

Artigos Originais

Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física¹

Electronic games: theoretical and methodological contributions to the training of physical education teachers

Juego electrónico: aportes teóricos y metodológicos a la formación de profesores de educación física



Rodrigo Tavares Nunes

Universidade de Pernambuco – UPE, Recife, Pernambuco, Brasil
tavarodrigos@gmail.com



Ho Shin Fú

Instituição: Universidade de Pernambuco (UPE), Recife, Pernambuco, Brasil
shinfu321@gmail.com



Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira

Universidade de Pernambuco – UPE, Recife, Pernambuco, Brasil.
rodrigo.oliveira@upe.br



Larissa da Silva Souza

Universidade de Pernambuco – UPE, Recife, Pernambuco, Brasil
larissa.silva.s@outlook.com.br



Pedro Henrique Bezerra da Silva

Universidade de Pernambuco – UPE, Recife, Pernambuco, Brasil
pedro.hbs01@gmail.com



Marcelo Soares Tavares de Melo

Universidade de Pernambuco (UPE), Recife, Pernambuco, Brasil
marcelo.melo@upe.br

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

Resumo: Este estudo tem como objetivo analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física. Metodologicamente, optamos pela Hermenêutica-Dialética como método, que tem como princípio a comunicação (tratada neste estudo por meio de uma abordagem qualitativa com inserção no campo). Foi utilizada a coleta de dados, como o instrumento questionário, aplicado aos professores que tratam o conhecimento “jogo” na formação inicial em Educação Física, em uma Universidade pública. Concluímos que as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores de Educação Física podem ser compreendidas em três tópicos: cultura, transposição da realidade virtual para a concreta e *exergame*.

Palavras-chave: jogo eletrônico; Educação Física; formação de professores; prática pedagógica.

Abstract: The purpose of this study was to analyze the theoretical and methodological contributions of electronic games to teachers training for a Physical Education Licentiate degree. As for the methodology, we chose the hermeneutics-dialectic method, which views communication as a principle and is treated in this study through a qualitative approach inserted in the field. A questionnaire for data collection was applied to teachers who dealt with game knowledge in the initial formation of Physical Education at a public university. It was concluded that the theoretical-methodological contributions of electronic games for the formation of Physical Education teachers can be understood by three topics: culture, transposition of virtual reality into concrete reality, and exergame.

Keywords: electronic game; PE; teachers training; pedagogical practice.

Resumen: Este estudio tiene como objetivo analizar los aportes teóricos y metodológicos de los juegos electrónicos a la formación de profesores en los cursos de Licenciatura en Educación Física.

Metodológicamente, se optó por el método hermenéutico-dialéctico, que tiene como principio la comunicación, tratado en este estudio a través de un enfoque cualitativo con inserción en el campo, utilizando el instrumento cuestionario para la recolección de datos aplicado a los docentes que abordan el conocimiento del juego en la formación en Educación Física en una universidad pública. Concluimos que los aportes teórico-metodológicos de los juegos electrónicos para la formación de estos docentes se pueden entender en tres temas: cultura, transposición de la realidad virtual al concreto y *exergame*.

Palabras clave: juego electrónico; Educación Física; formación de profesores; práctica pedagógica.

Submetido em: 31 de maio de 2023

Aceito em: 12 de abril de 2023

1. Introdução

Ao pesquisar sobre jogo eletrônico, verifica-se algumas dúvidas ou incertezas quanto ao entendimento desse jogo. Afinal, o que é jogo eletrônico? Um produto que se compra e consome? Um brinquedo destinado ao lazer? Uma máquina precisamente projetada e montada para um determinado fim? Um sistema eletrônico digital; um computador, dispositivo ou aparelho que pode ser operado? Tudo isso ou nada disso?

O primeiro passo para compreender o “jogo” encontra-se na sua conceituação, de modo que delimite o que é específico do jogo eletrônico, algo que torne possível diferenciá-lo dos outros tipos de jogos. Nesse exercício, um elemento pode ser identificado no jogo eletrônico como sendo fundamentalmente característico deste: a tela digital, pois ela permite o acesso do jogador aos resultados digitais virtuais (PETRY, 2016).

