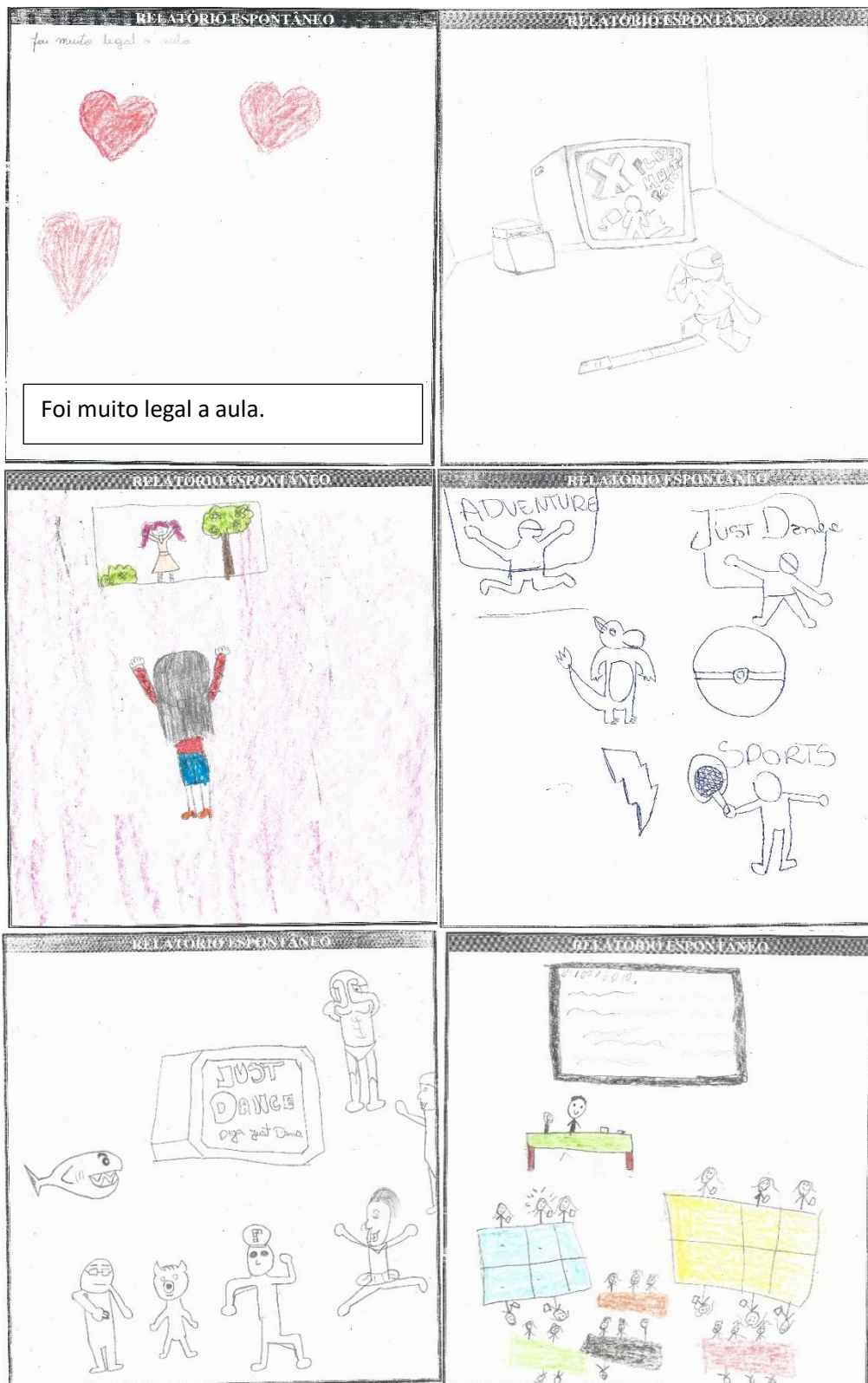


que este surgiu durante o processo de apresentação da pesquisa. Inicialmente pensamos em fazer um julgamento dos JEs, sendo um grupo de acusação e outro de defesa. Entretanto, mesmo sendo um trabalho instigante, a sua realização demonstrou ser complexa demais para esse nível de ensino.

Na sequência, pedimos que preenchessem os relatórios espontâneos como nos outros encontros, com o propósito de que os alunos registrassem seus sentimentos e pensamentos referentes à vivência em sala, como mostram as Imagens 27, através do grafismo.



Imagem 27 - Alguns relatórios espontâneos confeccionados ao final do encontro 07.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.



No Quadro 9, apresentamos a esquematização dos Encontros 04, 05, 06 e 07 para o que se espera.

Quadro 9 - Esquematização dos Encontros 04, 05, 06 e 07.

	CATEGORIAS		
	TRABALHO	INTERAÇÃO	LINGUAGEM
ASPECTO DOS CONTEÚDOS	Possibilitar o acesso a conhecimentos e informações de relevância e sentido de como as pessoas vem utilizando a Internet.	Perceber a relação e as questões esportivo-culturais vinculadas à cultura do movimento no contexto social atual.	Acesso aos conteúdos simbólicos e linguísticos por meio de exibição cinematográfica e digital.
ASPECTO DO MÉTODO	“Olhar crítico” para os pontos chaves da trama cinematográfica.	Chamar para assumir conscientemente o protagonismo social e reconhecer a necessidade de Se-movimentar.	Desenvolvimento das relações de entendimento de forma racional.
ASPECTO DOS OBJETIVOS	Preparação para o contexto do mundo virtual dos JEs e movimentos de forma efetiva e autônoma e relacionada ao lazer e ao tempo livre.	Preparar para um agir participativo e cooperativo.	Capacitar para discernir e julgar de forma crítica.
	OBJETIVA	SOCIAL	COMUNICATIVA
	COMPETÊNCIA		

Fonte: Autoria própria.

Ao final dessa etapa, queremos retomar que o ensino, na concepção crítico-emancipatória, deve ser um ensino de libertação de falsas ilusões, de falsos interesses e desejos criados e construídos nos alunos pela visão de mundo que apresentam a partir de conhecimentos colocados à disposição pelo contexto sociocultural onde vivem. Kunz (2006) afirma que, para o processo de libertação poder acontecer, deve-se, em princípio, ser coercitivo, pois existe uma coerção que é auto imposta, que se origina das influências da indústria cultural e dos meios de comunicação em massa na formação de subjetividade. Somente uma contrapressão por parte do sistema escolar possibilitará a superação dessa auto coersão.

Enfatizamos que essa “coerção” do sistema escolar para a libertação deverá ser pautada pelo esclarecimento, a autorreflexão e o desenvolvimento de competências, o que possibilitará que todos os membros da comunidade educativa participem contribuindo para um contexto livre de violência e de coação. Isso significa que o professor é um agente que deverá promover o agir comunicativo entre os seus alunos, a fim de expressar os entendimentos do mundo social, subjetivo e objetivo da interação, onde todos possam formular as ações a partir de seus interesses e preferências.



3.3 Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: transcendência de limites: da experimentação à criação/invenção (Criativa/inventiva).

A terceira etapa da Transcendência de Limites é a criativa/inventiva, apresentada na metodologia desse estudo. Para isso, foram disponibilizados os dois últimos encontros, com o objetivo principal de que os alunos pudessem criar/inventar “algo novo” a partir das suas experiências com os JEs, permitindo aos jovens, naquele momento, libertarem-se das condições que limitam o uso da razão e, conseqüentemente, o seu agir social e cultural, haja vista que alcançar a emancipação [...] “só será possível quando os agentes sociais, pelo esclarecimento, reconhecerem a origem e os determinantes da dominação e da alienação.” (KUNZ, 2006, p. 35).

