

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

Renan Silva Vieira¹

Kelly Aparecida do Nascimento²

Érica Stoupa Martins³

André Salustiano Bispo⁴

Joana Martins Andrade⁵

Wederson Rafael Fraga⁶

Deyliane Aparecida de Almeida Pereira⁷

deyliane.univertix@gmail.com

ÁREA DE CONHECIMENTO: Ciências da Saúde

RESUMO

A disciplina de Educação Física tenta despertar nos alunos o interesse de desempenhar atividades e exercícios corporais criando laços entre as pessoas. Os conteúdos trabalhados são: esportes, jogos e brincadeiras, lutas, ginásticas, práticas corporais de aventura e dança. A inclusão de jogos eletrônicos na Educação Física escolar, principalmente nessa era tecnológica, pode-se aliar ao aprendizado e garantir o interesse do aluno. Nessa perspectiva, o objetivo desse estudo é avaliar a percepção dos docentes quanto à aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, na Zona da Mata Mineira. O estudo trata de uma pesquisa descritiva, realizada com 5 (cinco) professores de Educação Física, do Município de Santa Margarida-MG. O instrumento para coleta de dados foi um questionário semiaberto contendo 20 perguntas. Conclui-se que há inexperiência dos profissionais, principalmente dos que está há mais tempo de docência, com as aulas e jogos eletrônicos na Educação Física escolar. Isso se deve à falta de

¹ Acadêmico do Curso de Educação Física da Faculdade Vértice – UNIVÉRTIX.

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

³ Graduada em Serviço Social, com Pós-graduação em Gestão de Recursos Humanos e Mestrado em Serviço Social. Professora dos Cursos de Administração, Agronomia, Ciências Contábeis, Educação Física, Enfermagem, Engenharia Civil, Engenharia Mecânica, Farmácia, Medicina Veterinária, Odontologia e Psicologia da Faculdade Vértice – UNIVERTIX – Matipó/MG.

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

⁵ Graduada em Educação Física. Especialista em Educação Física Escolar. Professora da Faculdade UNIVÉRTIX.

⁶ Graduação em Educação Física pela Faculdade Univértix. Pós-graduação em Fisiologia e Treinamento Aplicado em Atividades de Academias e Clubes pela Faculdade Univértix. Professor da Faculdade Vértice – UNIVÉRTIX – Matipó.

⁷ Licenciada e Bacharel em Educação Física – UFV. Mestre em Educação Física UFV. Doutora em Ciência da Nutrição – UFV. Professora da Faculdade Vértice – UNIVÉRTIX – Matipó.

especialização na área, à falta de materiais necessários para desenvolver a aula, à desvalorização dos profissionais e à falta de incentivo das empresas em que trabalham.

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

1. INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar é uma disciplina que tem função na formação do cidadão, que, segundo Santos e Silva Júnior (2014), 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.

Ela tem como objetivo o 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 o 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) são documentos que regulamentam quais são as aprendizagens essenciais para os alunos, incluíram os Jogos Eletrônicos.

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, utilizar-se dessas ferramentas é algo importante no desenvolvimento pessoal do cidadão, permitindo-lhe experimentar novas situações (COLPAS, 2017).

Silva (2016) afirma que o mercado de videogames vem crescendo anualmente. Isso ocorre 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 geralmente favorável por parte dos alunos porque já estão expostos a esse tipo de tecnologia desde muito novos, sendo uma forma de diversão muito reconhecida. Todavia 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 essa implementação, na percepção dos docentes, de acordo com os objetivos da Educação Física escolar.

Nessa 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, a 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? Como objetivo, pretende-se 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-se 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. REFERENCIAL TEÓRICO

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 base 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) é elaborado a partir da BNCC, foi homologado no final de 2018 e, em 2020 se efetivou 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 aproximem da realidade dos alunos, bem como os motivem para o aprendizado. Oliveira (2015) afirma 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 aponta Colpas (2017), a tecnologia não é algo estático, ela diariamente está se evoluindo e a utilização de toda forma de tecnologia para a educação é essencial para que os alunos venham possuir essa vivência. Esse primeiro contato com algo novo tende a abrir novos leques de possibilidades, tanto para alunos quanto para professores.

