

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: PERCEPÇÃO DOS DOCENTES SOBRE SUA APLICAÇÃO EM ESCOLAS DA ZONA DA MATA MINEIRA

Miller Ornelas Damasceno¹
Renan Silva Vieira¹
Géssica de Souza Oliveira¹
Kelly Aparecida do Nascimento²
Sérvulo Francklin de Oliveira³
André Salustiano Bispo⁴
Deyliane Aparecida de Almeida Pereira⁵
deyliane.univertix@gmail.com

ÁREA DE CONHECIMENTO: Ciências Sociais Aplicadas

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo avaliar a percepção dos docentes quanto à aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. O estudo trata-se de uma pesquisa descritiva. A pesquisa foi realizada com 5 (cinco) professores de educação física, do Município de Santa Margarida-MG. O instrumento para coleta de dados foi um questionário semiestruturado contendo 20 perguntas, a serem aplicadas no período de julho a agosto. Este questionário é formado por questões sociodemográficas relacionadas à profissão, formas de aplicação dos jogos eletrônicos e percepção pessoal sobre a aplicação do conteúdo em questão. Com relação à “Dificuldade encontrada nos dias de hoje para exercer a profissão”, a maioria (92,0%) declaram dificuldades para atender as exigências legais. Entretanto, não apontam “Dificuldades para atualização” (92,0%). Na pergunta referente à frequência em que os jogos eletrônicos devem ser aplicados nas aulas de Educação Física todos consideraram a aplicação em aulas específicas. Desse modo, é crucial que os professores busquem se atualizar constantemente sobre essa área, que tem crescido muito nos últimos anos. Ademais, ressalta-se que a aplicação de jogos eletrônicos nas aulas contribui para a quebra de um paradigma imposto pela sociedade, considerando que os jogos somente causam malefícios nos indivíduos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos, Educação Física, Professores.

1. INTRODUÇÃO

¹ Acadêmico do 8º período do curso de Educação Física – UNIVÉRTIX – Matipó.

² Bacharel e Licenciada em Educação Física, Licenciada em Pedagogia. Mestre em Meio Ambiente e Sustentabilidade. Professora e Coordenadora de Pesquisa e Extensão da Faculdade Vértice – UNIVÉRTIX.

³ Mestre em Avaliação dos Efeitos de um Programa de Exercícios Físicos Individualizado em Pacientes Portadores de Hipertensão Arterial Sistêmica UNEC. Professor da Faculdade Vértice UNIVERTIX.

⁴ Bacharelado e Licenciatura em Educação Física – UNEC. Especialista em Atenção Básica em Saúde da Família – UFMG. Mestrado em Ciências da Reabilitação – UNEC. Professor e Coordenador do Curso de Educação Física da Faculdade Vértice – UNIVÉRTIX – Matipó.

⁵ Licenciada e Bacharel em Educação Física – UFV. Mestre em Educação Física UFV. Doutora em Ciência da Nutrição – UFV. Professora da Faculdade Vértice – UNIVÉRTIX – Matipó.

A educação física escolar é uma disciplina que tem como função na formação do cidadão, que segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), irá produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, qualificando-o para desfrutar os jogos, os esportes, as danças, as lutas, as ginásticas e práticas de aptidão física, em proveito do exercício crítico dos direitos e deveres do cidadão para a benfeitoria da qualidade de vida humana.

A presente pesquisa tem como objetivo despertar nos alunos o interesse de desempenhar atividades e exercícios corporais criando laços entre os indivíduos, sendo capazes de reconhecer e respeitar as características físicas e desempenho, sem preconceito ou discriminação. Os conteúdos são: esportes, jogos e brincadeiras, lutas, ginásticas, práticas corporais de aventura e dança (BRASIL, 2017).

No que diz respeito aos jogos, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017) e o Currículo Referência de Minas Gerais (CRMG) (MINAS GERAIS, 2019), que são documentos que regulamentam quais são as aprendizagens essenciais para os alunos, incluíram os Jogos Eletrônicos.

Segundo Camilo e Medeiros (2018) a inclusão de jogos eletrônicos na educação física escolar é um tema passível de discussão, visto que há pontos positivos e dificultadores para sua implementação. Sabe-se que a maneira com que a tecnologia evolui se utilizar dessas ferramentas é algo importante no desenvolvimento pessoal do cidadão, permitindo ao mesmo experimentar novas situações.

