

OS BENEFÍCIOS DA INSERÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Gabriel Marcos Sur Franco¹Taináh Mayara Schmitt²Leonardo Santos Macedo³Márcio Vinícius de Abreu Verli^{4,*}Aníbal Monteiro de Magalhães Neto⁵Luis Carlos Oliveira Gonçalves⁶

RESUMO:

Existe uma necessidade crescente de se investigar a proposta de utilização dos jogos eletrônicos dentro das escolas, buscando observar os impactos e a influência do uso de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, visando observar se essa ferramenta é positiva ou negativa no processo de aprendizagem dos alunos. Neste sentido, o presente estudo buscou fazer uma análise bibliográfica relacionada ao uso de jogos eletrônicos como meio interativo para os alunos, abordando a Educação Física Escolar e suas possibilidades de envolver a interdisciplinaridade, configurando-se como instrumento para conhecer, pensar, desenvolver ideias e divertir. O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, descritiva e interpretativa. A literatura sugere que existe benefício do uso de meios tecnológicos como ferramenta de aprendizagem nas aulas de Educação Física, sendo os jogos eletrônicos um recurso didático eficiente, podendo gerar ensino-aprendizagem de qualidade nas aulas de Educação Física, além de apresentar a possibilidade de ser ampliado a projetos interdisciplinares, abordando uma ampla gama de atuação e eficácia nas unidades escolares, contribuindo dessa forma em fatores primordiais como índices de frequência, abandono escolar e índices de aprovação.

Palavras-Chave: Educação Física Escolar; Vídeo Game; Jogos Eletrônicos; Gameficação; Tecnologia e Educação.

ABSTRACT:

There is a growing need to investigate the proposed use of electronic games within schools, seeking to observe the impacts and influence of the use of electronic games in Physical Education classes, aiming to observe whether this tool is positive or negative in the learning process of students. In this sense, the present study sought to carry out a bibliographical analysis related to the use of electronic games as an interactive means for students, addressing School Physical Education and its possibilities of involving interdisciplinarity, configuring itself as an instrument for knowing, thinking, developing ideas and have fun. The present study is characterized as qualitative, descriptive and interpretative research. The literature suggests that there is benefit from using technological means as a learning tool in Physical Education classes, with electronic games being an efficient teaching resource, which can generate quality teaching-learning in Physical Education classes, in addition to presenting the possibility of being expanded to interdisciplinary projects, addressing a wide range of activities and effectiveness in school units, thus contributing to key factors such as attendance rates, school dropout rates and approval rates.

Keywords: School Physical Education; Video game; Electronic games; Gamification; Technology and Education.

¹ Graduate Program of Physical Education, Federal University of Mato Grosso-MT, Brasil;

² Especialista em Educação Física na Escola - Unopar, Brasil.

³ Graduate Program of Physical Education, Federal University of Mato Grosso-MT, Brasil;

⁴ Graduate Program of Physical Education, Federal University of Mato Grosso-MT, Brasil;

⁵ Graduate Program of Basic and Applied Immunology and Parasitology, Federal University of Mato Grosso-MT, Brasil;

Graduate Program of Physical Education, Federal University of Mato Grosso-MT, Brasil;

⁶ Graduate Program of Basic and Applied Immunology and Parasitology, Federal University of Mato Grosso-MT, Brasil;

Graduate Program in Genetics and Biochemistry, Federal University of Uberlandia-MG, Brasil; Graduate Program of Physical Education, Federal University of Mato Grosso-MT, Brasil;

* Autor Correspondente.

1. INTRODUÇÃO

O século XXI é conhecido como o século dos avanços tecnológicos, a “Era digital”, onde o rápido avanço da tecnologia resulta em reflexos nas mais variadas áreas, desde o desenvolvimento de novos meios de comunicação e entretenimento, até na evolução do ensino. Sabendo disso, observa-se que a tecnologia é essencial para o ser humano nos dias atuais pois, se adaptarmos o mesmo de maneira correta no ensino aprendizagem, poderemos ter um exímio instrumento tecnológicos como metodologia de ensino (PAULA NETO et. al., 2023).

Esta influência da cultura digital também é observada no ambiente escolar, através do crescente uso de tecnologias da informação e comunicação e dos ambientes virtuais de aprendizagem (MATOS e LIMA, 2015). Sabendo da importância da tecnologia atualmente, consideramos que a inclusão de meios digitais no que se diz respeito à educação pode atuar significativamente na integração, envolvimento e no aprendizado dos estudantes (PAULA NETO et. al., 2023).