O mundo virtual interativo oriundo desses jogos apresenta uma nova realidade diferente da atual (LÉVY, 1996). Nesse sentido, as tecnologias digitais presentes nos jogos integram o ciberespaço, ou seja, “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92).

Isso significa que o jogar por meio, e a partir, dessas tecnologias, é mais complexo do que apenas a manipulação mecânica de um objetivo com fios, processadores etc. Afinal, existe a interação com o virtual e insere-se no ciberespaço. Logo, existem diferentes possibilidades de interação e integração com esses jogos.

Também é importante entender que esses jogos podem ser classificados de acordo com seu conteúdo, compreendendo então: Jogos de Ação, baseados em reações instantâneas; Jogos de Aventura, onde o jogador explora um mundo virtual; Jogos de Luta, que envolvem combates entre personagens; Jogos de RPG, onde o jogador assume um papel dentro do jogo; Simulações, com proposta de recriação de um lugar ou uma situação com um objetivo específico; Jogos de Esportes, baseados nos esportes exis-

tentes; e Jogos de Estratégia, com situações históricas ou fictícias que permitam o jogador desenvolver uma estratégia que garanta a conclusão de objetivos (GROS, 2007).

Além disso, esses jogos digitais podem ser entendidos como artefatos tecnoculturais envolvidos com consumo, marketing, educação, mídia, informática, com o cotidiano e a vida humana, além de apresentarem implicações sociais e culturais, pois são compostos por vários tipos de estratégias: de lazer, de marketing e de consumo; e de saberes: históricos, geográficos e mitológicos (MENDES, 2005, 2006). Também estão influenciando a produção e aprendizagem de conhecimentos dos sujeitos sobre si mesmos, sobre os outros e sobre o mundo (MOITA, 2006; GROS, 2007).

Observamos que os jogos digitais podem se apresentar de múltiplas formas e assumir diferentes facetas na cultura contemporânea. Não constituindo um objeto novo, mas participando da história do desenvolvimento da cultura ocidental, eles recebem dessa mesma cultura a ênfase, o conteúdo e a força enunciativa. Estendendo as possibilidades do entretenimento, produzem novas e diversificadas oportunidades de experiências estéticas para os jogadores, tomados aqui como consumidores de objetos culturais na forma de entretenimento. (PETRY, 2016, p. 39)

Na Educação Física, para a formação básica na área escolar, o jogo integra o currículo desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, 1998, 2000). Este documento nacional oficial considera o jogo como conteúdo necessário a essa área, uma vez que nele está registrado a necessidade de discutir regras e estratégias, analisar os jogos, apreciá-los criticamente, avaliá-los, dentre outras ações do campo do conhecimento.

Contudo, o jogo eletrônico, especificamente, só veio aparecer em um documento nacional como um conhecimento a ser trabalhado nas aulas de Educação Física a partir da Base Nacional

Comum Curricular (BRASIL, 2018), denominado como objeto de conhecimento, com habilidades específicas a serem desenvolvidas nos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental: “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, 2018, p. 191) e “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, 2018, p. 191).

Nesse sentido, o jogo e o jogo eletrônico são formas de conteúdo e temas presentes na Educação Física escolar. Entendemos como necessária uma formação docente com base em uma pedagogia crítica para que os futuros professores possam sistematizar os conteúdos a partir de uma prática social com uma intenção em mente, visando a transformação no ato da educação, onde a realidade dos educandos se torna importante no processo de ensino-aprendizagem, também se efetivando a relação teoria-prática (FREIRE, 1987, 2002; TAVARES, 2009; VEIGA, 2011).

Essa formação docente busca, por meio da prática pedagógica, uma transformação da realidade social com base em atitudes humanistas, as quais possibilitam a compreensão dialética dos problemas que a realidade revela na interação docente-discente. A partir dessa interação crítica, pode-se, então, pensar em uma construção coletiva de soluções teórico-metodológicas para a realidade dos cursos de formação de professores (GIROUX, 1988; MCLAREN, 1997; TORRES 2003; TAVARES, 2009; TENÓRIO *et al.*, 2017).