3.3.1 ENCONTRO 08 – JOGOS ELETRÔNICOS EM DEBATE

No encontro 08, intitulado “Jogos Eletrônicos em debate”, tivemos como principal objetivo didático-pedagógico compreender, a partir das vivências realizadas em sala, bem como das vivências extra sala dos alunos, o seu entendimento sobre o uso consciente dos JEs pela sociedade contemporânea, a partir de uma aula expositiva dialógica para apreciação e discussão pelos alunos.

Começamos a aula com uma apresentação de uma reportagem sobre o maior evento do Brasil de JEs¹⁴ e, logo em seguida, apresentamos uma reportagem¹⁵ em que a OMS passou a reconhecer e classificou o vício em JEs como transtorno mental. Na sequência, abrimos o espaço para o debate com o seguinte questionamento: “A partir das vivências em sala de aula e, principalmente, considerando o que vocês vivenciam fora da escola, bem como de acordo com as reportagens que acabamos de assistir, quais os pontos mais importantes que devemos destacar sobre os JEs?”

Primeiramente, o aluno 16 relatou que: “*Os jogos eletrônicos são muito divertido e só olhar para as nossas aulas de Educação Física. Foram as melhores aulas do ano*”. A aluna 35 opinou contrapondo “*É verdade, foi legal, mas deixamos de jogar bola o que também é bom*”. Em seguida a maioria dos alunos começou a

¹⁴ Link para a reportagem sobre Game XP: https://www.youtube.com/watch?v=WohN0DP_Mwk

¹⁵ Link para a reportagem sobre o vício em JEs: <https://www.youtube.com/watch?v=NHpwmS9AL0E>



opinar sobre as aulas de EF, o que enriqueceu muito o debate. Os principais pontos que podemos destacar foram:

- O uso de aparelhos tecnológicos nas aulas;
- Poder escolher o assunto que quer aprender;
- Como as aulas foram diferentes e divertidas;
- Todos os dias aprender algo novo.

Nesse aspecto podemos analisar os seguintes pontos:

1. No que se refere ao *“uso de aparelhos tecnológicos nas aulas”* está relacionado ao manuseio dos *tablets* para realizarem as pesquisas e possibilitar o acesso à Internet;
2. Já no tópico de *“poder escolher o assunto que quer aprender”* está relacionado com o diálogo e o exercício da escuta para saber os verdadeiros interesses dos alunos. Interesses estes que apresentam sentido e significado para o estudante;
3. No item seguinte, de *“como as aulas foram diferentes e divertidas”* depois de analisar os relatórios espontâneos e a grande manifestação escrita e muitas vezes verbalizada para o sentimento de felicidade, acreditamos que foi pelo fato do caráter lúdico e descontraído das aulas;
4. Por fim, o item *“todos dias aprender algo novo”* se dá pela variedade e criatividade de apresentar um conteúdo que, na maioria das vezes, já é de certa forma conhecido por eles.

Contrapondo as ideias acima apresentadas e reforçando o pensamento crítico da turma, perguntamos a eles: *“Vocês poderiam falar o que não foi legal? E em que podemos melhorar?”* Surgiram os seguintes relatos:

- “Que pudéssemos jogar mais é muita gente para pouco tempo”;
- “Fazer um campeonato de JEs”;



- “Que os outros professores deixassem usar os *tablets*”;
- “As outras disciplinas usassem jogos para ensinar, é muito melhor”.


Analisando esses relatos podemos ponderar a nossa prática pedagógica da seguinte forma:

1. No item “*Que pudéssemos jogar mais é muita gente para pouco tempo*”, seria resolvido com o acréscimo de mais um console ou seja dois aparelhos por turma. Apesar da realidade estrutural da escola, a qual é carente de espaços adequados e aparelhos tecnológicos que atendam a toda demanda da instituição, é algo possível de ser atendido;
2. Já no item “*Fazer um campeonato de JEs*”, manifesta-se a herança do Esporte de Rendimento que sugere o confronto entre equipes cujo principal propósito é sobrepujar o adversário, o que ao nosso ver não atenderia a nossa proposta, pois o intuito aqui é jogar com o outro e não contra o outro;
3. No item seguinte “*Que os outros professores deixassem usar os Tablets*”, manifesta-se a realidade inerente a essa geração que nasceu dentro da cultura digital, na qual está imersa a nossa sociedade. O que nos leva a crer não fazer sentido algum a não utilização desses meios tecnológicos para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, os quais extrapolam os muros da instituição escolar.
4. Por fim, o item “*As outras disciplinas usassem jogos para ensinar, é muito melhor*”, faz-nos acreditar que a ludicidade é uma ferramenta importantíssima para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, porém requer criatividade por parte do corpo docente, o que demanda um tempo e formação adequada para inovar em suas aulas.

Ao término do debate pedimos aos alunos que preenchessem os relatórios espontâneos com as seguintes orientações: Que dividissem o espaço destinado ao relatório em duas partes: na primeira, colocassem na parte superior “Eu gostei de...” e, na segunda metade, colocassem “Eu não gostei de...” referente a todas as vivências ocorridas em sala até aquele momento. Seguem abaixo alguns relatórios.



Imagem 28 - Alguns relatórios espontâneos confeccionados ao final do encontro 08.

<p>RELATÓRIO ESPONTÂNEO</p> <p>Eu gosto muito dessa aula por que eu aprendo muito esta aula e muito bom.</p> <hr/> <p>Eu não gosto quando eu não fico em casa</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu gosto muito dessa aula por que eu aprendo muito esta aula e muito bom.</p> </div> <hr/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu não gosto quando eu fico em casa</p> </div>	<p>RELATÓRIO ESPONTÂNEO</p> <p>EU GOSTEI</p> <p>De jogar no Xbox. DA dança DAS brincadeiras Dos tablet As aula também foi boa</p> <hr/> <p>EU NÃO GOSTEI</p> <p>No dia que o meu tablet estava descarregado</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu gostei de jogar no Xbox, da dança dos jogos no Xbox, das brincadeiras Dos tablet, as aula também foi boa</p> </div> <hr/> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu não gostei no dia que o meu tablet estava descarregado</p> </div>
<p>RELATÓRIO ESPONTÂNEO</p> <p>Eu gostei dos jogos e do filme gostei de tudo Eu Amei essa aula.</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu gostei do jogos e do filme gostei de tudo Eu amei essa aula.</p> </div> <hr/> <p>Eu ã gostei das meninas que não deixava agente jogar.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu não gostei das meninas que não deixava agente jogar.</p> </div>	<p>RELATÓRIO ESPONTÂNEO</p> <p>Todas as aulas foram legais a que eu mais gostei foi a do filme e a da dança gostei muito da experiência</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Todas as aulas foram legais a que eu mais gostei foi a do filme e a da dança gostei da esperiencia</p> </div> <hr/> <p>eu não gostei por que era pra ter ensinado a mexe no tablete e mais tempo para mexe no tablete</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu não gostei porque era pra ter ensinado a mexe no tablete e mais tempo para mexe no tablete</p> </div>
<p>RELATÓRIO ESPONTÂNEO</p> <p>Eu gostei muito por causa dos video game, tabletes e as aulas de ensinamento sobre os jogos virtuais etc...</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu gostei muito por causa dos vídeo game, tabletes e as aulas de ensinamento sobre os jogos virtuais etc...</p> </div> <hr/> <p>Eu não gostei porque o Play store não era atualizado, então não tinha muitos jogos novos como free fire, Dream League soccer etc...</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu não gostei muito por que o Play store não era atualizado, então não tinha muitos jogos novos como free fire, Dream League soccer etc...</p> </div>	<p>RELATÓRIO ESPONTÂNEO</p> <p>EU GOSTEI</p> <p>Dos jogos eletrônicos da raquet da dança do dardo foi muito legal mexe no tablet com a internet.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu gostei dos jogos eletrônicos da raquet da dança do dardo foi muito legal mexe no tablet com a internet.</p> </div> <hr/> <p>EU NÃO GOSTEI</p> <p>tinha muita gente repetindo jogos.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Eu não gostei tinha muita gente repetindo jogos.</p> </div>

Fonte: Arquivo pessoal do Autor.