A Educação Física tem como objetivo trabalhar aspectos motores, cognitivos e sociais nos educandos, podendo lançar mão de diversas atividades diferenciadas. Para Rodrigues Júnior e Sales (2012), quando a criança pratica algum tipo de jogo eletrônico, ela precisa desempenhar algumas técnicas como: raciocínio rápido, precisão, agilidade, coordenação motora, dentre

outras habilidades que são aprendidas e até evidenciadas por meio dessa prática, ainda identificando características que relacionam a jogos eletrônicos e aspectos sociais, emocionais e motores. Tais características, podem ser amplamente contempladas na Educação Física Escolar (PAULA NETO et. al., 2023).

Os jogos eletrônicos se apresentam como uma ferramenta que gera um aprendizado de forma agradável, interessante e extremamente eficaz, se diferenciando ante ao modo tradicional de estudo. Sendo assim, podemos associar os jogos eletrônicos ao âmbito educacional na ministração das aulas de Educação Física, entendendo que esse recurso extremamente atrativo tem se apresentado como um meio para envolver vários estudantes em aulas significativas e que propiciam aprendizagem de qualidade (PAULA NETO et. al., 2023). Para Anastácio (2016) os jogos eletrônicos propiciam o desenvolvimento das áreas cognitivas, afetivas, linguísticas, sociais, morais e motoras, além de contribuir na construção da criticidade.

Existe uma necessidade de se conhecer quais os subsídios que os jogos eletrônicos geram aos estudantes e o quanto influência no processo de aprendizagem. Neste sentido, o objetivo do presente estudo foi realizar uma análise bibliográfica sobre o uso de jogos eletrônicos como meio interativo que permite gerar aprendizagem significativa, abordando a Educação Física Escolar e suas possibilidades de

envolver a interdisciplinaridade, configurando-se como instrumento para conhecer, pensar, desenvolver ideias e divertir.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa (NEGRINE, 2004), descritiva (PICCOLI, 2003) e interpretativa (POSSEBON, 2004), sendo o processo de coleta de dados feito por observação direta. A pesquisa se deu nas bases de dados Google acadêmico, Scielo e PubMed, utilizando as palavras chaves: Jogos eletrônicos; Gameficação; Games; Tecnologia e Educação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 HISTÓRIA E POPULARIZAÇÃO DOS VÍDEOS GAMES

Os videogames são máquinas usadas para divertir. Game quer dizer jogo, por isso videogame é todo tipo de jogo, através de monitores ou tv. O videogame é um jogo que, atualmente, faz parte da vida de quase toda criança da nossa escola, fascinando também adolescentes no mundo todo. O videogame traz benefícios para quem joga, pois ajuda no desenvolvimento da inteligência (FARIA, 2006).

Candal e Assis (2019) relatam que, os jogos eletrônicos existem desde os fliperamas e as competições ocorrem também desde essa época, com os melhores jogadores que se encontravam para competir e ver quem fazia a

maior pontuação. A empresa Atari que já observava isso pensou em criar um campeonato com seu jogo Spaceinvaders em 1980, totalizando dez mil competidores por todo os Estados Unidos, e foi nesse momento, que surgem as primeiras competições de e-Sports (esportes eletrônicos), que são alguns dos termos usados para as competições organizadas de esportes eletrônicos, especialmente entre os profissionais. Os gêneros de jogos mais comuns associados com e-Sports são os de ritmos, luta e futebol.

3.2 TIPOS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Anastácio (2016) afirma que os jogos tradicionais e eletrônicos se relacionam entre si por suas especificidades comuns, as quais reúnem na categoria de jogo. O jogo tradicional possui características próprias e singulares, as quais são construídas historicamente e se fazem presentes em diversos contextos. Como exemplo, destacamos o acordo de regras que é permitido entre os jogadores. As regras que direcionam as ações do jogo e moldam o universo daquele jogo por aqueles jogadores. Este acordo envolve todos os jogadores a fim de estabelecer o que é ou não permitido, por isso é classificado em um acordo de regras.

A discussão em torno do fenômeno dos e-Sports, termo comumente usados para designar o esporte eletrônico, tem se tornado particularmente recorrente no Brasil, e não só em seu aspecto acadêmico, mas em uma

repercussão social mais ampla, que implica tanto em um endereçamento frequente por parte dos meios de comunicação quanto em um princípio de fomento e aceitação mais abrangente. (MACEDO e FALCÃO, 2019).

3.3 VÍDEO GAME COMO ESPORTE

O e-Sports pode ser considerado realmente como um esporte? A Educação Física se insere no meio eletrônico através dessa modalidade trazendo consigo benefícios para o aluno que a Educação Física busca?