Freige e Guerrini (2016), afirmam que o mercado de videogames vem crescendo anualmente, e pode ser explicado de várias formas, a partir de diferentes fatores como: a crescente violência urbana nos bairros e centros, diminuição de espaços públicos para lazer, e o próprio avanço tecnológico já destacado.

Os autores destacam também a aceitação por parte dos alunos, que geralmente é favorável, porque já estão expostos a esse tipo de tecnologia desde muito novos, sendo uma forma de diversão muito reconhecida, porém, seus benefícios não são tão reconhecidos, ou são deixados para segundo plano. E é nesse ponto, que se vislumbra elencar os benefícios, que se pode ter com a

utilização, na percepção dos docentes, de acordo com os objetivos da educação física escolar.

Nesta perspectiva, a importância dos jogos está ligada diretamente a práticas de ensino inovadoras e atrativas a serem trabalhadas na escola, buscando despertar o interesse do aluno. Apesar de ser uma tecnologia que necessite de algum investimento, ela pode proporcionar vivências a partir de um smartphone, que a maioria dos alunos tem acesso. No âmbito da educação física, pode ser uma ferramenta interessante para o aprimoramento e variabilidade das aulas, além de se atingir os objetivos da disciplina com ferramentas pouco trabalhadas (COLPAS, 2017).

Diante do exposto, tem-se como questão norteadora: Qual a percepção dos docentes, quanto à aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física? E, como objetivo avaliar a percepção dos docentes quanto à aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, na Zona da Mata Mineira.

Estudos como este são importantes, pois buscam possibilidades, a partir da percepção dos docentes, sobre a utilização de ferramentas tecnológicas nas aulas de educação física, a fim de auxiliar no ensino dos alunos, de forma não tradicional e inovadora, abrindo novos horizontes e possibilidades. Além disso, pode contribuir para inovação e variação das aulas para maior engajamento dos alunos, pois quanto maior for o repertório de práticas e estratégias de ensino, mais aulas com qualidade serão possíveis.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017) é um documento que regulamenta quais são as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas públicas e particulares do Brasil, na educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. A BNCC norteia os currículos dos estados e municípios de todo Brasil, e coloca em curso o que está previsto no artigo 9 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) (BRASIL, 1996).

No âmbito estadual, o Currículo Referência de Minas Gerais (CRMG) foi elaborado a partir da BNCC, homologado no final de 2018, e em 2020 estará efetivado nas escolas. O currículo é organizado por habilidades, competências e por

ano de escolaridade, descrevendo tudo o que o estudante aprenderá ao longo de cada série (MINAS GERAIS, 2019).

Quanto à Educação Física, disciplina obrigatória nos currículos, os documentos organizam as unidades de ensino a partir de competências e habilidades. As práticas corporais descritas nos documentos estão organizadas em seis unidades temáticas, que são esportes, jogos e brincadeiras, lutas, ginásticas, práticas corporais de aventura e dança.

As competências gerais a serem desenvolvidas são: compreender a origem das práticas humanas; planejar e empregar estratégias para resolver desafios; refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença; identificar a multiplicidade de padrões de desempenho; identificar as formas de produção dos preconceitos; identificar e respeitar os valores; reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos; Usufruir das práticas corporais de forma autônoma; Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão e Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças entre outros (BRASIL, 2017).

Diante das competências elencadas, torna-se necessário que o professor se aproprie de métodos de ensino que se aproxime da realidade dos alunos, bem como os motivem para o aprendizado. Oliveira (2015), afirmou que a tecnologia é uma realidade nos dias de hoje, sendo essencial na vida do ser humano, assim é uma ferramenta adequada e necessária nas instituições de ensino.

Conforme apontou Colpas (2017), a tecnologia não é algo estático, ela diariamente evolui, e a utilização de toda forma de tecnologia para a educação faz-se essencial para que os alunos venham possuir essa vivência, esse primeiro contato com algo novo, que tende a abrir novos leques de possibilidades, tanto para alunos quanto para professores.