3.3.1 ENCONTRO 09 E 10 – FESTIVAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS E APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS

Nos encontros 09 e 10, tivemos como principal objetivo didático-pedagógico, a partir de uma aula expositiva dialógica em sala, a apreciação e discussão, pelos alunos, de seus trabalhos e suas produções sobre a temática dos JEs.

Começando a aula, antes da apreciação dos trabalhos, recebemos os textos, impressos, confeccionados pelos alunos. Na sequência, iniciamos as apresentações, de modo que um integrante do grupo apresentava brevemente o seu texto para a sala. Tivemos um total de 12 textos das mais variadas temáticas, os quais seguem no Quadro 10 abaixo:

Quadro 10 - Especificidades dos temas abordados sobre os JEs.

	GRUPO	TÍTULO DO TEXTO
6º ano "A"	(1) Free Fire	Jogos eletrônicos podem auxiliar nos estudos.
	(2) Candy Crush	Jogos eletrônicos interativos incentivam crianças a praticar atividade física.
	(3) Clash Royale	O que é vício em Jogos Eletrônicos?
	(4) Sonic Dash	Afinal, o que é um Jogo Eletrônico?
	(5) Manecraft	12 Jogos Eletrônicos de alfabetização para auxiliar no desenvolvimento infantil.
	(6) Pac man	Que tal trabalhar com criação de Jogos Eletrônicos?
6º ano "B"	(1) Subway Surfers	Jogos eletrônicos: uma boa alternativa nas salas de aula.
	(2) Call of Duty	Jogos eletrônicos são uma das opções de lazer para a garotada durante as férias.
	(3) Arrow	Quebrando o sedentarismo através dos Jogos Eletrônicos.
	(4) Roblox	6 carreiras promissoras para quem é apaixonado por Jogos Eletrônicos.
	(5) Mário Bros	Realidade Virtual: o que é, como funciona e para que serve.
	(6) Pokémon Go	Jogos eletrônicos influenciam os jovens?

Fonte: Autoria própria.

Fazendo uma apreciação do quadro, percebemos a diversidade de temas



levantados sobre os JEs. Isso só convalida o quão vasto é o leque desse objeto de conhecimento e como foi importante seu tratamento singularizado nos encontros, utilizando os JEs enquanto estratégia de ensino. Sendo assim, os alunos aprenderam sobre essa mídia de um jeito diferente, permitindo a aquisição de um novo olhar perante as possibilidades com esse conteúdo.

Para Kunz (2005), a capacidade comunicativa deve ser estimulada para o seu pleno desenvolvimento, uma vez que é através dessa ação comunicativa que se sustenta a possibilidade da função do esclarecimento e da prevalência racional de todo o agir educacional, propiciando um ambiente emancipatório. Logo, quando se possibilita ao aluno a estruturação por meio da linguagem, estamos oferecendo a ele o desenvolvimento de sua capacidade rumo à criticidade.

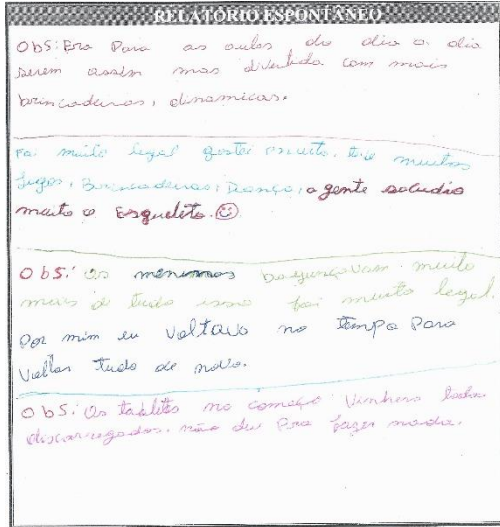
Ao término das apresentações dos trabalhos, falamos do nosso próximo encontro o “Festival de Jogos Eletrônicos”. Como e onde seria, que o mesmo aconteceria no dia 02/10/2019, logo após o intervalo, para toda a comunidade escolar, ocupando, portanto, os dois últimos horários de aula. Avisamos também que todos os trabalhos seriam apresentados, bem como que disponibilizaríamos dois consoles para os alunos vivenciarem os JEs.

E, por fim, também pedimos para os alunos preencherem o Relatório Espontâneo sobre as experiências de ensino-aprendizagem ao longo do bimestre. Ao todo, 72 relatórios foram respondidos, sendo 36 para cada turma. Para o preenchimento dos relatórios espontâneos, pedimos que eles opinassem sobre a atuação do professor e da turma e, também, sobre o que foi aprendido com essa nova experimentação.

Nesse sentido, tivemos como um dos principais resultados a quase unanimidade entre as turmas a respeito da boa atuação do professor nos quesitos metodologia, organização, comunicação, envolvimento, proposição de aulas etc., Alguns alunos realizaram uma leitura crítica negativa na elaboração de saberes, mas a maioria das leituras foram de críticas positivas conforme podemos observar na imagem 29.



Imagem 29 – Conjunto de relatórios espontâneos com suas respectivas transcrições, com leituras críticas sobre os processos de ensino-aprendizagem sobre os JEs.

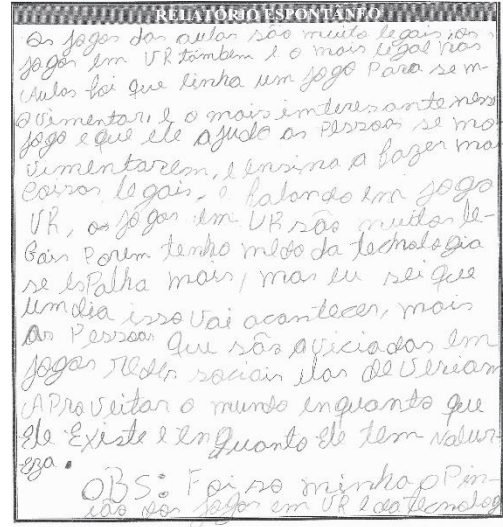


Obs: Era para as aulas do dia a dia serem assim mas divertida com mais brincadeiras, dinamicas.

Foi muito legal gostei muito, teve muitos jogos, brincadeiras, dança, a gente sacudio muito o esqueleto.

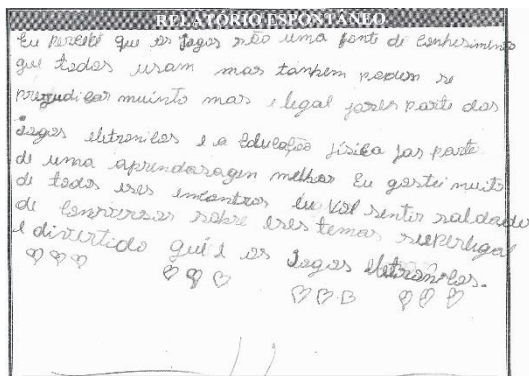
Obs: os meninos bagunçavam muito mas de tudo isso foi muito legal. Por mim eu voltava no tempo para voltar tudo de novo.