O jogo eletrônico assume relevância na organização do trabalho pedagógico durante a formação de professores, enquanto conteúdo a ser sistematizado ou estratégia a ser implementada. Tratar esse fenômeno sob uma perspectiva acrítica, sem articulação com o contexto social dos discentes, implicaria em perpetuar uma mera reprodução de valores e conhecimentos, mas, em sentido contrário, torna-se necessária uma abordagem crítico-dialética (TAVARES, 2009).

Assim, surge o seguinte problema: quais são as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física? O problema abrange os elementos teórico-metodológicos que envolvem o trabalho pedagógico com jogo eletrônico no sentido da qualificação do processo de formação de professores, nos cursos de Licenciatura em Educação Física.

Como objetivo, pretendemos analisar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores nos cursos de Licenciatura em Educação Física.

2. Metodologia

Para que o objetivo proposto fosse materializado, o método adotado foi a Hermenêutica-Dialética (MINAYO, 2002), pois ele possibilita ao pesquisador interpretar, estabelecer relações e extrair conclusões a partir da consciência histórica e de uma reflexão fundamentada na práxis, a fim de revelar as condições sob as quais surgem os textos. O texto é aqui compreendido em um sentido amplo: narrativa, fala, livro, documento, depoimento, entre outros. Assim, a base do processo científico desse método é a intersubjetividade, devido ao investimento na comunicação. Dessa forma, esse método se estabelece em um processo, ao mesmo tempo, compreensivo e crítico de análise da realidade social.

A comunicação foi tratada por meio de uma abordagem qualitativa com inserção em campo, pois, nesta abordagem, Godoy (1995) compreende os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos da situação em estudo, sem preocupação em enumerar ou medir os dados.

No que diz respeito a fase de campo, houve aplicação de um questionário eletrônico com 13 questões abertas. Os participantes da pesquisa são os professores doutores há mais de cinco anos na instituição, que tratam o conhecimento “jogo” na formação de professores no curso de Licenciatura em Educação Física de uma Universidade pública na cidade do Recife, em

Pernambuco, *lócus* da pesquisa. Essa instituição foi selecionada devido ao tempo disponível para a realização da pesquisa e a proximidade dela com os pesquisadores. Quanto ao questionário, é um instrumento que possibilitou a coleta de dados, o qual, “é um conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vista a conhecer a opinião sobre o assunto em estudo” (SEVERINO, 2007, p. 125).

Fizemos um levantamento a partir do currículo da instituição, com o qual foi possível identificar 15 docentes que trabalham ou trabalharam com o conhecimento “jogo” na instituição. O questionário foi, então, enviado aos referidos professores(as) para o endereço eletrônico com acesso à plataforma *Google Forms*, onde as respostas ficaram disponíveis na forma *on-line* para o pesquisador. Nove professores(as) responderam ao questionário. Seis não responderam, sendo que quatro não deram retorno ao pesquisador sobre a possibilidade de resposta e dois se recusaram a responder o instrumento.

Após a aplicação desse instrumento, realizamos a análise dos dados, tomando como base a análise de conteúdo do tipo categorial por temática (BARDIN, 2011). A análise de conteúdo consiste em uma técnica para análise de dados, derivados de mensagens escritas ou transcritas, e a do tipo categorial por temática que “se propõe a descobrir os núcleos de sentidos que compõem uma comunicação cuja presença ou frequência signifiquem alguma coisa para o objetivo analítico visado” (SOUZA JÚNIOR; MELO; SANTIAGO, 2010, p. 34).

Ressaltamos que, durante o momento bibliográfico desta pesquisa, definimos as categorias analíticas, pois “essas categorias analíticas, delimitadas enquanto palavras-chave, traduzem os pilares da e para a reflexão conceitual, tanto no trato com a literatura quanto no contato com os dados de campo” (SOUZA JÚNIOR; MELO; SANTIAGO, 2010, p. 37). Selecionamos, assim, essas como sendo jogo, jogo eletrônico e prática pedagógica.