Wagner (2006), dissertando sobre o e-Sports o definiu como "[...] uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação".

A educação escolar tem vários objetivos para com a formação do aluno, sabendo disso Rodrigues Júnior e Sales, (2012) ressaltam que, um dos objetivos da educação é desenvolver a capacidade de tomar decisões conscientes, formar o cidadão para a sociedade, tornando-os mais crítico sobre assuntos do cotidiano. Os jogos eletrônicos e o avanço da tecnologia estão cada vez mais próximos dos jovens na idade escolar, pois cada dia que passa vem aumentando essa prática casas das famílias brasileiras.

3.4 USO DO VÍDEO GAME NA EDUCAÇÃO FÍSICA

A estrutura lúdica com vários tipos de jogos e brincadeiras é uma das grandes características da Educação Física escolar e vem sendo muito trabalhada. Com isso, uma das formas estruturais de jogos e brincadeiras vem sendo utilizada por muitos jovens e adolescentes, devido a nossa sociedade eletrônica e midiática, mas que ainda não se tornou um tema de estudo como disciplina a ser trabalhada na escola, que são os jogos eletrônicos (Rodrigues Júnior e Sales, 2012).

Anastácio (2016) considera muito positiva as contribuições que o jogo pode oferecer ao desenvolvimento cognitivo e à aprendizagem, destacando que seu uso na educação a distância pode ser uma alternativa para a inserção das tecnologias ligada aos jogos nessa modalidade. Nesse sentido, o uso de jogos na educação a distância tem sido uma novidade que tem trazido retornos positivos quando o assunto é aprendizagem

Para Matos e Lima (2015), a inserção destes materiais tecnológicos sem dúvida cumpre o seu papel motivador em relação aos alunos, uma vez que a novidade é também sempre motivadora. No momento em que se utilizam estes recursos, busca-se uma série de aspectos: motivação para a participação, desenvolvimento da capacidade de observação, aproximação de uma realidade e a fixação da aprendizagem.

Nesse contexto, Gonçalves e colaboradores (2016), citam que o surgimento do fenômeno de gamificação (do original inglês gamification), que consiste no uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos e são motivados pelo crescente número de pesquisas sobre gamificação em outras áreas. Esse fenômeno vem aumentando também na área da educação como estratégia de ensino e aprendizagem.

O aumento do interesse pode ser explicado, principalmente, pelo potencial da gamificação para influenciar, engajar e motivar pessoas. Contudo, para alcançar estes resultados, é imprescindível que o processo de planejamento da gamificação no contexto educativo seja realizado de forma assertiva, considerando os objetivos, conteúdos de aprendizagem, estratégias e resultados esperados (GONÇALVES et. al., 2016).

Neste sentido, Alves e Maciel (2014) reforçam: A gamificação não é um jogo (ou processo para se transformar algo em jogo), mas sim a utilização de abstrações e metáforas originárias da cultura e estudos de videogames em áreas não relacionadas a videogame. Essa ideia é importante para a compreensão do uso da gamificação na educação e sua diferenciação do uso de videogames na educação (educational games, game-based learning).

3.5 INCLUSÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Ao professor de Educação Física, segundo a BNCC (Base nacional comum curricular), cabe buscar possibilidades de avaliar o modo como às crianças utilizam os jogos digitais, para que seja possível realizar a mediação deles, adequando-os em metodologias e processos de ensino e reconstruindo-os para que sejam ferramentas aliadas do processo de aprendizagem desta disciplina curricular (SILVA et. al., 2019).

Os jogos digitais aparecem na BNCC como parte do componente Educação Física previstos para o Ensino Fundamental – anos finais no ano/faixa do 6º e 7º ano, na unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, definidos como objetos do conhecimento. Uma das habilidades indicadas a serem desenvolvidas é “experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários” (BRASIL, 2017). A outra habilidade sugerida é “identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos” (BRASIL, 2017).

Cruz Junior (2017) defende que os jogos digitais devem estar inseridos na educação, atravessando as fronteiras dos conteúdos referentes à mídia, aprendizagens móveis e

lazer, podendo também contemplar a corporeidade.

3.6 ENVOLVIMENTO E PARTICIPAÇÃO NAS AULAS COM OS JOGOS ELETRÔNICOS

A grande falta de participação de diversos alunos nas aulas de Educação Física se dá pelo fato deles não se sentirem confortáveis ao realizar as atividades propostas pelo professor, e isso pode acontecer porque alguns alunos demonstram, medo de fazer algum movimento errado e serem advertidos pelo professor ou mesmo serem envergonhados perante seus colegas de sala. Isso pode vir como um fator que diminui a motivação do aluno em participar ativamente nas aulas de Educação Física e conseqüentemente realizar as atividades propostas pelo professor (Leão Júnior et al., 2015). De acordo com Leão Júnior e colaboradores (2015), existe a sugestão de que, para alguns alunos, modificações poderiam ser feitas, não possuindo a utilização do videogame em conjunto com atividades reais e que os dias das aulas fossem exclusivos para cada ambiente. Ou seja, um dia destinado para atividades desenvolvidas no ambiente virtual e outro dia para as atividades desenvolvidas em ambiente real.