Santos e Silva Júnior (2015), trataram da virtualização do saber, em uma perspectiva de substituição das atividades tradicionais por atividades ligadas às tecnologias digitais. Os autores apontam que os professores, por vezes, se sentem impotentes ao levar um jogo tradicional à sala de aula, e os estudantes não aderem à atividade. Diante disso, estes estudantes se sentem mais atraídos por atividades ligadas às tecnologias digitais em detrimento dos meios tradicionais.

Além disso, segundo Brandão *et al* (2019), o incremento do jogo de videogame no treinamento da capacidade de memória de trabalho nos adolescentes e adultos mostra-se eficaz, visto que aumenta o tempo de treinamento e a motivação para este. Tem-se que, segundo Alves e Carvalho (2010), os jogos de ação proporcionam um ambiente visual complexo e melhora a velocidade de codificação da informação visual para a memória visual de curto prazo, dependendo do tempo dedicado, ou seja, indivíduos com ampla experiência em jogos de ação aumentam a memória para estímulos rapidamente apresentados.

Obviamente, o professor deverá escolher qual a forma mais viável para aplicar nas salas de aula; escolher o jogo ou os jogos dentro do objetivo será de fundamental importância, para alcançar bons resultados; fazer uma iniciação com os alunos, apresentando a tecnologia passo a passo, para que caso haja alguma dificuldade de entendimento, por parte dos alunos, que a mesma seja reduzida na aplicação (COLPAS, 2017).

As possibilidades de ensino utilizando as culturas eletrônicas foram criadas pelo homem com o intuito de modificar, modernizar a educação buscando uma maneira de atrair os alunos as novas formas de ensino. A sociedade atual possui ampla acesso a mídia eletrônica, e a busca por jogos eletrônicos tem sido crescente nos últimos anos.

Segundo Ramos (2016) os jogos eletrônicos hoje estão próximos principalmente das crianças em idade escolar, então como educador nessa era de grandes tecnologias é essencial associar as disciplinas as atividades lúdicas. Na educação física, essa prática lúdica é ainda mais benéfica para os alunos, os jogos eletrônicos atuais possibilitam os jogadores movimentarem constantemente, sejam esses movimentos abaixando, subindo, correndo, deitando e tentando qualquer outra ação durante a realização dos jogos.

A associação dos jogos eletrônicos a disciplina de educação física escolar, é possível, pois, além de ser interessante, atrai os alunos a gostar ainda mais da disciplina, ajuda no desenvolvimento motor e cognitivo. O professor além de estar utilizando um meio que ajuda a desenvolver sua disciplina ele consegue a atenção do aluno por algo que ele realmente goste.

3. METODOLOGIA

O estudo trata-se de uma pesquisa descritiva, que segundo Gil (1999), é aquela que descreve uma realidade, levando em conta os aspectos da formulação das perguntas que norteiam a pesquisa, além de estabelecer também uma relação entre as variáveis propostas no objeto de estudo em análise.

A pesquisa foi realizada com 5 (cinco) professores de educação física, do Município de Santa Margarida-MG. A cidade de Santa Margarida possui aproximadamente 15.011 mil habitantes Sua principal atividade econômica são a cafeicultura e agropecuária. Possui como principal fonte de renda a agropecuária, com maior destaque para a cafeicultura, participando também de sua economia a pecuária e o comércio, porém, com menor sustentabilidade. Possui um distrito denominado Ribeirão de São Domingos. O bairro mais importante é o centro onde está localizado a Igreja Matriz, bancos, supermercados, lojas, e a maioria dos pontos comerciais (BRASIL, 2010).

O instrumento para coleta de dados foi um questionário semiestruturado contendo 20 perguntas, que foram aplicadas no período de julho a agosto. Este questionário é formado por questões sociodemográficas relacionadas à profissão, formas de aplicação dos jogos eletrônicos e percepção pessoal sobre a aplicação do conteúdo em questão. O questionário foi inspirado e adaptado.

A coleta ocorreu online, por meio de um questionário do Google Formulários. Após a explicação do objetivo da pesquisa, dos procedimentos e de seus fatores relevantes, foi solicitado aos voluntários que manifestassem seu Consentimento Livre e Esclarecido, assinalando a opção no questionário. Este estudo seguiu as especificações da Lei 466/2012 (BRASIL, 2012), que trata de pesquisa envolvendo seres humanos, resguardando-lhe o anonimato e autonomia de recusar-se ou desistir de fazer parte da amostra do estudo.