Já com as categorias empíricas foram delimitadas durante a realização do campo, juntamente com suas unidades de contexto e de registro, as quais estão elencadas no quadro 1:

Quadro 1 – Categorias e unidades

CATEGORIAS EMPÍRICAS	UNIDADES DE CONTEXTO	UNIDADES DE REGISTRO
Jogo Eletrônico	Conceito	Recurso Eletrônico
		Tela Digital
Prática Pedagógica	Contribuições Teórico-metodológicas	Cultura
		Diálogo ou transposição entre virtual e material
		<i>Exergame</i>

Fonte: dados da pesquisa.

Dessa forma, a delimitação das categorias empíricas é uma ação fundamental na análise de conteúdo, pois essas categorias

[...] são aquelas construídas com finalidade operacional, visando ao trabalho de campo (a fase empírica) ou a partir do trabalho de campo. Elas têm a propriedade de conseguir apreender as determinações e as especificidades que se expressam na realidade empírica. (MINAYO, 1998, p. 94)

E as unidades de contexto e de registro orientam as análises da fase do campo, pois a discussão acontece e se estrutura a partir desses temas. Essas análises partem dos dados do campo, nos quais buscamos revelar as contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores dos cursos de Licenciatura em Educação Física.

Assim, os resultados dos questionários estão expressos nas unidades de contexto e de registro das categorias empíricas, conforme ilustrado no quadro 1, e as discussões estão organizadas também de acordo com a sequência lógica desses resultados.

Ressaltamos que cada professor foi representado por um código (P1), (P2), (P3), (P4), (P5), (P6), (P7), (P8), (P9) devido a questões éticas.

3. Resultados e discussão

A partir dos dados dos questionários, percebemos, em relação à compreensão do conceito de Jogo Eletrônico, que os professores de maneira geral entendem que se trata de um jogo, assim como os outros, mas que está condicionado a uma tecnologia eletrônica específica à sua utilização prática, principalmente pela tela digital.

Jogo em que os participantes se utilizam de um recurso eletrônico [...]. (P1)

São jogos realizados em ambiente virtual projetados em telas. (P3)

É uma das manifestações do Fenômeno Jogo, cuja atividade requer que o jogador interaja com um objeto periférico, conectado a um aparelho que gera imagens [...]. (P5)

[...] a condição específica delimitada por eletrônico vai identificar a particularidade virtual com que a pessoa transita com subjetividades refletidas na dimensão temporal condicionada por contextos externos ao da realidade presencial. (P6)

Formas de jogos que usam plataformas em aparelhos eletrônicos televisíveis. [...] (P8)

Jogos com equipamentos eletrônicos. (P9)

Segundo Petry (2016), a tela digital é fundamental para definir um jogo eletrônico, pois sem ela não é possível jogar. Isso se dá porque tal aparelho projeta a informação da virtualidade,

ou seja, o jogador necessita desse meio para transitar nessa realidade virtual.

Com o passar do tempo, os jogos eletrônicos e suas telas assumiram diferentes formas determinadas pelo mercado dos jogos, que vão de telas grandes de computadores pessoais a *mini games* portáteis com minúsculas telas. Mas, apesar das mudanças, evoluções ou transformações, a tela não deixou de existir e permite diferenciar esses jogos dos demais.

Ainda sobre o conceito, um dos professores se distanciou dos elementos eletrônicos no que diz respeito à tecnologia necessária a esses jogos, embora tenha revelado, ainda, uma compreensão da lógica presente nos jogos eletrônicos:

Atividade lúdica que exige grande demanda perceptiva e cognitiva do praticante, podendo ser praticado individualmente, em dupla ou em grupo. (P2)

É imprescindível abordar a perspectiva do trabalho pedagógico dos professores sujeitos dessa pesquisa, enquanto conteúdo e/ou estratégia de ensino, uma vez que as questões do instrumento foram construídas com a intenção de resgatar dados dessas práticas no que se refere ao conhecimento sobre o jogo eletrônico.

Dos nove professores participantes, apenas um afirmou que não trabalhou nem trabalharia em contexto pedagógico com esses jogos, mas comentou que o tema é interessante.