Ressalta-se a importância do professor ao estimular o interesse do aluno utilizando outros métodos de ensino. Dessa forma, o vídeo game se insere como alternativa válida para o

professor como uma metodologia eficaz de ser utilizada em sua aula, sendo um ótimo instrumento, interessante e que despertará o interesse dos estudantes (Paula Neto et. al., 2023). O professor, como um intermediário do processo de ensino-aprendizagem, necessita planejar suas aulas de maneira diversificadas, para atingir aos interesses de aprendizagem de seus alunos e envolvê-los nas suas aulas. Desta forma o professor estará estimulando a motivação e participação nas atividades propostas nas aulas. É neste contexto que surge a contribuição dos videogames nas aulas de Educação Física, com a finalidade de diversificar a aula, trazendo uma proposta interessante e altamente motivadora aos educandos (LEÃO JÚNIOR et. al., 2015).

De acordo com Cezar (2017), os games com sensores de movimento são jogos que se utilizam apenas do corpo do participante, sem a utilização do controle, em que os participantes são detectados por um sensor de movimento simulando movimentos dos personagens do jogo, chamados também de Avatar, levando a uma controvérsia de que vídeo game seria um jogo que visa um estilo de vida sedentário.

Com os jogos de sensores de movimentos, os alunos ficam mais confortáveis ao participar da aula, pois os colegas prestam atenção na tela do vídeo game e não na execução de quem está realizando os movimentos. Sendo assim, o aluno se sente mais livre e seguro para participar da atividade, uma vez que o próprio

jogo corrige o aluno sempre que ele erra, perdendo um ponto ou o round, fazendo com que o mesmo não se sinta oprimido pelo professor corrigi-lo, já que quem faz a correção é o próprio vídeo game (Paula Neto et. al., 2023).

3.7 JOGOS ELETRÔNICOS E PRÁTICA CORPORAL

Os jogos com sensores de movimento também foram relatados pelos professores e pesquisadores dos estudos observados, demonstrando a possibilidade de algumas práticas corporais, tais como, a dança, vários tipos de esportes e as lutas, bem como o uso para avaliação física. Rodrigues (2019), afirma que por meio desse recurso podemos compreender uma forma de experimentar um processo de virtualização das práticas corporais através de sensores de movimento como o Kinect da XBOX ou o Move e VR do Playstation.

O primeiro vídeo game com sensor de movimento e percussor de todos os outros games, foi o Nintendo Wii, utilizado tanto na prática de atividades físicas em casa, quanto na reabilitação. Assim, Sousa (2011), afirma que o Exergaming (sensores de movimento) é recomendado como instrumento de reabilitação para disfunções de equilíbrio e de controle postural, sendo que o feedback do sistema permite o controle e aprendizagem motora. Foi investigado a probabilidade de pacientes com desvios comportamentais receberem tratamento através do Nintendo ®Wii, e concluiu-se a

presença de fatores positivos para o tratamento destes indivíduos (Sousa, 2011).

Existem vários indícios de que os jogos com sensores de movimento podem ser usados como alternativa de variáveis para aulas de Educação Física, despertando o interesse dos alunos nas vivências e práticas de diversos trabalhos motores, podendo o aluno executar movimentos de agilidade, força, flexibilidade e resistência, todas essas qualidades físicas e muitas outras podem fruir em meio a prática do jogo eletrônico, tornando um ambiente atrativo em que os alunos se tornam mais participativos e efetivos quanto a frequência e participação nas aulas de Educação Física, uma vez que, por meio desses jogos de sensores de movimento, as possibilidades das práticas corporais são inúmeras, permitindo aos estudantes vivenciar campeonatos virtuais de esportes diferenciados, tais como: rede, parede, marca, precisão, invasão, dentre outros.

Para Alves e colaboradores (2015), a dança nas aulas de Educação Física possibilita o desenvolvimento de habilidades corporais, sentimentos, significados, acesso ao acervo cultural e saúde, além de, estimular valores pedagógicos como: socialização, individualidade, coletividade, integração, cooperação e autoestima.