A abordagem dos dados foi realizada por meio de estatística descritiva, o que significa que visa descrever qualquer conjunto de dados, ou seja, é aquela estatística que está preocupada em sintetizar os dados de maneira direta, preocupando-se menos com variações e intervalos de confiança dos dados. Além disso, calcularam-se medidas de frequência relativa, média e desvio padrão. As questões abertas passaram pela análise de conteúdo categorial. Para analisar os

dados desta presente pesquisa, utilizou-se o programa Microsoft Excel versão 2010, no qual foram feitos gráficos, tabelas e quadros resumos.

Um fator que não poderia deixar de ser mencionado, é que devido à pandemia causada pelo novo Coronavírus (Covi-19), os questionários foram aplicados online, por meio do Google formulários.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Em um primeiro momento, serão apresentados dados que abordam as características da amostra. Esses dados foram organizados em quadros resumos que descrevem as dificuldades para aplicação e benefícios dos jogos eletrônicos.

A amostra foi constituída por 5 (cinco) professores, sendo a maioria do sexo masculino (80,0%), com idade entre 20 a 25 anos (40,0%), 31 a 35 anos(40,0%) e 26 a 30 anos(20,0%). No quadro 1 estão apresentadas informações relativas à rede de ensino, tempo de formação e tempo de atuação dos docentes avaliados.

Quadro 1: Caracterização dos professores de Educação Física, que atuam/atuaram em escolas de um município da Zona da Mata Mineira. 2020.

Nome do professor	Idade	Sexo	Rede de ensino	Tempo de formado	Tempo que atua na rede de ensino
P1	20 a 25	Feminino	Empresa Privada	Últimos 5 anos	5 anos ou menos
P2	26 a 30	Masculino	Autônomo	Últimos 5 anos	5 anos ou menos
P3	31 a 35	Masculino	Empresa Privada	11 a 15 anos	11 a 15 anos
P4	20 a 25	Masculino	Empresa Privada	Últimos 5 anos	5 anos ou menos
P5	31 a 35	Masculino	Empresa Privada	11 a 15 anos	11 a 15 anos

Fonte: Dados coletados pelos autores

O quadro 1, além das informações relativas a sexo e idade abordadas anteriormente, faz referência a rede de ensino que os professores atuam, sendo que a maioria atua na rede privada de ensino (92,0%). Com relação ao tempo de formação e atuação, oscila de 1 a 15 anos.

Kenski (1995, p. 60), afirma que é preciso que se esteja em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo. Não existe mais a possibilidade de considerar-se alguém totalmente formado, independentemente do grau de escolarização alcançado. Diante disso, professores formados há mais tempo, muitos deles caem no comodismo, fator este que pode interferir diretamente na aplicação de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Profissionais formados há pouco

tempo, geralmente tem um contato mais direto com essas tecnologias, fator este que possibilita a aplicação desse conteúdo de modo mais contundente.

Cabe destacar que 3 professores formaram na mesma instituição e no mesmo período, todavia, apresentam visões diferentes em relação à aplicação do conteúdo jogos eletrônicos, conforme dados que serão apresentados a seguir. Desse modo, fator imprescindível para a atuação deles é a formação continuada, isto é, busca de informações após a graduação, bem como a constante atualização em relação às novas tecnologias.

No quadro 2, está descrito informações pertinentes a atuação do professor de Educação Física, concernentes às dificuldades encontradas para exercer a profissão, meios utilizados, dificuldades para atualização na área, bem como problemas enfrentados.

Quadro 2: Informações sobre a atuação dos professores de Educação Física, que atuam/atuaram em um município da Zona da Mata Mineira. 2020.

Nome do professor	P1	P2	P3	P4	P5
Dificuldade encontrada nos dias de hoje para exercer a profissão	Acompanhar os avanços tecnológicos e seus impactos	Atender as exigências legais	Atender as exigências legais	Atender as exigências legais	Atender as exigências legais
Meios utilizados na busca de informações na área	Livros, revistas e artigos	Cursos e treinamento	Livros, revistas e artigos	Internet	Internet
Dificuldades para atualização	Pouca oferta de cursos	Não tenho dificuldade	Não tenho dificuldade	Não tenho dificuldade	Não tenho dificuldade
Problemas enfrentados atualmente pelo profissional da área	Desvalorização no mercado	Concorrência desleal	Nenhuma das afirmações anteriores	Desvalorização no mercado	Desvalorização no mercado

Fonte: Dados coletados pelos autores

De acordo com o que se pode observar no quadro 2, algumas perguntas apresentaram respostas praticamente unânimes, sendo as questões relacionadas a dificuldade encontrada atualmente para exercício da profissão, bem como dificuldades para se atualizar.