Não estou atualmente direcionando meus estudos para esse tema que deve ser bem interessante no contexto atualmente da humanidade. (P4)

Um motivo ou argumento comum para esse trabalho foi o da cultura, apresentado por vários professores.

Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas...

Rodrigo Tavares Nunes • Ho Shin Fú • Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira • Larissa da Silva Souza • Pedro Henrique Bezerra da Silva • Marcelo Soares Tavares de Melo

Entendo que o emprego, incentivo, dinamicidade devem estar temporalmente contextualizados ao exercício da aprendizagem. [...] Estou convencido de que a práxis educativa deva situar os sujeitos em processo de ensino-aprendizagem para atuar, com consciência político-social, diante das realidades percebidas, dos desafios identificados, dos problemas e cotidiano. (P6)

Entendo que a utilização dos jogos eletrônicos/digitais durante a formação de professores qualifica a prática pedagógica pelo fato da formação acompanhar não apenas a evolução tecnológica em nossa sociedade, mas também possibilitar a ampliação de outras experiências com o movimento humano através da máquina. (P7)

Pode ser uma ferramenta importante entre as demais estratégias de aulas, especialmente por estarmos lidando com uma geração que nasceu e vive com isso. [...] Ensino na formação de professores para atuarem com crianças e estas são um momento da trajetória de vida que lida com tais jogos. (P8)

A utilização de jogos eletrônicos pode ser um conteúdo da Educação Física Escolar tendo em vista que tais atividades têm se destacado na sociedade, sendo cada vez mais acessada por crianças e adolescentes. (P2)

[...] Com o advindo da tecnologia, nossos estudantes estão cada vez mais conectados com o ambiente virtual. [...] É uma importante estratégia didático-metodológica para os futuros profissionais, visto que as próximas gerações de estudantes já são nativos digitais, ou seja, já convivem desde o nascimento com o ambiente digital. (P3)

O professor que atua hoje na Educação Básica, ou formação de professores, lida com estudantes que interagem com tecnologias digitais, entre elas os jogos eletrônicos. Nesse sentido, entendemos, a partir de Martins (2014), que a principal função da escola é mediar a superação do saber cotidiano a fim de se alcançar o saber científico. Consideramos esse um pressuposto fundamental para discussão da cultura na prática pedagógica, porque os saberes cotidianos estão inseridos no dia a dia escolar, independentemente da vontade ou aceitação dos professores, visto que a realidade dos educandos está na escola, pois faz parte da vida deles, não existindo a possibilidade de separar a vida na escola da vida fora dela (FREIRE, 2002; MCLAREN, 1997).

Percebemos, portanto, a contribuição do jogo eletrônico na formação inicial no que tange a cultura dos estudantes, não somente pelos próprios alunos dessa formação, mas também porque eles irão atuar pedagogicamente com os estudantes na Educação Básica inseridos na cultura eletrônica. Dessa forma, ambos terão de superar o conhecimento do senso comum, no exercício de repensar, refletir e se sensibilizar sobre os jogos eletrônicos durante o seu espaço de lazer.

McGonigal (2012) aponta que os jogos eletrônicos são desenvolvidos para proporcionar sentimentos de alegria, prazer, orgulho e afins. O uso exacerbado desses jogos por esses sentimentos é um dos principais motivos dos jogos serem alvo de discussão e reflexão na prática pedagógica, uma vez que é preciso estar atento aos sinais de vício.

A mesma autora apresenta dados de que há milhares de jogadores que dedicam até quarenta e cinco horas semanais a essa prática eletrônica, um dado alarmante para a sociedade, pois carece de estudos sobre como essas pessoas conciliam tantas horas jogando eletronicamente, tendo outras atividades diárias de trabalho, estudo, interação social ou mesmo o tempo para o sono. É provável que os professores da Educação Básica ou superior lidem com estudantes que tenham esse hábito exacerbado de jogar e não saibam, e os próprios estudantes não percebam ou

desdenhem do impacto desse exagero para suas vidas. Portanto, é fundamental que os estudantes sejam orientados acerca dos jogos em voga.