Obs: Os Tablets no começo vinhera todos descarregados, não deu para fazer nada.

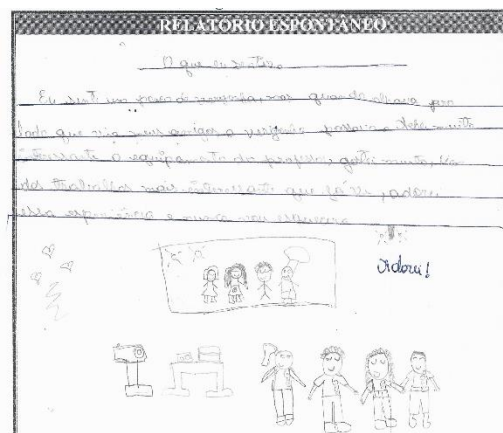


Os jogos das aulas são muito legais, os jogos em VR também e o mais legal nas aulas foi que tinha um jogo para se movimentar, e o mais interessante nesse jogo é que ele ajuda as pessoas se movimentarem, e ensina a fazer mais coisas legais, e falando em jogo VR, os jogos em VR são muitos legais porem tenho medo da tecnologia se espalha mais, mas eu sei que um dia isso vai acontecer, as pessoas que são viciadas em jogos em rede sociais elas deveriam aproveitar o mundo enquanto que ele existe e enquanto ele tem natureza.

Obs: Foi a minha opinião dos jogos em VR e da tecnologia.



Eu percebi que os jogos são uma fonte de conhecimento que todos usam mas também podem se prejudicar muito mas e legal fazer parte dos jogos eletrônicos e a educação física faz parte de uma aprendizagem melhor. Eu gostei muito de todos eses encontros eu vou sentir saldades de conversar sobre eses temas superlegal e divertido que é os jogos eletrônicos.



Eu senti um pouco de vergonha, mas quando olhava para todos que via meus amigos a vergonha passava. Achei muito interessante o equipamento do professor, gostei muito dos trabalhos mais interessante que já vi, adorei. Essa esperiencia eu nunca vou esquecer.



Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Para finalizar, acreditamos que a utilização dos JEs na escola, foram de uma riqueza pedagógica significativa, visto que proporcionou um novo olhar para o objeto de conhecimento, promovendo uma inovação no agir pedagógico e comunicativo, bem como provocando uma mudança naquela realidade, onde os alunos passaram a assumir o protagonismo da ação educativa, tendo voz e sendo ouvidos, mostrando um caminhar para emancipação com visões de mundo em que opera um sistema gerador de condições histórico-sociais muitas vezes contraditórios. Apresentamos, no Quadro 11, a esquematização dos Encontros 08, 09 e 10.

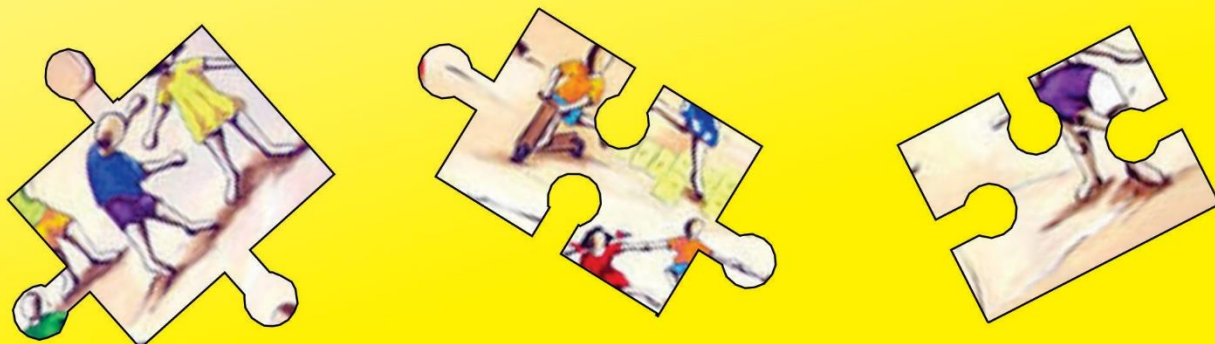
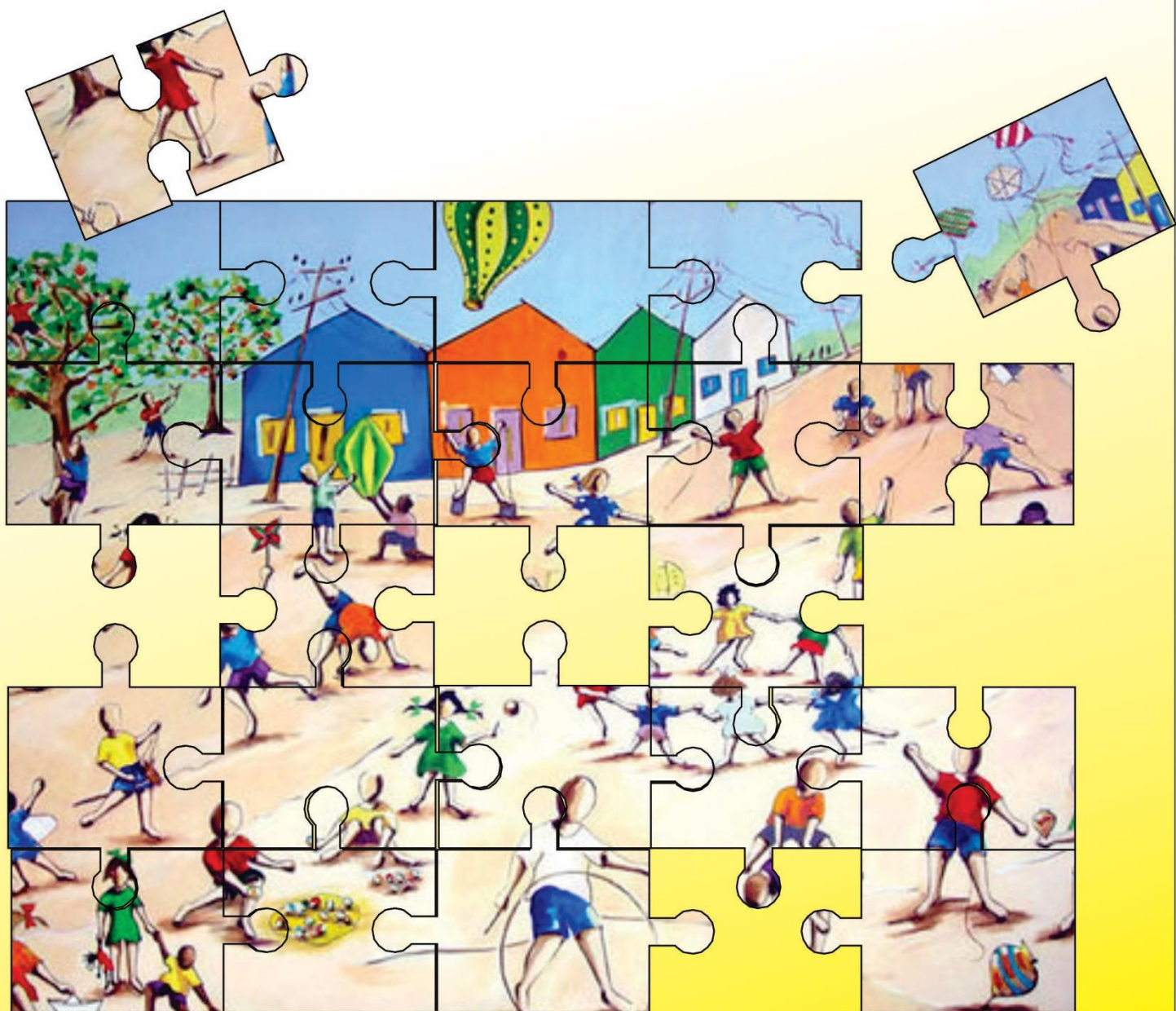
Quadro 11 - Esquematização dos Encontros 08, 09 e 10.