Com relação à “Dificuldade encontrada nos dias de hoje para exercer a profissão”, a maioria (92,0%) declaram dificuldades para atender as exigências legais, mas também foi relatado a dificuldade de acompanhar os avanços

tecnológicos e seus impactos (8,0%). Associado a isso, Abreu (1980), afirma que a limitação de um programa pré-determinado, onde há um cronograma do que deve ser ensinado. Nesse caso, a Instituição estipula uma meta para o profissional, independentemente da qualidade do ensino e o conteúdo que deve ser trabalhado em sala de aula. Nesta concepção as rotinas administrativas são inerentes à profissão docente.

Na questão relacionada às “Dificuldades para atualização”, 92,0% dos docentes declaram não apresentar dificuldades para se manter atualizados, devido, sobretudo, as novas tecnologias estarem tornando o conhecimento mais acessível. Entretanto, um dos professores afirmou haver pouca oferta de cursos. Geller (1995) sugere que a informática possibilita o resgate do papel social e da cidadania, a partir da rápida e eficiente disseminação da informação e do conhecimento na sociedade.

Quanto aos meios utilizados para busca de informação, tem-se livros e revistas (40,0%), internet (40,0%) e cursos e treinamento (20,0%). Silva (1995), afirmou que seria quase impossível imaginar um sistema educacional no qual a leitura não estivesse presente, porque a obra escrita, além de informar, também cumpre objetivos de formação inicial e continuada. Tendo em vista que, ao mesmo tempo em que coloca ao leitor as atitudes, valores, crenças, instituídos socialmente, pode, ainda, possibilitar a reflexão sobre essas mesmas formas instituídas por ele no curso da sua própria história.

Nesse cenário, conforme Silva (1995), a leitura tornou-se um canal de comunicação tradicionalmente sedimentado, que pode permitir ao homem um encontro tanto consigo mesmo quanto com a própria realidade sociocultural na qual está inserido. O livro ou qualquer outro tipo de material escrito pode levar, nesse sentido, o ser humano a uma imersão no processo histórico, e daí ser sempre a leitura “encarnação de uma intencionalidade” que reflete sempre o humano.

Além disso, com relação aos problemas enfrentados atualmente pelo profissional da área, foram mencionados: a desvalorização no mercado (40,0%), a concorrência desleal (40,0%). Carvalho (2012) apresentou uma comparação salarial do edital de um concurso público da prefeitura de Vila Rica, interior Mato Grosso, no qual analisa o cargo para professores e operadores de máquinas e fica indignado, pois no referido concurso, enquanto a remuneração inicial oferecida a um operador

de escavadeira hidráulica, com ensino fundamental incompleto, é de R\$ 1.291,98, o salário para um professor com ensino superior completo é de R\$ 1.246,32.

No quadro 3, é apresentado informações sobre a aplicação dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física, tais como benefícios, dificuldades para aplicação e implicações no desenvolvimento dos alunos.

Quadro 3: Informações sobre a aplicação dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física em um município da Zona da Mata Mineira. 2020.