Outro argumento usado foi o diálogo ou a transposição entre a realidade virtual e a realidade concreta, também comum aos professores:

A utilização de jogos eletrônicos pode ser uma alternativa pedagógica para que os praticantes possam aprender a perceber informações do ambiente de prática esportiva. [...] Hipotetizo que a utilização desses jogos, de maneira controlada para que não gere fadiga mental, pode ensinar habilidades e competências que são utilizadas nas práticas esportivas. (P2)

Procuraria experimentar com eles as diferentes possibilidades de apropriação, debatendo sobre como inserir os jogos nos mais diversos conteúdos sem perder a referência na prática corporal. [...] Ressalto que também faria os estudantes pensarem como trazer do ambiente virtual para o real os jogos eletrônicos. (P3)

Nesse contexto, Baracho, Gripp e Lima (2012) verificaram as aproximações, distanciamentos e possibilidades entre o jogo *baseball* e sua versão eletrônica, tema referente às contribuições apresentadas pelos professores.

Esses autores explicitam que os jogos eletrônicos, sobretudo os *exergames* (jogos com sensores de movimento que identificam os gestos dos jogadores de modo a controlar o jogo) podem ser um primeiro passo para a aprendizagem de algum esporte ou outro conteúdo devido aos aspectos de motivação e engajamento oriundos da prática eletrônica familiar aos jovens, que remete ao tema da cultura abordado anteriormente. Dessa forma, o estudante pode aprender regras, identificar movimentos ou habilidades

motoras por meio desse jogo, podendo ser introduzido em uma outra atividade não virtual.

Essa transposição da realidade virtual para a realidade concreta, em perspectiva de ação criativa, pode ser inserida no contexto da graduação, por ser relevante tanto para os estudantes em formação quanto para os estudantes da Educação Básica. Essa ação revela a capacidade criativa de interpretar os dados virtuais, vislumbrando possibilidades de criar na realidade concreta o que está apresentado na realidade virtual. Isso não se limita a um movimento de copiar os objetos do virtual para criá-los no concreto, mas de compreender a estrutura lógica do jogo eletrônico, suas regras, objetivos, personagens, história, contexto político, social e o que mais for possível de coletar informações para, então, analisar o jogo e fazer sua aplicação concreta, onde os jogadores possam adaptar objetos, regras, objetivos ou quaisquer outros elementos oriundos da realidade virtual para a realidade concreta.

Essas ações, em contexto formativo, trazem contribuições para que os professores possam escolher jogos carregados de conhecimentos históricos, políticos, econômicos, sociais, seja no contexto esportivo, da luta, ginástica, dança, jogo; ou em qualquer outro, a depender dos objetivos de aprendizagem. Abordar esses variados temas vinculados ao currículo, evidentemente, por meio dos jogos eletrônicos, significa ir em busca das novidades, pois são pouco explorados, sobretudo na Educação Física.

Foi possível identificar que alguns professores conhecem os *exergames*:

(...) *Exergames* como os Jogos de *fitness* (Videogames que também são formas de exercício) (...) os quais entendo como alternativas viáveis para o campo educacional. Podemos citar o “tapete de dança” do jogo musical *Dance Dance Revolution*, como também os jogos de *Fitness*. (P7)

Acredito que não saberia classificar muito bem por nome, mas há muitos desde os que simulam jogos de salão ou de

Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas...

Rodrigo Tavares Nunes • Ho Shin Fú • Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira • Larissa da Silva Souza • Pedro Henrique Bezerra da Silva • Marcelo Soares Tavares de Melo

cartas, os que simulam movimento do corpo, de carros, de jogos etc. (P9)

Jogos teatralizados nos quais os estudantes representam a partir do conteúdo projetado em tela. (P5)

Esses jogos podem ser formas de se exercitar ou não, a depender do jogo, pois há jogos em que a finalidade ou meta é possibilitar o exercício físico com a experiência da ludicidade em contexto digital, assim como há jogos onde o objetivo é direcionado ao lazer exclusivamente, sem solicitar muita ativação física. Dessa forma, eles podem incidir em uma descoberta do prazer em praticar atividades físicas, se movimentar, conhecer o corpo, pois é o grande diferencial desse tipo de jogo eletrônico. Logo, a presença desses jogos na formação inicial é importante, pois pode ser uma ferramenta valiosa ao incentivo da atividade física ou exercício físico (FINCO; REATEGUI; ZARO, 2015; ARAÚJO; SOUZA; MOURA, 2017).