Acho que as aulas ajudaram, [...], pois além de ganhar mais experiência dançando, ganhei mais confiança para quando tive algum evento [...]. Fique mais solto e com mais liberdade para dançar” (Aluno 7,

turma “Aberto e Virtual”) (ARAÚJO e MOURA 2020).

A dança inserida na educação juntamente com os jogos eletrônicos, pode despertar nos alunos mais interesse no que diz respeito a participação da prática de dança em espaço aberto, já que nos jogos eletrônicos o aluno se sente mais confortável e, muitas vezes, nem percebe que está executando movimentos de dança. Além disso, a dança contribui de forma significativa para o desenvolvimento cognitivo, social e individual, atuando na melhoria da autoestima do aluno.

A prática da dança com a utilização dos jogos eletrônicos proporciona aos praticantes, liberdade de movimentos, ajudando os alunos a ficarem mais desinibidos, trazendo uma vertente da dança que aborda o lúdico, a socialização e diminuindo as pressões vindas pelos olhares dos colegas durante a prática, pois esses jogos são permeados de características que os jovens apreciam, como a competição, a superação dos desafios, as recompensas e os embates com os colegas. Além disso, a popularização desse modelo de jogos proporciona outras formas de estimular a abordagem de situações reais. Através destes, é possível motivar as ações, resolver problemas e potencializar aprendizagens em diversas áreas do conhecimento (FARDO, 2013).

Pesquisas como a de Araújo e colaboradores (2017), destacam o aumento da prática de atividades físicas com o uso dos

exergames (vídeo games de sensores de movimento) em comparação aos videogames que não utilizam o movimento, apontando que esta poderá tornar-se uma ferramenta importante para o enfrentamento do sedentarismo e da inatividade física. Os exergames são mais interessantes para as aulas de Educação Física em comparação ao uso de vídeo games de controles (joysticks), pois permitem que sejam explorados movimentos diversos promovendo uma prática de exercícios físicos com a movimentação de todo corpo, podendo ser um instrumento pedagógico para enfrentar questões relacionadas ao sedentarismo, situação que afeta uma grande porcentagem de jovens e adolescentes.

3.8 JOGOS ELETRÔNICOS E OS BENEFÍCIOS COGNITIVOS

Os estudantes que vivenciam a prática dos jogos eletrônicos apresentam uma tendência a desenvolver maior capacidade de atenção, superando o que é esperado para a idade e para o processo de maturidade. Mesmo em um curto período de tempo, observam-se melhorias em relação a atenção dos alunos com relação aos jogos, o que também pode ser observado pelos professores em outras atividades após o início da atividade com os jogos cognitivos (Ramos et. al., 2014). Pode haver uma associação entre o uso dos jogos eletrônicos e o treino de habilidades cognitivas importantes ao processo de aprendizagem como a atenção e concentração.

De acordo com Ramos e colaboradores (2014), o treinamento da atenção via computador pode aumentar a capacidade de raciocínio, e as crianças com índices inexpressivos de atenção antes do treinamento são as que receberão os maiores benefícios.

É notório que crianças que vivenciam a prática de jogar vídeo game tendem a apresentar um desenvolvimento em sua concentração e atenção superiores à de crianças que não jogam, melhoram também sua performance nas atividades rotineiras e apresentam um desenvolvimento considerável nas habilidades motoras e no aumento da capacidade de raciocínio lógico expressivos. Jogos de escapar de uma sala, resolver charadas, jogos de pegadinhas, desvendar mistérios e enigmas são exemplos de jogos virtuais excelentes que contribuem de forma significativa no desenvolvimento intelectual do aluno, além de auxiliar no desenvolvimento motor ao movimentar o mouse e teclado ou controle de forma precisa para realizar as missões que o jogo propõe (PAULA NETO et. al., 2023).

Ramos e colaboradores (2014), observaram uma ligação entre conteúdos ministrados dentro da sala de aula com jogos em um ambiente eletrônico em que os resultados dos games obtidos pelas crianças transformaram-se em gráficos de diversas espécies e, com isso, a professora utilizou-se do aspecto lúdico do jogo para apresentar ilustração, trazendo a experiência do jogo com a

abordagem de conteúdos matemáticos de forma mais significativa.

3.9 JOGOS ELETRÔNICOS E LAZER

Um benefício extraordinário dos jogos eletrônicos em consonância com a Educação Física é permitir a inserção desses jogos nas aulas, permitindo a vivência de experiências corporais de forma lúdica e ao mesmo tempo desenvolvendo técnicas de raciocínio rápido de uma forma mais prazerosa, transformando-o em conteúdo empírico unindo a educação com lazer e saúde (Paula Neto et. al., 2023).