Nome do professor	P1	P2	P3	P4	P5
Trabalho com jogos eletrônicos	Não	As vezes	Sim	As vezes	Não
Desenvolvimento dos alunos nas aulas com jogos eletrônicos	Não responderam	Não responderam	Os alunos tiveram desempenho razoável	Os alunos tiveram desempenho razoável	Não responderam
Frequência que os jogos eletrônicos devem ser utilizados nas aulas de Educação Física	Em aulas específicas	Em aulas específicas	Em aulas específicas	Em aulas específicas	Em aulas específicas
Dificuldades para aplicação dos jogos eletrônicos	Falta de materiais	Falta de materiais	Falta de materiais	Falta de materiais	Falta de materiais
Benefícios ao aplicar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física	Desenvolvimento cognitivo e atenção	Raciocínio lógico, velocidade de raciocínio e criatividade	Raciocínio lógico, velocidade de raciocínio e criatividade	Raciocínio lógico, velocidade de raciocínio e criatividade	Atualização com o cenário atual
Relação entre jogos eletrônicos e trabalho educacional	Sim	Ajudam a solucionar problemas e situações	Ludicidade no aprendizado, raciocínio e socialização	Disciplina, aprender regras, respeitar a vez do outro	Sim
Comportamento dos alunos durante aplicação dos jogos eletrônicos	Procuram ter, mais atenção, pois é do interesse deles	Ansiosos	Motivados	Procuram ter, mais atenção, pois é do interesse deles	Motivados
Possibilidade para aplicação dos Jogos Eletrônicos	Em alguns casos não, pois muitos não tem acesso a tecnologia	Sim	Sim	Sim	Sim

Fonte: Dados coletados pelos autores

Diante dos dados apresentados no quadro 3, verifica-se convergência na declaração da maioria dos professores. No que concerne à frequência em que os jogos eletrônicos devem ser aplicados nas aulas de Educação Física, todos afirmam

que devem ser aplicadas em aulas específicas, fator este que pode estar relacionado à diversidade de conteúdos apresentados pela disciplina e que precisam ser desenvolvidos ao longo do ano letivo.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), a educação física insere-se na área das “Linguagens”. Por sua vez, as manifestações das práticas corporais são pautadas em brincadeiras e jogos, tradicionais e populares, transmitidos de geração em geração; as danças, que são caracterizadas por movimentos rítmicos (passos e evoluções) e movimentos rítmicos musicais, centrados na sociabilidade e diversão; os esportes, que são práticas orientadas pela comparação entre adversários, regido por regras formais e institucionalizadas que devem ser ensinadas como prática social, passível de recriação pelos envolvidos em sua prática; as ginásticas, que envolvem ginástica de demonstração, de condicionamento físico e de conscientização corporal; as lutas, que envolvem artes marciais, sendo elas tradicionais, de combate e defesa pessoal; e as práticas corporais de aventura, na natureza e/ou no meio urbano, que sejam desafiadoras e provoquem vertigem e risco controlado.

Quanto às dificuldades encontradas para aplicação dos jogos eletrônicos, segundo relato dos docentes, tem-se a falta de materiais e a realidade vivenciada pela escola. Conforme Bracht (2003, p. 39), “a existência de materiais, equipamentos e instalações adequadas é importante e necessária para as aulas de Educação Física, sua ausência ou insuficiência podem comprometer o alcance do trabalho pedagógico”. Sendo assim, devido a esse fator muitos professores deixam de trabalhar determinado conteúdo, ou então improvisam, utilizando a criatividade em suas aulas.

Diante do exposto, para que o professor desempenhe um bom trabalho utilizando esse recurso, é necessário um bom conhecimento sobre a utilização dessa ferramenta. É preciso que ele saiba manusear esses aparelhos dedicados a jogos, traçar seus objetivos com a aula, tendo como base os objetivos da educação física escolar e conhecer os jogos (cada jogo possui um gênero, e esse influenciará totalmente no objetivo que o professor terá com sua aula) (COLPAS, 2017).

No que tange às possibilidades para aplicação dos jogos eletrônicos são diversas, contudo, o acesso às tecnologias é fator dificultador. O que pode estar relacionado aos docentes aplicarem o conteúdo às vezes (40,0%), não trabalharem

esse conteúdo (40,0%), e apenas utilizar esse conteúdo (20,0%). Quando questionados a respeito do desenvolvimento dos alunos nas aulas em que são utilizados jogos eletrônicos, apenas dois responderam e afirmaram que os alunos apresentaram desempenho razoável.

Com relação aos benefícios que a aplicação de jogos eletrônicos pode trazer a maioria da amostra (60,0%) declararam que propicia o raciocínio lógico, velocidade de raciocínio e criatividade, também foi mencionado o desenvolvimento cognitivo e atenção (20,0%) e à atualização com o cenário atual (20,0%).

