CADERNOS do APLICAÇÃO
Pesquisa e Reflexão em Educação Básica

ISSN 2595-4377
https://seer.ufrgs.br/CadernosdoAplicacao
Porto Alegre | v. 36 | 2023
https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

>> Temática Especial 3

"Pensei que ia jogar era no celular, não me mexendo...": Tematizando os jogos digitais em uma escola pública de Tocantinópolis - TO

Jeferson Alves de Sousa[1]
Adriano Lopes de Souza[2]
Camila Fernanda Pena Pereira[3]
Mayrhon José Abrantes Farias[4]

Resumo: O presente estudo tem por objetivo relatar uma experiência pedagógica com a temática jogos digitais, com a especificação dos jogos de celular, na disciplina de Educação Física, em uma escola pública de ensino integral na cidade de Tocantinópolis - TO. Para tanto, realizamos uma pesquisa qualitativa, de campo e de intervenção pedagógica, tendo como sujeitos 25 alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da referida escola. A pesquisa foi composta por um bloco de 4 (quatro) aulas, sendo a primeira reservada para a problematização das mídias no cotidiano dos alunos e as demais destinadas para vivências de jogos de celular dos anos 1990 e da primeira e segunda década dos anos 2000, planejadas para a execução no plano "real", no "chão" da quadra. Como instrumentos de registro das informações em campo, utilizou-se a observação participante e os diários de campo. Ao final das intervenções foi possível perceber que os jogos digitais podem ser grandes aliados aos processos de ensino e aprendizagem na Educação Física escolar.

Palavras-chave: Educação Física escolar. Mídias. Jogos digitais.

"I thought I was going to play on my cell phone, not moving..." Thematizing digital games in a public school in Tocantinópolis – TO

Abstract: This study aims to report a pedagogical experience with the theme digital games, with the specification of cell phone games, in the Physical Education discipline, in a public school of integral education in the city of Tocantinópolis - TO. For that, we carried out a qualitative, field and pedagogical intervention research, having as subjects 25 students of the 6th year of Elementary School of the mentioned school. The research consisted of a block of 4 (four) classes, the first of which was reserved for the problematization of media in the students' daily lives and the others were intended for experiences with cell phone games from the 1990s and the first and second decades of the 2000s,

[1] Licenciado em Educação Física (UFT), Professor da Secretaria Municipal de Educação de Tocantinópolis – TO, E-mail: JefersonA.S@hotmail.com. ORCID: https://orcid.org/0009-0009-8587-3874.
[2] Doutor em Educação Física (UFES). Professor do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT). E-mail: adriano.lopes@uft.edu.br. ORCID: http://orcid.org/0000-0002-7036-573X.
[3] Mestra em Educação Física (UPE-UFPB), Professora do Colégio Universitário (UFMA). E-mail: camila.pena@ufma.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0003-4479-9996.
[4] Doutor em Educação Física (UnB). Professor do Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: mayrhon@gmail.com. ORCID: http://orcid.org/0000-0002-1641-1950.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

planned for execution in the “real” plane, on the “ground” of the court. As instruments for recording information in the field, participant observation and field diaries were used. At the end of the interventions, it was possible to perceive that digital games can be great allies to the teaching and learning processes in Physical Education at school.

Keywords: School Physical Education. Media. Digital games.

“Pensé que iba a jugar con el celular, sin moverme...” Tematización de juegos digitales en una escuela pública de Tocantinópolis - TO

Resumen: Este estudio tiene como objetivo relatar una experiencia pedagógica con la temática juegos digitales, con especificación de juegos móviles, en la disciplina de Educación Física, en una escuela pública de educación completa de la ciudad de Tocantinópolis - TO. Para ello, realizamos una investigación cualitativa, de campo y de intervención pedagógica, teniendo como sujetos a 25 estudiantes del 6to año de Educación Primaria del referido colegio. La investigación constó de un bloque de 4 (cuatro) clases, la primera de las cuales estuvo reservada a la problematización de los medios en el cotidiano de los estudiantes y las otras a experiencias con juegos móviles en los años 1990 y la primera y segunda décadas. de la década de 2000, prevista para su ejecución en el plano “real”, en el “suelo” de la corte. Como instrumentos para el registro de información en campo se utilizó la observación participante y los diarios de campo. Al final de las intervenciones, se pudo percibir que los juegos digitales pueden ser grandes aliados en los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Física en la escuela.

Palabras clave: Educación Física Escolar. Medios de comunicación. Juegos digitales.

1 Introdução

Ao observarmos o atual cenário da sociedade, é possível verificar o poder das tecnologias digitais, cujas informações estão disponíveis muitas vezes em apenas um *click*, repercutindo, assim, na área da educação. De fato, ao atentarmos que as culturas infanto-juvenis têm estado cada vez mais entrelaçadas com as ferramentas digitais, se faz necessário um processo constante de reflexão, bem como de reorganização dos conhecimentos por parte da escola, inserindo as mídias e tecnologias nas formas dos conteúdos e nas relações pedagógicas, abrangendo, de maneira especial, os modos de ensinar e de aprender (RIVOLTELLA; FANTIN, 2020)

Nesse sentido, ao imergirmos no contexto escolar por meio das vivências do Estágio Curricular Supervisionado (ECS) do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Tocantins (UFT), percebemos um forte apelo por conteúdos midiáticos se embrenhando nas rotinas, sobretudo, a partir de celulares, *tablets* e/ou *smartphones*. De forma recorrente, acompanhamos episódios de alunos interagindo entre si, manuseando os aparelhos, tanto dentro, quanto fora da sala de aula, sendo que, nessas oportunidades, a maioria das vezes acabaram sendo repreendidos por professores.