Silva (2017) afirma 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 implementação de tecnologias, respeitando a realidade da escola.

Santos e Silva Júnior (2014) tratam 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 aderirem à atividade. Os alunos se sentem mais atraídos por atividades ligadas às tecnologias digitais em detrimento dos meios tradicionais.

Além disso, segundo Araújo *et al.* (2018), 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. Segundo Alves e Carvalho (2010), os jogos de ação proporcionam um ambiente visual complexo e melhoram a velocidade de codificação da informação visual para a memória visual de curto prazo, dependendo do tempo dedicado, ou seja, pessoas com ampla experiência em jogos de ação aumentam a memória para estímulos rapidamente apresentados.

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 o professor 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).

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 para alcançar bons resultados. Deve-se, portanto, fazer uma iniciação com os alunos, apresentando a tecnologia passo a passo para que, caso haja alguma dificuldade de entendimento por parte dos alunos, seja reduzida na aplicação (COLPAS, 2017).

As possibilidades de ensino utilizando as culturas eletrônicas foram criadas pelo homem com o intuito de modificar e modernizar a educação, buscando uma

maneira de atrair os alunos às novas formas de ensino. A sociedade atual possui amplo acesso a mídia eletrônica e a busca por jogos eletrônicos tem sido crescente nos últimos anos.

Segundo Ramos (2006), os jogos eletrônicos hoje estão próximos principalmente das crianças em idade escolar. Assim, ao educador nessa era de grandes tecnologias, é essencial associar as disciplinas às atividades lúdicas. Na Educação Física, essa prática lúdica é ainda mais benéfica aos alunos. Os jogos eletrônicos atuais possibilitam os jogadores a movimentarem-se constantemente, sejam esses movimentos abaixando, subindo, correndo, deitando e tentando qualquer outra ação durante a realização dos jogos.

A associação dos jogos eletrônicos à disciplina de Educação Física escolar é possível, pois, além de ser interessante, esse recurso atrai os alunos a gostarem ainda mais da disciplina, auxiliando no desenvolvimento motor e cognitivo. O professor, além de estar utilizando um meio que ajuda a desenvolver sua disciplina, consegue a atenção do aluno por algo que ele realmente goste (ALVES e CARVALHO, 2010).

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, interação mais efetiva entre os alunos, professores e responsáveis e desenvolvimento da aprendizagem. Logo, serão estratégias que irão estimular o aluno no processo de ensino e aprendizagem (FILLION, 2001).

3. METODOLOGIA

O estudo trata-se de uma pesquisa descritiva que, segundo Gil (1999), é aquela que descreve uma realidade, leva 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. 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 estão localizados a Igreja Matriz, bancos, supermercados, lojas e a maioria dos pontos comerciais (IBGE, 2010).

Por se tratar de uma cidade de pequeno porte, foi realizado um levantamento no município, por contato telefônico e, posteriormente, enviaram-se mensagens. O instrumento para coleta de dados foi um questionário semiaberto, inspirado e adaptado de Azevedo (2012), Bee e Boyd (2011) contendo 20 perguntas, aplicado no período de julho a agosto de 2020. O questionário contém perguntas sociodemográficas, relacionadas à profissão, formas de aplicação dos jogos eletrônicos e aborda a percepção pessoal sobre a aplicação do conteúdo em questão.

A coleta foi on-line, por meio de um questionário do *Google* Formulários, após a explicação do objetivo da pesquisa, dos procedimentos e de seus fatores relevantes, e o consentimento foi assinalando a opção “Sim” no questionário, que continha o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Este estudo seguiu as especificações da Lei 466/2012 (BRASIL, 2012), que trata de pesquisa envolvendo seres humanos, resguardando-lhes o anonimato e autonomia em recusar-se ou desistir de fazer parte da amostra do estudo.