	CATEGORIAS		
	TRABALHO	INTERAÇÃO	LINGUAGEM
ASPECTO DOS CONTEÚDOS	Produção de conhecimentos cuja relevância tenha sentido e significado no contexto da rotina dos alunos.	Relacionar o contexto cultural atual com a cultura de movimento.	Apresentação das produções dos grupos de trabalho com ampliação dos conteúdos simbólicos e linguísticos.
ASPECTO DO MÉTODO	Possibilitar novas estratégias de aprendizagem.	Estimular o protagonismo do agir pedagógico e comunicativo de forma consciente.	Organização da produção de conhecimento de forma racional para o entendimento da mesma.
ASPECTO DOS OBJETIVOS	Preparar de forma efetiva e autônoma para o mundo dos JEs relacionado ao lazer e ao tempo livre.	Percepção para si e para o outro no agir participativo, solidário e cooperativo.	Fortalecer as capacidades criativas e discernir com criticidade o que lhe é apresentado.
	OBJETIVA	SOCIAL	COMUNICATIVA
	COMPETÊNCIA		

Fonte: Autoria própria.

Assim, finalizamos os 10 encontros planejados, onde procuramos utilizar, de forma concreta, estratégias didáticas que direcionassem para o ensino crítico-emancipatório proposto por Kunz (2006). Oportunizamos que os educandos descobrissem, pela própria experiência manipulativa, as formas e os meios para uma vivência bem sucedida nas atividades de movimento através dos JEs. Promovemos nas turmas a livre manifestação pelo uso da linguagem, o que experimentaram e o que aprenderam, numa forma de exposição onde todos puderam entender e registrar nos relatórios espontâneos. E, por último, pudemos observar o amadurecimento dos sujeitos que aprenderam a perguntar e a questionar sobre suas descobertas e aprendizagem, passando a ser protagonistas no agir pedagógico e comunicativo.

Considerações



Finais

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aproximando-se do desfecho desta pesquisa, gostaríamos de reiterar o potencial dos JEs como um importante instrumento para a EFE, bem como a produção cultural que dele provém, podendo propiciar, tanto aos educadores quanto aos seus educandos, novas vivências.

Dito isso, trazemos as contribuições e as conclusões as quais a pesquisa chegou e, do mesmo modo, as perspectivas futuras, acionando os Jogos Eletrônicos e a abordagem crítico-emancipatória como uma possibilidade entre muitas, como estratégia de ensino na contextualização dos conteúdos nas aulas de Educação Física, no sentido de propor novas interlocuções e investigações a partir desta.

Com tantas possibilidades no contexto escolar, propor um diálogo ou, como costumamos falar, uma releitura de conteúdos tradicionais para trazer um novo olhar sensível, com ressignificações que conduzam a uma nova forma de fazer, é uma atitude pretenciosa. Acreditamos, porém, que não poderia ser diferente, pois, a cada releitura, emergem novos caminhos com novas histórias que, no final, poderão contribuir para a formação crítica dos nossos alunos.

Por assim ser, buscamos descrever, através de uma narrativa dialogada, as vivências com os JE's que foram apresentadas, pois a experiência dos sujeitos envolvidos nessa pesquisa nos possibilita analisar os saberes pessoais dos discentes como uma tarefa sem fim. Não procuramos um ponto final para essa história, mas um apanhado dela própria, a fim de que novas histórias possam surgir, dando continuidade à busca pelo conhecimento.

Com isso, tivemos como objetivo geral desse trabalho, o de analisar e discutir as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos através da observação dos jogadores e da produção das narrativas sobre o jogo e o jogar nas aulas de Educação Física, com base na abordagem crítico-emancipatória. De imediato, já podemos destacar que uma proposta de ação pedagógica na Educação Física associada aos aparatos tecnológicos e midiáticos ainda é vista com estranheza e, por assim dizer, de forma inusitada, não só pelos alunos, mas também pelos outros profissionais escolares.

Seria insensato, portanto, pensar na emancipação dos sujeitos, proposta na pesquisa, excluindo os avanços tecnológicos que passaram a contribuir na articulação destes. Parece-nos contraditório que nos dias atuais, com todo esse avanço tecnológico, estratégias de ensino utilizando tais aparatos ainda causem estranheza. Entendemos que não seria possível pensar nos ideais democráticos olhando ingenuamente para os processos comunicacionais, principalmente no tocante às tecnologias que exercem influência direta sobre as pessoas.

Salientamos que não é nossa intenção superestimar os JEs e seu uso na escola como se estes fossem suprir os problemas desse espaço, tampouco da Educação Física, mas demonstrar sua relevância e fluência para as reflexões advindas do contexto sociocultural. Contrapondo-se às tradicionais aulas tecnicistas e diretivas, a experiência com esse tipo de linguagem possibilitou a reflexão sobre os JEs para além do saber fazer e, portanto, com trato pedagógico crítico, fazendo o aluno refletir sobre o mundo que está a sua volta, o que é fundamental para a emancipação do sujeito.

O relato de experiência narrado, vivenciada na Escola Estadual Enéas Cavalcanti, em Ceará Mirim/RN, buscou durante o processo ampliar a forma de como aprender e ensinar os conteúdos das aulas de Educação Física, inovando, assim, a prática pedagógica daquela realidade escolar, norteadas pela concepção crítico-emancipatória como estratégia de ensino. A pesquisa foi desenvolvida na unidade temática Brincadeiras e Jogos, presente na BNCC, cujo objeto de conhecimento para os 6º e 7º anos, ou 3º ciclo, são os jogos eletrônicos, valendo destacar que utilizamos os JEs como meio para o ensino dos conteúdos da EFE (Esporte: Dardo e Tênis, dança e práticas de aventura).

Podemos destacar como pontos positivos:

- ⇒ Os JE's motivam os alunos a estarem presentes nas aulas de EF, o que ficou nítido quando analisados os relatórios espontâneos;
- ⇒ A configuração proposta para a sala de aula durante os encontros vem contribuindo para o desenvolvimento das relações interpessoais, bem como as atividades sendo realizadas em grupo, de forma colaborativa e solidária;



- ⇒ Dando voz e ouvindo os alunos, eles assumem o protagonismo da ação pedagógica no agir comunicativo, o que tem possibilitado, ao nosso ver, um ensino emancipador, transformador e autônomo;
- ⇒ Os JEs são uma forma interessante de ampliar o repertório da cultura de movimento dos alunos para práticas corporais poucos comuns a eles.

Também se faz necessário destacar algumas limitações que se apresentaram no processo:

- ⇒ Resistência inicial por parte de alguns alunos com relação às mudanças nas aulas de Educação Física, bem como a desconfiança perante os JEs e sua utilização somente em sala;
- ⇒ Apesar de termos duas aulas em sequência o tempo muitas vezes foi insuficiente para o bom desenvolvimento da temática abordada;
- ⇒ Durante o jogo muitos alunos ficaram apenas observando por um tempo considerável, pelo fato de dispormos de um único console, o que limitou a experiência para os alunos.