Segundo Fillion (2001), a aplicação dos jogos eletrônicos nas escolas durante as aulas de educação física possibilita muitas vantagens, como: estímulo do raciocínio, desenvolvimento da coordenação motora, desenvolvimento da criatividade, maior interação entre os alunos, professores e responsáveis e melhor desenvolvimento da aprendizagem. Logo, serão estratégias que irão estimular o aluno no processo de aprendizagem, conforme declarado pelos professores avaliados.

Em referência, à relação entre jogos eletrônicos e trabalho educacional, 40,0% da amostra consideraram esta relação importante, 20,0% consideraram que ajudam a solucionar problemas e situações, 20,0% ressaltaram a ludicidade no aprendizado, raciocínio e socialização, 20,0% associaram a questão de disciplina, aprender regras, respeitar a vez do outro.

De acordo com Prieto *et al.* (2005), para que os jogos possam ser caracterizados como educacionais, devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo. Além disso, Alves (2005), ressalta que os jogos educacionais eletrônicos estimulam a reorganização de funções cognitivas como a criatividade, atenção, imaginação, coordenação motora e memória. Corroborando com esse autor, Sá, Teixeira e Fernandes (2007), afirmou, ainda, que a utilização de jogos nas atividades de ensino possibilita oferecer ao aprendiz momentos lúdicos e interativos como etapas do processo de aprendizagem.

Outro fator interessante que não poderia deixar de ser abordado é com relação ao comportamento dos alunos durante a aplicação de jogos eletrônicos nas

aulas. Os professores mencionaram que os alunos procuram ter mais atenção, pois é do interesse deles (40,0%), se sentem muito motivados, pelo fato de ser um conteúdo com o qual já estão habituados em seu dia a dia (40,0%) e ficam muito ansiosos (20,0%). Corroborando com esse fator, Silva (2017) descreveu que o método tradicional pode causar muita desmotivação, e outros fatores de limitação do próprio ambiente escolar, assim, infere-se que a adoção de métodos inovadores pode ser um bom motivo para a utilização de tecnologias, respeitando a realidade da escola.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que foi mencionado ao longo desta presente pesquisa, observou-se que todos os professores consideram que o conteúdo jogos eletrônicos devem ser desenvolvidos em aulas específicas, fator este associado, a diversidade de conteúdos que compõem a Educação Física e devem ser desenvolvidos conforme diretrizes nacionais, por exemplo a BNCC, ao longo do ano letivo.

Cabe destacar que, em relação às dificuldades encontradas para a aplicação dos jogos eletrônicos, tem-se a falta de materiais e a realidade em que se encontra a escola. Entretanto, a utilização das novas tecnologias, especificamente os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física é fator importantíssimo para proporcionar aprendizagem diversificada aos alunos.

Desse modo, é crucial que os professores busquem se atualizar constantemente sobre essa área, que tem crescido muito nos últimos anos. Ademais, ressalta-se que a aplicação de jogos eletrônicos nas aulas contribui para a quebra de um paradigma imposto pela sociedade, considerando que os jogos somente causam malefícios nos indivíduos. Esse fator é imprescindível, uma vez que a utilização de jogos eletrônicos nas escolas pode, ainda, contribuir para que os alunos e seus pais reflitam sobre a maneira que tem utilizado essa ferramenta que pode proporcionar inúmeros benefícios para os indivíduos quando bem utilizada.

Este presente estudo teve como limitações a quantidade de professores participantes, sendo que apenas cinco compuseram a amostra, fato que pode ter interferido diretamente nos resultados. Este fator associado ao período de pandemia

e o acesso a meios eletrônicos podem ser pontos dificultadores para elevado número amostral.

Para tanto, sugerimos que estudos futuros investiguem mais a fundo essa temática, sendo interessante realizar comparações entre professores formados há pouco tempo e com maior tempo de formação, visando identificar se o tempo de formação exerce interferência ou não na aplicação de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Além disso, seria interessante avaliar as possibilidades de aplicação desse conteúdo, entre outros fatores.

REFERÊNCIAS

ABREU, M. C. T. A. **O professor universitário em aula: prática e princípios teóricos.** Coleção Contemporânea - São Paulo: Cortez, 1980.

ALVES, L.; CARVALHO, A. M. Videogame e sua influência em teste de atenção. **Psicol. estud.**, Maringá, v. 15, n. 3, p. 519-525, Sept. 2010.