Um dado relevante sobre os professores participantes da pesquisa é que, dos nove que participaram, dois afirmaram já terem trabalhado pedagogicamente com jogos eletrônicos na Educação Básica, em algum momento, enquanto sete nunca tiveram essa experiência.

Durante a unidade de ensino “jogos”, muitos dos alunos ao serem problematizados sobre o que eles conheciam a respeito desses jogos eletrônicos revelaram conhecimento/domínio de alguns jogos eletrônicos utilizando seus próprios celulares. (P7)

Lembro de algumas pontuais experiências, mas de anos em que estes não estavam tão presentes na vida das crianças e jovens. O vídeo game esteve presente em algumas aulas acho que do Ensino Fundamental. (P9)

Isso revela uma novidade dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, pelo fato de que muitos professores nunca trabalharam com esse conhecimento, em parte por não terem essa experiência na formação inicial. Além disso, essa temática ainda carece de mais estudos científicos (GADÉLHA, 2020).

4. Conclusões

O jogo eletrônico é relevante e pode estar presente nos cursos de formação inicial em Educação Física, pois, apesar de todas as dificuldades para esse tema se consolidar nesses cursos, elas não impossibilitam a prática pedagógica com esse “jogo”, em que a qualificação da formação acerca do tema continua possível de se alcançar.

Sobre essas contribuições teórico-metodológicas do jogo eletrônico para a formação de professores de Educação Física observadas a partir do campo, podemos dizer que elas são compreendidas em três tópicos: cultura; diálogo, ou transposição entre a realidade virtual e a realidade concreta; e *exergame*.

Destacamos, inicialmente, o tópico cultura, pois este esteve presente ao longo de todo o trabalho como sendo pertinente a relevância de possível contribuição. Houve muitos argumentos no sentido de que a cultura dos estudantes, seja na Educação Básica ou na formação de professores, precisa ser tratada cientificamente e pedagogicamente pelos professores formadores de profissionais, devidamente instrumentalizados. Dessa forma, essas ações com os jogos eletrônicos devem resultar em valorização da cultura, engajamento, motivação etc.

O diálogo, ou transposição entre a realidade virtual e a realidade concreta, pode ser percebido como uma das principais possibilidades pedagógicas para o tema jogo eletrônico, devido as diversas possibilidades de trabalho criativo ao interligar virtual e material, partindo do estudo formal de seus elementos e possibilidades de aplicação. Há muitas características nos jogos eletrônicos que valem a pena serem conhecidas, analisadas e aplicadas a outros contextos não eletrônicos ou virtuais.

Por fim, os *exergames* são, muitas vezes, a primeira associação que as pessoas veem como aproximação entre jogos eletrônicos e Educação Física, já que alguns assumem finalidades de exercício físico. Mas destacamos que suas contribuições para a área não se limitam apenas nos jogos para esses exercícios. Não desconsideramos essa relevância, pois, frente a uma população que globalmente enfrenta problemas com sedentarismo, cada nova alternativa no ramo da exercitação para a saúde é bem-vinda, necessária e cabe o incentivo. Contudo, evidenciamos, também, que mesmo os *exergames* que não têm essa finalidade podem ser uma ferramenta relevante, visto que os estudantes aprendem diversos conteúdos por meio deles, a depender dos objetivos de aprendizagem. Como, por exemplo, ter uma iniciação ao esporte, luta, ginástica, dança ou outros jogos, a partir do prazer em movimentar-se associado a *exergames*, que trazem experiências para algumas dessas áreas.

Referências

ARAÚJO, J. G. E.; SOUZA, C. B.; MOURA, D. L. *Exergames* na Educação Física: uma revisão sistemática. **Revista Movimento** (ESEFID/UFRGS), Porto Alegre, p. 529-542, Jun. 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/65330>. Acesso em: 04 Set. 2023.