Contudo, procuramos superar esses entraves supracitados no decorrer dos encontros. Ao final, analisando os relatórios espontâneos dos alunos, considerados como sínteses de aprendizagens privilegiadas dessa experiência pedagógica, verificamos uma real ampliação do conhecimento sobre os JEs, considerando o trato dos estudantes com as mais variadas temáticas sociais advindas deles, tais como tempo e consumo de JEs, questões de gênero, violência, ética, relações interpessoais, entre outros, trazendo as mais diversas possibilidades com essas relações, expressão desses saberes em uma linguagem para além da linguagem corporal, que se ampliou para o grafismo e para a oralidade.

Tudo nos leva a crer que, motivados pelo reconhecimento dos processos pedagógicos pelos alunos e baseado na maioria dos comentários positivos deles ao longo do processo, tanto pessoalmente, no horário da aula, ou fora dela, os JEs podem e devem ser incorporados naturalmente ao fazer pedagógico, como uma possibilidade de ampliação da cultura de movimento. Não se tratando apenas de

repetir ações, mas facilitar avanços cognitivos, implementando os espaços da Educação Física Escolar.

Para o sucesso de qualquer proposta de intervenção pedagógica, deve-se primeiramente levar em conta a realidade local, bem como as experiências dos alunos e seus fatores contextuais no desenvolvimento do plano de ação para a Educação Física Escolar. Nesse sentido, a proposta inicial apresentada pelo pesquisador foi considerada inovadora para aquela realidade escolar, pois a mesma surgia com atividades e estratégias nunca vivenciadas dentro da escola, segundo depoimentos dos alunos, pais e demais profissionais da instituição.

Os resultados encontrados através da percepção dos alunos demonstram que se utilizarmos as tecnologias por meio dos JEs com um planejamento para a realidade de cada escola, além de um bom suporte teórico-metodológico para uma atuação consciente no agir comunicativo, realmente contribuiremos para a mudança de cenário nas aulas de Educação Física para cada realidade considerada, emergindo uma nova forma de ensinar e aprender. O que possibilitará uma educação humana e emancipadora.

Utilizando uma narrativa dialogada como forma de expressão, bem como para descrever, problematizar e apreciar a experiência que propusemos apresentar nesta pesquisa, visto que esta nos permitiu imergir na experiência dos saberes pessoais dos atores envolvidos, acreditamos que a formação não só docente, mas de toda instituição, faz-se necessária e deve ser encarada como uma tarefa infundável, que almeja, não contemplar o final de uma determinada história apenas, mas uma síntese dela mesma, a fim de que outras possam surgir dando continuidade a uma história sem fim.

Por fim, entendemos que se fazem necessárias novas pesquisas sobre a temática dos JEs, tanto como estratégia de ensino, quanto como conteúdo da EF, haja vista haver diversas realidades, cada uma com suas particularidades, o que possibilitará corroborar e ampliar o debate na área da EF. Isto considerando que os alunos estão dominando com certa facilidade essas novas formas de linguagens e conhecimentos tecnológicos, de modo que nós, professores, devemos estar atentos a essa realidade, ressignificando nossa ação pedagógica.

6. BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, V. A.; SILVA, A. P. S. "**Press start**": possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. Salvador: [s.n.]. 2009. p. 1-13.

AZEVEDO, V. D. A. "Press Start" - Possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, Florianópolis, 28 Novembro 2008. 51. Disponível em: <http://www.labomidia.ufsc.br/index.php/aceso-aberto/publicacoes/publicacoes-2008/doc_download/266-press-start-possibilidades-educativas-dos-jogos-eletronicos>. Acesso em: 04 Março 2019.

AZEVEDO, V. D. A. **Jogos Eletrônidos e Educação - Construindo um roteiro para a sua análise pedagógica**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2012. 228 p. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/96260/300915.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 04 Março 2019.

BARACHO, A. F. D. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. D. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 34, n. 1, Jan./Mar. 2012. ISSN 0101-3289. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000100009>. Acesso em: 04 Mar. 2019.

BATISTA, M. D. L. S. et al. UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora/MG, n. 3, JUL/DEZ 2007. ISSN 1981 0377. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br>>. Acesso em: 04 out 2019.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988. 496 p. ISBN 978-85-7018-698-0.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGERE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-106, Jul 1998. ISSN 0102-2555. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 5 Mar 2019.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. 218 p. ISBN 8573073187.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e Companhia**. São Paulo: Cortez, 2004. 335 p. ISBN 978-85-24910-50-0.

BRUNER, J. **Juego, pensamiento y lenguaje**. Conferencia en Preschool Playgroups Association of Great Britain. [S.l.]: [s.n.]. 1983.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

CABREIRA, L. G.; AQUINO, O. R. Jogos eletrônicos: virtualização do brincar na perspectiva dos professores de 3ª e 4ª séries do ensino fundamental I de uma escola particular de Maringá/PR. **Educação em Revista**, Marília, v. 7, n. 1-2, 2006. Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/609/492>>. Acesso em: 12 out 2017.

CAUDURO, M. T. **Investigação Em Educação Física e Esportes**: Um novo olhar pela pesquisa qualitativa. Novo Hamburgo: Feevale, 2004. 112 p. ISBN 978-85-86661-73-2.

COSTA, J. M. D.; WIGGERS, I. Pedagogia Crítico-Emancipatória e Educação Física Escolar: Confluências à Mídia-Educação. **Movimento**, v. 22, p. 625-634, Abr./Jun. 2016. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/55536>>. Acesso em: 04 Mar. 2019.

FANTIN, M. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, 1, n. 13, 2015. 195-208. Disponível em: <<http://revistalatinamericanaumanizales.cinde.org.co>>. Acesso em: 20 Mar 2019.

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. Interfaces da docência (des)conectada: usos das mídias e consumos culturais de professores. **REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO – ANPED**, Caxambu, MG, v. 33, p. 1-16, 2010. Disponível em: <<http://33reuniao.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT16-6512--Int.pdf>>. Acesso em: 6 Jan 2017.

FREITAS, K. T. D. et al. Preferência de escolha entre conteúdos tradicionais de educação física escolar e exergames de escolares do ensino fundamental II. **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES**, Porto Alegre, RS, v. 13, p. 272-275, 2014. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/short/A&D_Short_Preferencia%20de%20Escolha%20entre%20Conteudos.pdf>. Acesso em: 12 Out 2017.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1989. São Paulo/SP: Atlas, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 1933. São Paulo: Perspectiva. São Paulo: Perspectiva., 1993.

IBGE. <https://www.ibge.gov.br/>. **IBGE**, 2018. ISSN 978-85-240-4458-8. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/media/com_mediaibge/arquivos/05dc6273be644304b520efd585434917.pdf>. Acesso em: 22 Mar. 2019.

JOHNSON, S. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 216 p. ISBN 8535218823.

JOHNSON, S. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro/RJ: Elsevier, 2005.