ALVES, L. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência.** São Paulo: Futura, 2005.

BRACHT V. A constituição das teorias pedagógicas da Educação Física. **Caderno, CEDES**, ano XIX, nº 48, p.69-89, agosto 2003.

BRANDÃO, I. A. *et al.* Jogos eletrônicos na atenção à saúde de crianças e adolescentes: revisão integrativa. **Acta paul. enferm.**, São Paulo, v. 32, n. 4, p. 464-469, Aug. 019

BRASIL. Ministério da Saúde. Resolução CNS nº466, de 12 de dezembro de 2012. **Aprova diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos.** Diário Oficial da União. Brasília, 2012. Disponível em: <Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf> >. Acesso em: 30/09/2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>. Acesso em: 30/09/2020.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 9. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 1996.

BRASIL. Ministério do Planejamento. Orçamento e Gestão. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.** Contagem Populacional. Disponível em: www.ibge.gov.br/. Acesso em: 07 jul. 2017

CAMILLO, C. M.; MEDEIROS, L. M. A importância dos jogos digitais no contexto escolar. **Revista Competência**, v. 11, n. 1, p. 1-7, 2018

CARVALHO, F. V. **A desvalorização do professor pelo Poder Público: inaceitável!** 18 fev. 2012. Disponível em: <<http://frankvcarvalho.blogspot.com.br/2012/02/lucidez-questoes-urgentes-serem.html>>. Acesso em: 30.09.2020.

COLPAS, R. D. **PIBID e atuação profissional: as TIC na Educação Física escolar.** Orientador: Suraya Cristina Darido. 185 f. 2017. Dissertação (Programa de Desenvolvimento Humano e Tecnologias), Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista, 2017.

FILLION, O. A era da interatividade. **Folha de São Paulo, Folha Mais**. 14 de janeiro. 2001.

FREIGE, G. GUERRINI, D. Os jogos na sociedade contemporânea: As influências dos avanços tecnológicos. **Revista de ensino, educação e ciências humanas**. v.17, p.463-469, 2016.

GELLER, M. **Informática na educação: as opiniões de alunos do curso de pedagogia**, 1995. Dissertação de Mestrado em Educação – PUCRS, Porto Alegre, 1995.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KENSKI, V.M. O Impacto da Mídia e das Novas Tecnologias de Comunicação da Educação Física. **Revista Motriz**, v. 1, n. 2, p. 129-133, Dezembro/1995

MINAS GERAIS. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo Referência de Minas**. 2018. Disponível em: <http://educacao.mg.gov.br>. Acesso em: 30/09/2020.

OLIVEIRA, C. TIC'S na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em Ação**, v. 7, n. 1, p. 75-95, 2015.

PRIETO, L. *et. al.* Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote: revista novas tecnologias na educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1- 11, maio 2005.

RAMOS, D. K. **Jogos eletrônicos e a construção da identidade moral, das regras e dos valores sociais**. Santa Catarina: 2016. Disponível em:<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/danielaramos.pdf> Acesso em: 23 abril 2020.

SÁ, E.J.V; TEIXEIRA, J.S. F; FERNANDES, C.T. **Design de atividades de aprendizagem que usam Jogos como princípio para Cooperação**. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), 18, **Anais...** São Paulo - SP, Brasil, 2007.

SANTOS, W. O.; SILVA JUNIOR, C. G. Uso de Jogos no ensino da Matemática: Uma análise entre os jogos tradicionais e os jogos digitais, baseada em pesquisa e mapeamento dos materiais encontrados na Web. In: Seminário Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação (SJEEC), 10, **Anais...** Salvador – BA, 2014.

OLIVEIRA, W. *et al.* Avaliação de Jogos Educativos: Uma Abordagem no Ensino de Matemática. **Brazilian Symposium on Computers in Education** (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE), [S.l.], p. 657, out. 2015. Disponível em: <<https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/5334>>. Acesso em: 01 out. 2020.

SILVA, T. P. **Desmotivação em aulas de educação física no ensino fundamental e médio**: apontamentos da literatura científica da educação física. Orientador: JonatasMaia da Costa. 45 fl. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física), Universidade de Brasília, 2017.

SILVA, E. T. **Leitura na escola e na biblioteca**. 5. ed. São Paulo : Papyrus, 1995.