A análise dos dados foi realizada pela estatística descritiva, que visa a 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 (CALVO, 2004). Para as variáveis quantitativas, calcularam-se as medidas de frequência relativa, média e desvio padrão. Já as questões abertas foram pela análise de conteúdo categorial. O instrumento utilizado para analisar os dados foi o programa *Microsoft Excel*, versão 2010, no qual elaboraram-se quadros resumos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

No decorrer da pesquisa, foram coletados dados importantes sobre o tema e verificou-se que, nos últimos anos, discussões sobre o uso de tecnologias na Educação Física têm se intensificado, especialmente pelos professores que se formaram recentemente e vivenciaram práticas escolares utilizando jogos. Oliveira (2015) afirma 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 e pode ser favorável no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

Os participantes do estudo foram 5 (cinco) professores, sendo a maioria do sexo masculino (80,0%), com idade entre 20 e 25 anos (40,0%), 31 e 35 anos (40,0%) e 26 e 30 anos (20,0%). No quadro 1, estão apresentadas informações relativas ao perfil do profissional entrevistado, sendo idade, sexo, 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 (anos)	Sexo	Rede de ensino	Tempo de formado	Tempo que atua na rede de ensino
P1	20 a 25	F	Privada	últimos 5 anos	5 anos ou menos
P2	20 a 25	M	Privada	últimos 5 anos	5 anos ou menos
P3	26 a 30	M	Autônomo	últimos 5 anos	5 anos ou menos
P4	31 a 35	M	Privada	de 11 a 15 anos	de 11 a 15 anos
P5	31 a 35	M	Privada	de 11 a 15 anos	de 11 a 15 anos

Fonte: Dados coletados pelos autores

Para Kenski (1995), o professor como educador, tem que acompanhar os avanços da sociedade, ou seja, adaptar-se constantemente às atualidades educacionais, bem como buscar formação continuada. Muitos profissionais que se formaram há mais tempo caem no comodismo, fator este que pode interferir diretamente na aplicação de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Identificou-se que os docentes que se formaram nos últimos cinco anos, geralmente possuem maior aproximação com as tecnologias, fator este que possibilita a aplicação desse conteúdo de modo mais contundente.

Cabe destacar, ainda, que cada profissional é único, mesmo tenham formação em comum, os pensamentos e a maneira de trabalhar são diversificados.

Isso se comprova com a pesquisa onde 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.

No quadro 2, encontra-se informações pertinentes a atuação do professor de Educação Física, mostrando suas dificuldades 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 na vida do aluno	Atender às exigências legais e permanecer no mercado de trabalho	Atender às exigências legais e permanecer no mercado de trabalho	Atender às exigências legais e permanecer no mercado de trabalho	Atender às exigências legais e permanecer no mercado de trabalho
Meios utilizados na busca de informações na área	Livros, revistas e artigos	Internet	Cursos e treinamentos	Livros, revistas e artigos	Internet
Dificuldades para atualização	Pouca oferta de cursos	Não tenho dificuldades para me manter atualizado	Não tenho dificuldades para me manter atualizado	Não tenho dificuldades para me manter atualizado	Não tenho dificuldades para me manter atualizado
Problemas enfrentados atualmente pelo profissional da área	Desvalorização do mercado	Desvalorização do mercado	Concorrência desleal	Nenhuma das afirmações anteriores	Concorrência desleal

Fonte: Dados coletados pelos autores

Conforme apresentado no quadro 2, há consonância quanto à atuação do professor com relação à Educação Física Escolar. Com relação à “Dificuldade encontrada nos dias de hoje para exercer a profissão”, a maioria (92,0%) declaram dificuldades para atender as exigências legais e apenas 8,0% relatam dificuldades de acompanhar os avanços tecnológicos e seus impactos.

Na questão relacionada às “Dificuldades para atualização” 92,0% dos docentes declaram não apresentar dificuldades para se manter atualizados,

devido, sobretudo, às novas tecnologias estarem tornando o conhecimento mais acessível. Entretanto, um dos professores afirmou haver pouca oferta de cursos.