- JÚNIOR, A. Z. **A Virtualização do Lúdico e a Formação da criança**. 1ª. ed. Curitiba: Appris, 2015. 139 p. ISBN 978-85-8192-852-4.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus. 2008. Campinas/SP: Papyrus, 2008.
- KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógico do esporte**. 7ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2006. 160 p.
- KUNZ, E. **Didática da Educação Física 2**. 4ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2012. 184 p. ISBN 978-85-7429-989-1.
- KUNZ, E. **Didática da Educação Física 1**. 5ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2013. 160 p. ISBN 978-85-419-0030-0.
- KUNZ, E. **Didática da Educação Física 3 - Futebol**. 3ª. ed. Ijuí: Unijuí, 2013. 216 p. ISBN 978-85-419-0034-8.
- KUNZ, E. **Brincar e se-movimentar: Tempos e espaços da vida da criança**. Ijuí: Unijuí, 2015. 136 p. ISBN 978-85-419-0154-3.
- KUNZ, E. **Didática da Educação Física 4 - Educação Física e Esportes na Escola**. Ijuí: Unijuí, 2016. 200 p. ISBN 978-85-419-0198-7.
- LUZ, A. R. D. **Vídeo Game: História, linguagem e expressão gráfica**. 1ª. ed. São Paulo: Blucher, 2010. Disponível em: <file:///C:/Users/georg/Downloads/338.pdf>. Acesso em: 05 Out 2019.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.: Atlas, 2002.
- MARQUES, H. R. et al. **Metodologia da pesquisa e do trabalho científico**. 2. ed. Campo Grande: Rev, 2006.
- MINAYO, M. C. D. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2016. 95 p. ISBN 978-85-326-5202-7.
- MOLINA NETO, V.; TRIVIÑOS, A. N. S. A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas. In: NEGRINE, A. **Instrumentos metodológicos de coleta de informações na pesquisa qualitativa**. 2. ed. Porto Alegre: UFRGS/Sulina, 2004.
- MORAIS, R. D. **Filosofia da ciência e da tecnologia**. Campinas: Papyrus, 1988.
- MORAN, J. M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas/SP: Papyrus, 2000.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIROZZI, G. P. Tecnologia ou metodologia? o grande desafio do século XXI. **Revista Pitágoras**, Nova Andradina, v. 4, n. 4, p. 1-19, Dez/Mar 2013.

POSSEBON, M. O. Estudo de caso na investigação em educação física na perspectiva qualitativa. In: CAUDURO, M. T. C. **Investigação em educação física e esportes: um novo olhar pela pesquisa qualitativa**. Novo Hamburgo/RS: FEEVALE, 2004.

RAMIREZ, F. et al. **Educação Física: Como planejar as aulas de educação física**. 2ª. ed. São Paulo: Avercamp, 2017. 208 p. ISBN 978-85-89311-80-9.

SCARPATO, M. O planejamento numa prática docente transformadora. In: SCARPATO, M.; CAMPOS, M. Z. D. **Didática na prática: Educação Física como planejar as aulas na educação básica**. 2ª. ed. São Paulo: Avercamp, 2017. Cap. 1, p. 208.

SURDI, A. C. **Educação e Sensibilidade: O brincar e o se-movimentar da criança na escola**. Natal: EDUFRN, 2018. 246 p. ISBN 978-85-425-0588-7.

SURDI, A. C.; MELO, J. P. D.; KUNZ, E. O Brincar e o Se-movimentar nas aulas de Educação Física Infantil: Realidades e possibilidades. **Movimento**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 459-470, Abr./Jun. 2016. ISSN 0104-754X. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115345745008>>. Acesso em: 5 Mar 2018.

TAFFAREL, C. Z.; MORSCHBACHER, M. Crítica a teoria crítico-emancipatória: um diálogo com Elenor Kunz a partir do conceito de emancipação humana. **Corpus et Scientia**, Rio de Janeiro, 9, n. 1, jan 2013. 45-64. Disponível em: <<http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/corpusetscientia/article/viewFile/253/200>>. Acesso em: 2 Ago 2019.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital, a crescente e irreversível ascensão da geração Net**. São Paulo: Makron Books, 1999.

TORI, R. **Game e treinamento profissional. Game Cultura: Festival de Jogos Eletrônicos**. São Paulo. 2005.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo/SP: Atlas, 1987.

TURKLE, S. **A vida no Ecrã: a identidade na era da internet**. 1º. ed. Lisboa: Relógio D'Água, 1997. 483 p. ISBN 9789727083657.

WINNICOT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: [s.n.], 1975.

WOLF, M. J. P. Game studies and beyond. **Games and Culture**, New York, v. 1, n. 1, p. 116-118, Jan 2006. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412005281787>>. Acesso em: 12 Out 2017

7. ANEXOS



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO-SENSU EM EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLA ESTADUAL ENÉAS CAVALCANTI**

Projeto de pesquisa: Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória.

Nome do aluno(a): _____

Data: ___/___/___.

RELATÓRIO ESPONTÂNEO



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO-SENSU EM EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLA ESTADUAL ENÉAS CAVALCANTI**

Plano de aula nº 00				
Turma:	Nível de ensino:	Turno:	Carga horária:	Nº de alunos:
Conteúdo:			Tema da aula:	
Estilo de ensino:				
Objetivos:				
Dimensões do conteúdo:				
Procedimentos metodológicos:				
Material necessário:				
Avaliação:				

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA POSSIBILIDADE NA ABORDAGEM CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA **Pesquisador:** GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA **Área**

Temática:

Versão: 2

CAAE: 09901819.3.0000.5537

Instituição Proponente: Departamento de Educação Física

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.378.085

Apresentação do Projeto:

Este projeto de pesquisa está associado ao desenvolvimento de uma dissertação de mestrado pelo programa de educação física. Serão arroladas 105 crianças e adolescentes do 6º ano da Escola Estadual Enéas Cavalcanti em Ceará-Mirim/RN. O uso das novas tecnologias no âmbito escolar vem facilitando o ensino dos conteúdos ministrado em sala de aula fazendo que haja um maior interesse dos alunos pelo conteúdo. O potencial das novas tecnologias como instrumento educacional no processo de ensino e aprendizagem é incalculável. Nas últimas décadas a Educação Física têm intensificado os estudos sobre o uso dessas tecnologias, seja por meio de grupos de trabalho temáticos (GTTs) em congressos científicos, seminários específicos, na produção científica acadêmica, em Bases de Pesquisas, linhas de estudos na Reabilitação e mais recentemente, a Realidade Virtual. As possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, dialogando com a escola e seus conteúdos de forma integrada para, em uma segunda ocasião, associasse essas possibilidades à prática pedagógica significativamente ao âmbito da Educação Física Escolar. A amostra foi intencional, e será utilizado uma abordagem quantitativa e qualitativa.

Objetivo da Pesquisa:

Investigar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos através da observação dos jogadores e da produção de métodos sobre o jogo e o jogar em situações escolares na abordagem crítico emancipatória.
Objetivos Secundários:

- a) Identificar a percepção dos alunos sobre o aprendizado dos conteúdos durante as aulas utilizando os jogos eletrônicos;
- b) Investigar as possibilidades educacionais dos jogos eletrônicos na realidade escolar;

Endereço: Av. Senador Salgado Filho, 3000

Bairro: Lagoa Nova

CEP: 59.078-970

UF: RN **Município:** NATAL

Telefone: (84)3215-3135

Fax: (84)99193-6266

E-mail: cepufrn@reitoria.ufrn.br

Continuação do Parecer: 3.378.085

- c) Analisar os níveis de adesão e participação dos alunos nas aulas;
- d) Estabelecer um relato de experiência detalhado sobre o uso dos jogos eletrônicos na prática da Educação Física Escola.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Os riscos são considerados como mínimos, pois correspondem a uma prática de atividade em sala de aula.

Benefícios:

Os benefícios serão indiretos, pois poderão auxiliar a criar uma estratégia para aula.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto está bem estruturado, traz novas tecnologias que serão testadas quanto à aplicabilidade em sala de aula para crianças e jovens.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados o projeto PB, carta de não início, termo de confidencialidade, termo de anuência, cronograma, formulário CEP, folha de rosto, TCLE, TALE, autorização de imagem e de voz.