Borges e Colombo (2019), afirmam que vários tipos de jogos utilizados na prática das aulas de Educação Física, tais como os tradicionais, os cooperativos e até os competitivos são apresentados pelo professor de forma lúdica para permitir uma prática agradável de exercícios de movimentos corporais, vivências de diversas modalidades esportivas e principalmente metodologias de recreação e lazer durante a aula. Com os jogos virtuais não é diferente, pois estes vêm sendo utilizados como artefatos de formação do ensino-aprendizagem numa abordagem atrativa, divertida e eficiente no tocante ao aprendizado de várias técnicas e movimentos corporais de forma lúdica e prazerosa. Quando um estudante joga um jogo eletrônico, necessita desenvolver algumas técnicas de raciocínio rápido, agilidade, atenção, concentração e coordenação motora. Mas esses jogos possibilitam também aspectos de lazer que

envolvem âmbitos sociais de relacionamento entre os estudantes como o respeito, a solidariedade e ajuda mútua que são fatores muito trabalhados nas aulas de Educação Física Escolar (BORGES e COLOMBO, 2019).

Os jogos eletrônicos que abordam os esportes, apresentam uma possibilidade lúdica de aprendizagem de diversas modalidades, e usufruir desse mundo virtual para otimizar o aprendizado desse objeto de conhecimento da Educação Física é uma excelente estratégia, mas também se torna urgente uma aproximação da Educação Física escolar com essa dimensão da cultura lúdica, de forma que não se negue aos alunos a oportunidade de construir uma compreensão e uma prática crítica sobre a mesma. (BRACCIALLI et al., 2016).

3.10 JOGOS ELETRÔNICOS E INCLUSÃO

A inclusão de alunos nas aulas de Educação Física pode ser beneficiada pela utilização dos jogos eletrônicos, isso porque é atrativo, colorido e permite que o aluno se envolva na atividade e se divirta sem se preocupar com padrões ou outras dificuldades que o impeça de participar de outras aulas, como timidez, vergonha ou até limitações que trazem dificuldade na execução de alguns exercícios. Esses estudantes gostam muito de jogar vídeo game, pois o jogo gera emoção, prazer e diversão, assim como se confirma na literatura, o vídeo game gera entretenimento e pode ser usado como programa de aprendizagem escolar,

como estratégias de motivação e incentivo à prática de atividade física (BRACCIALLI et. al., 2016).

Uma das grandes vantagens desses tipos de jogos para uma turma com a presença de alunos incluídos é poder promover a participação de todos em todas as atividades e perceber que a ajuda mútua acontece de forma natural, uma vez que surgindo dúvidas ou dificuldades por parte dos colegas com deficiência, outros colegas logo se dispõem em ajudar a sanar as dificuldade e isso gera um ambiente de integração e sociabilidade permitindo que haja espaço para uma verdadeira inclusão nas aulas de Educação Física (BRACCIALLI et. al., 2016).

Bracciali e colaboradores (2016), avaliaram nas aulas de Educação Física, com a utilização do vídeo game, que é possível aproximar os alunos da tecnologia ensinando as regras. Além disso, é visível que o aluno incluído é participativo em todas as atividades da pesquisa, sendo assim, os autores observaram que os jogos eletrônicos auxiliam na participação do aluno nas aulas, devido à motivação gerada na aula, por se tratar de uma inovação e por desenvolver os conteúdos propostos. Alunos, aprendem juntos com a experiência do jogo eletrônico, conseguindo realizar atividades em grupo, e melhorando a socialização entre os colegas.

3.11 JOGOS ELETRÔNICOS E A NECESSIDADE DE MAIS ESTUDOS

Existe ainda muito preconceito em relação a utilização dos jogos eletrônicos com crianças e adolescentes, e isso ocorre devido ao pouco conhecimento da área e a uma típica visão do senso comum que enxergam esses jogos como uma forma de manipular e até mesmo viciar os jogadores, tornando o preconceito muito grande. Outra questão negativa muito discutida sobre a prática dos jogos eletrônicos é a relação desse jogo com possíveis aspectos de violência observados em jogadores que muitas vezes passam muito tempo vivenciando essa prática e de alguma maneira transmitem a realidade do jogo para suas ações do dia a dia. Muitas críticas negativas dos jogos eletrônicos afirmam a questão da manipulação, imperialismo e globalização. Entretanto, algumas delas são baseadas no senso comum, sem apresentar argumentos sólidos ou mesmo de levantamentos empíricos. (BORGES e COLOMBO, 2019).