Quanto aos meios utilizados para busca de informação, citam livros e revistas (40,0%), internet (40,0%) e cursos e treinamento (20,0%). Além disso, com relação aos problemas enfrentados atualmente pelo profissional da área, foram mencionados: a desvalorização no mercado (40,0%) e a concorrência desleal (40,0%).

A respeito dos meios utilizados para buscar novas informações, descritos no quadro 2, Silva (1996) afirma que a leitura se tornou um canal de comunicação tradicionalmente sedimentado. O livro ou qualquer outro tipo de material escrito pode levar, nesse sentido, o ser humano a uma imersão no processo histórico na busca de conhecimento. Colpas (2017) salienta as novas possibilidades proporcionadas pela tecnologia que oferecem alternativas que facilitam a implementação de uma cultura que valoriza a formação continuada em qualquer instituição. Os professores podem buscar, por meio de plataformas on-line, a formação continuada. Uma das maiores vantagens dos cursos on-line para formação continuada é a sua flexibilidade.

No quadro 3, são apresentadas 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	Às vezes	Sim	Às 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 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	Falta de	Falta de	Falta de	Falta de	Falta de

aplicação dos jogos eletrônicos	materiais	materiais	materiais	materiais	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 e de raciocínio e criatividade e	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	Ansiosos	Procuram ter, mais atenção, pois é do interesse deles.	Motivados
Possibilidade para aplicação dos Jogos Eletrônicos	Em alguns casos não, pois muitos não têm acesso a tecnologia	Sim	Sim	Sim	Sim

Fonte: Dados coletados pelos autores

Segundo Colpas (2017), para que o professor desempenhe um bom trabalho utilizando esse recurso, é necessário um bom conhecimento sobre a utilização dessa ferramenta. Assim, 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.

A falta de habilidade e de conhecimento de jogos pode estar relacionada ao fato de os 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 que os alunos apresentaram desempenho razoável.

Quanto às dificuldades encontradas para o desenvolvimento das aulas com uso de jogos eletrônicos e sua aplicação, os docentes relatam que o maior problema é a falta de materiais. A esse respeito Bracht (2003, p. 39), afirma que “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”. A falta de materiais limita o serviço do educador, acaba deixando as aulas sem criatividade e sem inovações.

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 a atualização com o cenário atual (20,0%).

De acordo com Fillion (2001), trabalhar com os jogos eletrônicos nas escolas durante as aulas de Educação Física pode oferecer inúmeras vantagens, dentre elas: estímulo do raciocínio, desenvolvimento da coordenação motora, desenvolvimento da criatividade, maior interação entre os alunos, professores e responsáveis e melhor desenvolvimento da aprendizagem. Fazendo com que além de uma aula diferente e atrativa, consiga garantir a interação e colaboração do aluno.

Em referência à relação entre jogos eletrônicos e o 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. Quanto à motivação dos alunos, 40,0% afirmam ser relacionada ao fato de os jogos serem de interesse deles, outros 40,0% julgam por ser um conteúdo com o qual já estão habituados em seu dia a dia e para outros 20% deve-se ao fato de ficarem muito ansiosos.

Nesse sentido Sá, Teixeira e Fernandes (2007) afirmaram que a utilização de jogos nas atividades de ensino possibilita oferecer ao aprendiz momentos lúdicos e interativos como etapas do processo de aprendizagem. Alves (2005) resalta que os jogos educacionais eletrônicos estimulam a reorganização de funções cognitivas como a criatividade, atenção, imaginação, coordenação motora e memória.

Para implementar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, associando metodologia à aprendizagem do aluno, é necessário que as escolas e os profissionais lutem por recursos que possibilitem essas ações, além de uma preparação por parte do educador. Isso porque será necessário um planejamento

prévio com objetivos pedagógicos em cada tipo de atividade. A utilização de jogos nas atividades de ensino possibilita oferecer ao aprendiz momentos lúdicos e interativos como etapas do processo de aprendizagem (PRIETO *et al.*, 2005).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do estudo apresentado, observou-se a inexperiência dos profissionais, principalmente dos que estão há mais tempo no mercado de trabalho, no uso de jogos eletrônicos na Educação Física escolar. Isso se deve à falta de especialização na área, à falta de materiais necessários para desenvolver a aula, à desvalorização dos profissionais e à falta de incentivo das empresas que trabalham.