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**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, Jan./Mar., 2012. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/1017>. Acesso em: 04 Set. 2023.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Versão final. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** ensino médio. Brasília: MEC, 2000.

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

FINCO, M. D.; REATEGUI, E. B.; ZARO, M. A. Laboratório de *Exergames*: um espaço complementar para as aulas de educação física. **Revista Movimento** (ESEFID/UFRGS), Porto Alegre, p. 687-699, Jun. 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/52435>. Acesso em: 04 Set. 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GADÊLHA, G. T. S. *et al.* Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – Uma revisão sistemática. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 6, p. 32950-32961, 2020.

GIROUX, H. **Escola crítica e política cultural.** São Paulo: Cortez; Autores Associados, 1988.

GODOY, A. S. Introdução à Pesquisa Qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/20594/S0034-75901995000200008.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 04 Set. 2023.

GROS, B. **Digital games in education:** The design of games-based learning environments. *Journal of research on technology in education*, v. 40, n. 1, p. 23-38, 2007.

LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999, p. 92.

MARTINS, L. M. Os Fundamentos Psicológicos da Pedagogia Histórico-crítica e os Fundamentos Pedagógicos da Psicologia Histórico-cultural. **Revista Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 130-143, Fev. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistagerminal/article/view/9705>. Acesso em: 13 de Ou. 2023.

MCGONIGAL, J. **A Realidade em Jogo.** Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MCLAREN, P. **A Vida Nas Escolas:** Uma introdução à pedagogia crítica nos fundamentos da educação. São Paulo: Artes médicas, 1997.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos:** diversão, poder e subjetivação. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MENDES, C. L. **Jogar jogos eletrônicos:** que lazer é esse? *Licere*, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p. 52-64, Jun. 2005.

MINAYO, M. C. S. **Hermenêutica-Dialética como Caminho do Pensamento Social.** In: MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F. (Orgs.). *Caminhos do Pensamento: epistemologia e método.* Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2002.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 5 ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1998. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/interlegere/article/download/4873/4272/>. Acesso em: 04 Set. 2023

MOITA, F. M. G. S. C. **Games Contexto Cultural e Curricular Juvenil**. 2006. 173 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/4957/1/arquivototal.pdf>. Acesso em: 04 Set. 2023.

PETRY, L. C. **O Conceito Ontológico do Jogo**. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. (Orgs.). Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas, SP: Papirus, 2016, cap. 1, p. 17-43.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5562413/mod_resource/content/1/Metodologia-Do-Trabalho-Cientifico-23%C2%AA-Edicao-Severino-EBOOK-Escolhido.pdf Acesso em: 204 Set. 2023.

SOUZA JÚNIOR, M. B. M. D.; MELO, M. S. T.; SANTIAGO, M. E. A Análise de Conteúdo Como Forma de Tratamento dos Dados Numa Pesquisa Qualitativa em Educação Física Escolar. **Revista Movimento** (ESEFID/UFRGS), Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 29-47, Jun. 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/11546>. Acesso em: 04 Set. 2023.

TAVARES, M. **Inovações Pedagógicas no currículo dos cursos de formação de professores de educação física: contribuições teórico-metodológicas da prática pedagógica**. Recife: EDUPE, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/4140>. Acesso em: 04 Set. 2023.

TENÓRIO, K. M. R. *et al*; MELO, M. S. T.; OLIVEIRA, R. F.; NEIRA, M. G.; SOUZA JÚNIOR M. Apropriações e produções curriculares de professores de educação física. **Revista Movimento**, v. 23, p. 1177-1190, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/69700>. Acesso em: 04 Set. 2023.

Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas...

Rodrigo Tavares Nunes • Ho Shin Fú • Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira • Larissa da Silva Souza • Pedro Henrique Bezerra da Silva • Marcelo Soares Tavares de Melo

TORRES, C. A. **A teoria crítica e sociologia política da Educação.**
São Paulo: Cortes, 2003.

VEIGA, I. P. A.; **A Prática Pedagógica do Professor de Didática.**
13 ed. São Paulo: Papyrus, 2011.

Publisher

Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Educação Física e Dança. Publicação no Portal de Periódicos UFG. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.