Com base nisso, acabamos promovendo alguns questionamentos, dentre os quais: poderíamos utilizar os jogos de celular como temas das aulas de Educação Física? Como proporcionaríamos vivências que pudessem resguardar as especificidades da Educação Física e, ao mesmo tempo, promover reflexões sobre o uso dos jogos de celulares, bem como das mídias como um todo, no cotidiano dos sujeitos?

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

Na esteira dessas questões é importante sublinhar que as discussões acerca das mídias e dos jogos, por mais que ainda causem estranhamento em algumas escolas, já estão previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os jogos eletrônicos, por exemplo, enquanto objetos de aprendizagem, estão situados nos anos finais do Ensino Fundamental, na disciplina de Educação Física, dentro da unidade temática jogos e brincadeiras (BRASIL, 2018).

Vale ressaltar que a Educação Física está alocada na BNCC na área de linguagens e o documento propõe como competências do Ensino Fundamental a compreensão das tecnologias digitais sob uma perspectiva crítica e reflexiva, dentro e fora da escola (BRASIL, 2018). Por outro lado, ressalta-se que o último censo escolar divulgado pelo governo federal apresenta um cenário com limitada participação das tecnologias digitais nas escolas públicas de Ensino Fundamental, com ações que não contemplam com plenitude os direcionamentos propostos na BNCC (BRASIL, 2021).

Destarte, compreende-se que apenas as questões de natureza material ou estrutural não dão conta de uma inserção das mídias e jogos digitais nas escolas, de tal modo que devemos repensar o elemento tecnológico para além da sua dimensão instrumental, inserindo-o em processos de ensino e aprendizagem que proporcionem uma rede de sentidos e significados (BÉVORT; BELLONI, 2009).

Em vista disso, a presente pesquisa tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica com a temática jogos digitais, com a especificação dos jogos de celular, nas aulas de Educação Física. Cabe-nos ponderar que a proposta tem como enfoque a problematização da intersecção entre o mundo "virtual" dos *games* e o mundo "real", do "chão da quadra" (VASQUES; CARDOSO, 2020). Com isso, proporcionaram-se novas reflexões, que atravessam as experiências com as mídias, o corpo e o movimento (COSTA, 2006).

2 Metodologia

O presente estudo possui abordagem qualitativa, uma vez que tem como escopo entender os sujeitos e suas relações no contexto das vivências pedagógicas. Além disso, situa-se como uma pesquisa de campo, de intervenção pedagógica, que envolve planejamento e interferências inovadoras nos processos de ensino e aprendizagem (DAMIANI *et al*., 2013). Ademais, a pesquisa foi organizada em um bloco de 4 (quatro) aulas de Educação Física.

A instituição em que a pesquisa foi realizada é uma escola pública, de tempo integral, do município de Tocantinópolis, no norte do Tocantins, Região do Bico do Papagaio, ofertando 8 turmas do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Participaram do estudo 25 alunos de uma turma de 6º ano, sendo 14 meninas e 11 meninos, com faixa etária entre 10 e 14 anos. O critério de escolha dos sujeitos do estudo levou em consideração a disponibilidade do horário da professora regente em adequar seu cronograma de trabalho com a nossa proposta.

Durante todo o itinerário em campo procuramos respeitar os preceitos éticos de pesquisa, incluindo desde os momentos de abordagem, orientação, interações, até a produção de registros (WARSCHAUER, 1993). Nesse sentido, optamos por resguardar o anonimato dos sujeitos, atribuindo-lhes nomes fictícios.

Como instrumentos de registro das informações em campo, utilizou-se a observação participante e o diário de campo. Na observação participante, interagimos diretamente com os alunos, ouvindo-os e buscando compreender os fatos ali expostos no cotidiano escolar (MARCONI; LAKATOS, 1999).

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

Lançamos mão do diário de campo, por sua vez, para registrar detalhadamente as problemáticas mais relevantes que circunscreveram as quatro aulas ministradas, cujas temáticas foram: 1) As mídias no cotidiano; 2) Jogos de celular dos anos 1990; 3) Jogos de celular da primeira década dos anos 2000; 4) Jogos de celular da segunda década dos anos 2000. Ressaltamos que o planejamento das aulas propostas, com seus respectivos objetivos e detalhamentos, foi apresentado à gestão da escola para a devida ciência e anuência.