Segundo a pesquisa e questionário avaliado, todos os professores consideram que o conteúdo jogos eletrônicos deve ser desenvolvidos em aulas específicas, previamente preparadas e o professor precisa conhecer as regras e entender o jogo que será trabalhado para obter sucesso na atividade com os alunos.

Conclui-se que 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 às pessoas. Este estudo teve como limitações a quantidade de professores participantes, fator associado ao período de pandemia.

REFERÊNCIAS

ABREU, Maria Célia de. **O professor universitário em aula: prática e princípios teóricos**. Coleção Contemporânea - São Paulo: Cortez, 1980.

ALVES, Luciana; CARVALHO, Alysson Massote. Videogame e sua influência em teste de atenção. **Psicol. estud.**, Maringá, v. 15, n. 3, p. 519-525, set. 2010.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. São Paulo: Futura, 2005.

ARAUJO, Agostinho Antônio Cruz *et al.* Uso de videogames no estímulo da memória. In: I Congresso Norte Nordeste de Tecnologias em Saúde, 11. **Anais do I Congresso Norte Nordeste de Tecnologias em Saúde**. Rio Grande do Norte: Revista UFPI, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufpi.br/index.php/connts/article/view/7839/4575> Acesso em: 10 de jul. 2020.

AZEVEDO, Vitor Abreu. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. Santa Catarina: Ed. Florianópolis, 2012.

BEE, Hellen; BOYD, Denise. A criança em desenvolvimento. 12^a ed. Porto Alegre: **Artmed**, 2011.

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

BRANDÃO, Isabelle de Araújo. *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 Educação. Secretaria de Educação Básica; **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília-DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_sit e.pdf Acesso em: 30/09/2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

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.

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. 2020.

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

CALVO, Maria Cristina Marino. Estatística descritiva. Florianópolis: UFSC, 2004.

CARVALHO, Frank Viana. **A desvalorização do professor pelo Poder Público: inaceitável!** 18 fev. 2012.

COLPAS, Ricardo Ducatti. **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. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1401200102.htm>. Acesso em: 18 jun. de 2020.

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

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico.** 2010. Disponível em <<http://www.cidades.ibge.gov.br/xtras/home.php>> Acesso em 18 jun. de 2020.

KENSKI, Vani Moreira. O professor, a escola e os recursos em uma sociedade cheia de tecnologias. **Boletim Anped,** [S.l: s.n.], 1 1995.

MINAS GERAIS. **Resolução CNE/CP nº 2/2019** – Institui e Orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular e Parecer CEE/MG 937/2018.

OLIVEIRA, Cláudio. 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, Lilian Medianeira, TREVISAN, Maria do Carmo Barbosa, DANEZI, Maria Isabel, FALKEMBACH, Gilse Morgental. 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, Daniela Karine. Jogos eletrônicos e a construção da identidade moral, das regras e dos valores sociais. **Revista Psicologia: Teoria e prática.** v.1, p. 1-9, 2006.

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, Wilk Oliveira; SILVA JÚNIOR, Clovis Gomes. Conquistando com o Resto: Virtualização de um Jogo para o Ensino de Matemática. 2014. Mato Grosso do Sul. **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação,** Volume: 25. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/272351807> Conquistando com o Resto Virtualizacao de um Jogo para o Ensino de Matematica Acesso em: 12 de junho de 2020.

SILVA, Tarcila Pissango. **Desmotivação em aulas de Educação Física no ensino fundamental e médio**: apontamentos da literatura científica da Educação Física. Orientador: Jonatas Maia da Costa. 45 fl. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física), Universidade de Brasília, 2017.

SILVA, Samara Salete da. Jogos Eletrônicos: contribuições para o processo de aprendizagem. p. 1-29. **Trabalho de conclusão de curso**, Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1889/1/SSS22062016> Acesso em 8 de jul. 2020.

SILVA, Ezequiel Teodoro. **Fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 1996.