É de suma importância observar os jogos eletrônicos de uma forma ponderada e que não seja somente vendo os lados positivos ou negativos dos games (Rodrigues, 2019). Rodrigues (2019), ressalta que muitas pessoas ainda identificam os jogos eletrônicos como algo maléfico e destacam que este não se adequa ao ambiente escolar. O bom senso, um bom planejamento e principalmente o direcionamento correto da condução da aula por

parte do professor é o que vai fazer toda diferença nas possíveis consequências dessa prática em sala de aula. É claro que, como tudo o que se faz exageradamente e sem o acompanhamento pode não ser bom, uma aplicação inteligente desses jogos vem sendo valorizado nas últimas décadas, principalmente a literatura retratar a importância do jogo no desenvolvimento infantil (BORGES e COLOMBO, 2019).

Diante disso, é interessante ressaltar que o professor deve selecionar as atividades virtuais e os jogos a serem aplicados na sua prática de sala de aula com perícia para que nada de desconfortante aconteça em suas aulas, garantindo assim, que a aula seja satisfatória e que o educador tenha seus objetivos propostos alcançados. Isso se refere ao planejamento desse educador que necessita conhecer bem os aplicativos dos jogos que irá utilizar com seus alunos, não se esquecendo de experimentar anteriormente essa prática para não demonstrar insegurança ou até mesmo para não encontrar dificuldades no momento da aula, uma vez que os nossos adolescentes e jovens da atualidade estão muito à frente dos seus professores no que se refere ao conhecimento de novas tecnologias (PAULA NETO et. al., 2023).

Algumas críticas sobre a inserção dos jogos eletrônicos na Educação Física são postas pelo fato de julgarem esse instrumento como uma modalidade que não insere os esportes. Porém, existem jogos que apresentam o esporte,

mesmo que de forma virtual, mas conectando os jogadores a um ambiente virtual, figurativo e muito atrativo, permitindo a movimentação do corpo em práticas de fundamentos básicos de variados esportes, sendo que essa prática possibilita a vivência e conseqüentemente a aprendizagem da modalidade esportiva desempenhada no jogo (PAULA NETO et. al., 2023). Sendo assim, apresenta uma possibilidade de aprendizado sem precisar levar o aluno para o ambiente aberto e colocá-lo em contato físico com o esporte, um ótimo recurso para dias de chuva e momentos em que a saída da sala estiver impossibilitada durante a aula de Educação Física (Paula Neto et. al., 2023).

O preparo e a formação do professor para interagir com as ferramentas tecnológicas é fundamental, uma vez que muitos alunos mais jovens detém um conhecimento e prática bem mais avançado do que o próprio educador. Dentre elas, o conhecimento do exergames, a ferramenta que mais se aproxima da cultura corporal, pois possibilita interação entre o corpo, os jogos eletrônicos e as propostas curriculares direcionadas as aulas de Educação Física. É importante salientar que o uso inadequado e sem orientação apropriada dos exergames pode trazer riscos aos usuários (ARAÚJO et al., 2017).

O assunto (risco aos usuários) é controverso: alguns médicos dos EUA relutam em considerar o uso constante de jogos como outras formas de vício, alegando que há a

necessidade de estudos mais aprofundados na área para uma correta tipificação (BATISTA et. al., 2008).

Porém, casos graves têm sido relatados por usuários que ficam horas a fio em frente ao computador esquecendo-se até de elementos essenciais em uma rotina de vida saudável, como relata Batista e colaboradores (2008):

Um casal da cidade de Reno, no estado americano de Nevada, pode passar até 12 anos atrás das grades. Viciados em internet e jogos on-line, eles deixaram os filhos em estado de inanição e com outros problemas de saúde. As crianças de 2 anos e 11 meses foram levadas por agentes de segurança e assistentes sociais a um hospital, de onde sairão para um abrigo do estado. Eles tinham comida, mas simplesmente não a deram às crianças porque estavam muito distraídos jogando vídeo games (BATISTA et. al., 2008).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A literatura reforça o benefício que o uso de jogos eletrônicos pode oferecer, apontando como vantagens o aprimoramento das habilidades cognitivas, a promoção de uma aproximação melhor dos alunos junto à Educação Física, a possibilidade de explorar os diversos meios de aprendizagem, o desenvolvimento de habilidades coordenativas, a contribuição com a socialização dos alunos, a promoção do maior envolvimento dos alunos com a prática de atividade física, entre outros benefícios. Todavia, o assunto necessita de mais pesquisas que busquem a ligação mais aprofundada entre o uso dos jogos eletrônicos como método de ensino aprendizagem na

educação, para que não haja o excesso dos jogos eletrônicos, o que também é visto como perigoso, podendo trazer malefícios.