Recomendações:

Enviar os relatórios da pesquisa.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

As pendências existentes no Parecer Consubstanciado 3.246.721 foram respondidas e atendidas, assim o projeto está aprovado

As dúvidas anteriores:

- 1) Aonde será aplicado os jogos para cada participante, será em lugar reservado para evitar o constrangimento do participante? Esta informação deverá ser contida no TALE e no TCLE; - respondido e modificado nos respectivos documentos
- 2) Na leitura do formulário CEP foi mencionado que os alunos serão do 6 e 7 anos, e no projeto PB está 6 anos. Afinal, qual será o ano? É importante corrigir - explicado e modificado - pendência atendida

Endereço:	Av. Senador Salgado Filho, 3000		
Bairro:	Lagoa Nova	CEP:	59.078-970
UF: RN	Município:	NATAL	
Telefone:	(84)3215-3135	Fax:	(84)99193-6266
		E-mail:	cepufnr@reitoria.ufrn.br

Continuação do Parecer: 3.378.085

- 3) Foi mencionado que serão arrolados 105 participantes, e que serão utilizadas 3 turmas do 6 ano com 35 alunos cada, caso algum aluno não queira participar ou desista, terá algum impacto para a pesquisa se o número amostral for menor que 105? Pergunta respondida - sem pendência
- 4) A gravação de voz será utilizada em qual momento? Será realizada alguma entrevista ou relato das experiências? pergunta respondida
- 5) O TALE não apresenta o espaço para a impressão digital; modificado - pendência atendida
- 6) Algumas partes do TCLE estão confusas e seria interessante reescrever acrescentando mais informação - modificado nos respectivos documentos - pendência atendida.

Análise do CEP Central/UFRN: protocolo aprovado.

Considerações Finais a critério do CEP:

Em conformidade com a Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde - CNS e Manual Operacional para Comitês de Ética - CONEP é da responsabilidade do pesquisador responsável:

1. elaborar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE em duas vias, rubricadas em todas as suas páginas e assinadas, ao seu término, pelo convidado a participar da pesquisa, ou por seu representante legal, assim como pelo pesquisador responsável, ou pela (s) pessoa (s) por ele delegada(s), devendo as páginas de assinatura estar na mesma folha (Res. 466/12 - CNS, item IV.5d);
2. desenvolver o projeto conforme o delineado (Res. 466/12 - CNS, item XI.2c);
3. apresentar ao CEP eventuais emendas ou extensões com justificativa (Manual Operacional para Comitê de Ética - CONEP, Brasília - 2007, p. 41);
4. descontinuar o estudo somente após análise e manifestação, por parte do Sistema CEP/CONEP/CNS/MS que o aprovou, das razões dessa descontinuidade, a não ser em casos de justificada urgência em benefício de seus participantes (Res. 446/12 - CNS, item III.2u) ;
5. elaborar e apresentar os relatórios parciais e finais (Res. 446/12 - CNS, item XI.2d);
6. manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período de 5 anos após o término da pesquisa (Res. 446/12 - CNS, item XI.2f);

Endereço: Av. Senador Salgado Filho, 3000

Bairro: Lagoa Nova

CEP: 59.078-970

UF: RN **Município:** NATAL

Telefone: (84)3215-3135

Fax: (84)99193-6266

E-mail: cepufrn@reitoria.ufrn.br

Continuação do Parecer: 3.378.085

7. encaminhar os resultados da pesquisa para publicação, com os devidos créditos aos pesquisadores associados e ao pessoal técnico integrante do projeto (Res. 446/12 - CNS, item XI.2g) e,
8. justificar fundamentadamente, perante o CEP ou a CONEP, interrupção do projeto ou não publicação dos resultados (Res. 446/12 - CNS, item XI.2h).

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1190669.pdf	03/05/2019 18:26:27		Aceito
Outros	Resposta_s_pendencias_George_Gadelha.docx	03/05/2019 18:24:59	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Outros	Resposta_pensencias.pdf	03/05/2019 18:24:36	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Formulario_Modificado.pdf	03/05/2019 18:23:36	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Formulrio_CEP_CENTRAL_UFRN_MODIFICADO.docx	03/05/2019 18:22:13	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE_MODIFICADO.docx	03/05/2019 18:21:31	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_MODIFICADO.docx	03/05/2019 18:21:12	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	03_Carta_de_anuncia.docx	13/03/2019 11:51:07	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	02_Declarao_de_no_incipio_2019.docx	13/03/2019 11:49:33	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito

Endereço: Av. Senador Salgado Filho, 3000

Bairro: Lagoa Nova

CEP: 59.078-970

UF: RN **Município:** NATAL

Telefone: (84)3215-3135

Fax: (84)99193-6266

E-mail: cepufrn@reitoria.ufrn.br

UFRN - UNIVERSIDADE
FEDERAL DO RIO GRANDE DO
NORTE - LAGOA NOVA



Continuação do Parecer: 3.378.085

Declaração de Pesquisadores	07_Termo_de_confidencialidade_2019.docx	13/03/2019 11:48:18	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Formulrio_CEP_CENTRAL_UFRN.docx	13/03/2019 11:46:53	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Outros	Carta_ao_comite_de_etica.docx	13/03/2019 11:45:35	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETOGEORGE.pdf	07/03/2019 17:05:19	Aguinaldo Cesar Surdi	Aceito
Cronograma	Cronograma.pdf	22/02/2019 17:00:28	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Outros	Carta_ao_comite_de_etica.pdf	22/02/2019 16:46:47	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Outros	Modelo_05_Termo_de_autorizao_para_use_de_imagens.docx	22/02/2019 16:12:47	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Outros	Modelo_04_Termo_de_autorizao_para_gravao_de_voz.docx	22/02/2019 16:12:27	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Formulrio_CEP_CENTRAL_UFRN.pdf	22/02/2019 16:11:05	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	07_Termo_de_confidencialidade_2019.pdf	22/02/2019 16:10:43	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	02_Declarao_de_no_incio_2019.pdf	22/02/2019 16:10:25	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Página 05 de				
Declaração de Instituição e	3_Carta_de_anuncia.pdf	22/02/2019 16:10:08	GEORGE TAWLINSON	Aceito

Endereço: Av. Senador Salgado Filho, 3000

Bairro: Lagoa Nova

CEP: 59.078-970

UF: RN **Município:** NATAL

Telefone: (84)3215-3135

Fax: (84)99193-6266

E-mail: cepufrn@reitoria.ufrn.br

UFRN - UNIVERSIDADE
FEDERAL DO RIO GRANDE DO
NORTE - LAGOA NOVA



Continuação do Parecer: 3.378.085

Infraestrutura			SOARES GADELHA	
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_de_Assentimento_Livre_e_Esclarecido_TALE.docx	22/02/2019 15:47:34	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	01_Termo_de_Consentimento_Livre_e_Esclarecido.docx	22/02/2019 15:47:03	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRosto_1.pdf	18/02/2019 17:50:59	GEORGE TAWLINSON SOARES GADELHA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

NATAL, 07 de Junho de 2019

Assinado por:
LÉLIA MARIA GUEDES QUEIROZ
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Senador Salgado Filho, 3000

Bairro: Lagoa Nova

CEP: 59.078-970

UF: RN **Município:** NATAL

Telefone: (84)3215-3135

Fax: (84)99193-6266

E-mail: cepufrn@reitoria.ufrn.br