CONFLITOS DE INTERESSE

Os autores declaram não haver conflito de interesse.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES FP, MACIEL C. A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem. **SEMIEDU**. 2014.
- ALVES MS, FALCÃO APST, BRASILEIRO LT, MELO MST, MEDEIROS FRC. O ensino da dança no ensino fundamental II e ensino médio da rede estadual de Recife–Pe. **Pensar a Prática**. 18(2): 350-367, 2015. <https://doi.org/10.5216/rpp.v18i2.31025>
- ANASTÁCIO BS. **Contextos lúdicos de aprendizagem: Uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.
- ARAÚJO JGE, BATISTA C, MOURA DL. Exergames na educação física: uma revisão sistemática. **Movimento**. 23(2): 529-541, 2017.
- ARAÚJO JGE, MOURA DL. Educação Física, dança e jogos digitais: contribuições pedagógicas dos exergames. **Humanidades & Inovação**. 7(10): 284-296, 2020
- BATISTA MLS, QUINTÃO PL, LIMA SMB. Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**. 4: 2-11, 2008.
- BORGES CG, COLOMBO BD. Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar. **Kinesis**. 37: 2019.
- BRACCIALLI LMP, ALMEIDA VS, SILVA FCT, SILVA MZ. Video Game na Escola e na Clínica: Auxiliar da Inclusão. **Journal of Research in Special Educational Needs**. 16(s1): 1078-1081, 2016.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.
- CANDAL C, ASSIS A. A internacionalização dos campeonatos de e-sports e os impactos nas economias que investem no setor. **Revista eletrônica da Estácio Recife**. 5(1), 2019.
- CEZAR LL. **A influência do vídeo game em jogos que utilizam o sensor de movimento nos valores glicêmicos em adultos e idosos**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Estadual Paulista, 2017.
- CRUZ JUNIOR G. Temos que pegar? Pokémon Go e as interfaces entre movimento, jogos digitais e educação. **Motrivivência**. 29(n. esp.): 257-273, 2017.
- FARDO ML. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Novas Tecnologias na Educação**. 11(1), 2013.
- FARIA ER. Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. **Revista Especial de Educação Física–Edição Digital**. 3(1), 2006.
- GONÇALVES L, GIACOMAZZO G, RODRIGUES F, MACAIA B. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. **Brazilian Symposium on Computers in Education**. 1305p, 2016.
- JÚNIOR ER, DE SALES JR. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**. 10(1): 70-82, 2012.
- LEÃO JUNIOR CM, ELTZ V, STEFANI D, PIRES MMY, ROYER MR. O videogame como

recurso para ensino-aprendizagem. **SINECT**, 2015.

MACEDO T, FALCÃO T. E-Sports, Herdeiros De Uma tradição. **Intexto**. 246-267, 2019.

MATOS ECA, LIMA MAS. Jogos eletrônicos e educação: notas sobre a aprendizagem em ambientes interativos. **Novas Tecnologias na Educação**. 13(1), 2015.

NEGRINE A. Instrumentos metodológicos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: MOLINA NETO, V.; TRIVIÑOS, A. N. S. **A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

PAULA NETO AB, GOMES MKM, VERLI MVA, GONÇALVES LCO, MAGALHÃES NETO AM. Jogos Eletrônicos e Educação Física: Uma proposta para o Ensino da Corrida de Orientação. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**. 15(2): 310-320, 2023.

PICCOLI JCJ. Normalização para trabalhos de conclusão do curso de educação física. **ULBRA**, 2003.

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

RAMOS SK, ROCHA NL, DA LUZ ML, SILVESTRIN D, SCHMAEDECH D. O uso de jogos eletrônicos para o exercício das habilidades cognitivas: relato de uma experiência no Ensino Fundamental. **Seminário jogos eletrônicos, educação e comunicação**. 10: 1-19, 2014.

RODRIGUES JÚNIOR E, SALES JRL. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar. **Conexões**. 10(1): 70-82, 2012.

RODRIGUES SED. **Jogos eletrônicos: investigação sobre as possibilidades na educação física escolar**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2019.

SILVA LB, LOURENÇO OB, MONTEIRO VAN, SANTOS SM. Jogos eletrônicos na educação física escolar: uma análise da base nacional comum curricular (BNCC). **SBPC**, 2019.

SOUSA FH. Uma revisão bibliográfica sobre a utilização do Nintendo® Wii como instrumento terapêutico e seus fatores de risco. **Revista Espaço Acadêmico**. 11(123): 155-160, 2011.

WAGNER MG. On the Scientific Relevance of eSports. **International conference on internet computing**. 437-442, 2006.