3 Sobre o conjunto de intervenções

3.1 As mídias no cotidiano

A primeira aula foi realizada no interior da sala e foi destinada para a problematização das mídias no cotidiano dos sujeitos. Para tanto, organizamos a intervenção em dois momentos: o primeiro foi voltado para a produção de um desenho temático[5] a partir da questão: *"Qual é a minha relação com as mídias?"*; o segundo correspondeu a exposição e debate sobre os desenhos. Sublinhamos que os desenhos foram feitos em uma folha de papel A4, entregue a todos os presentes da turma no dia, sendo que ao final foram recebidas vinte produções.

Após as orientações iniciais acerca da produção dos desenhos, uma aluna, a Manoela, pontuou: *"Entendi que tenho que fazer um desenho, mas o que é mídia?"* Antes que esboçássemos uma resposta, os próprios colegas começaram a comentar, dentre as quais Diana: *"Pra mim mídia é a televisão, computador, tablet, celular [...]"*; e a de Carlos: *"Eu acho que mídia é internet e as coisas que a gente acessa, tipo Youtube, Netflix [...]"*

Após a conclusão dos desenhos e da exposição individual a respeito do que cada um realizou, obtivemos uma espécie de mapeamento, o qual nos proporcionou a identificação de duas perspectivas que nortearam as produções, sendo elas: "as mídias como conteúdo" (14 desenhos); e "as mídias como brinquedo" (6 desenhos). Para uma melhor caracterização dessas duas classificações, elencamos dois desenhos, dentre os quais, o da Roberta (Figura 1):

Figura 1 - As mídias como conteúdo

Fonte: Elaborado pelos autores.

A produção da Roberta se reporta aos conteúdos veiculados pelas mídias, nesse caso específico, a alguma série da *Netflix* que ela mesma não discriminou. Além desse registro,

[5] No que se diz respeito aos desenhos, recorreu-se como forma de representação do contexto sociocultural e histórico em que os respectivos sujeitos estão inseridos (GOBBI, 2012).

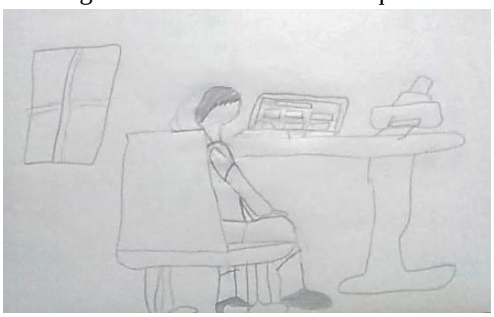
https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

outros alunos manifestaram a relação deles com as mídias, através de programas de TV, desenhos animados e/ou filmes, não apenas o meio ou a plataforma.

Com base nesses registros, nos remetemos à discussão das mudanças tecnológicas exponenciais das últimas décadas acerca do grau crescente de escolha dos consumidores em relação às possibilidades de comunicação, em um sentido duplo, contemplando o emissor e o receptor. Nesse contexto, verifica-se um amplo impacto nas identidades culturais infanto-juvenis (BÉVORT; BELLONI, 2009).

O desenho produzido por Rafael, por sua vez, já apresenta uma perspectiva da mídia de forma diferenciada, associando-a ao "brinquedo" (Figura 2):

Figura 2 - A mídia como brinquedo



Fonte: Elaborado pelos autores.

O desenho retrata, segundo Rafael, um jogo de *X-Racing* no computador do seu pai. *"[...] A relação que tenho é que parece que tô de verdade no jogo, não parece que é de brincadeira, sabe?! Parece que eu tô correndo ali [...]"*. Assim, conforme o relato do próprio autor, é possível perceber a relação estabelecida com as mídias, enquanto "espaço" de vivência lúdica, em que o "faz-de-conta" correlato ao jogo se confunde com a realidade cotidiana. Nesse bojo, cabe ressaltar que outros sujeitos mencionaram brincadeiras e jogos acessados também por *videogames* e aparelhos celulares.

Na esteira dessa reflexão, recorremos a pesquisa de Girardello (1998), em que a autora problematiza a televisão, bem como outras mídias e tecnologias como agentes exponenciais do processo de modificação da cultura lúdica infantil, incorporando personagens e aflorando sentimentos ao assumir papéis. Para mais, Buckingham (2007) assinala que as crianças não recepcionam passivamente esses conteúdos das mídias, pois julgam e negociam formas de inseri-los em suas práticas sociais.

Sintomaticamente, os dois pontos de vista destacados serviram como alicerces indispensáveis para a sistematização das aulas subsequentes, considerando que pudemos identificar as principais compreensões que povoam o imaginário dos sujeitos que, em alguma medida, repercutem nas suas interações e produções culturais.

3.2 Jogos de celular dos anos 1990: "cobrinha"

Antes da realização das atividades com os alunos na quadra da escola, sinalizamos em sala a proposta da aula daquele dia, que se tratava de "Jogos de celular", gerando muita curiosidade e questionamentos por parte dos mesmos. Previamente, foi realizada uma roda de conversa no centro da quadra e, para fins de problematização inicial, questionamos: *"Seria possível vivenciar os jogos de celular nas aulas de Educação Física?"* De prontidão, verificamos um sonoro *"não"* ecoando pela maioria, sendo que uma parcela menor indicou

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

que *"sim"*, porém, sem aparentar muita segurança. Nesse sentido, apresentamos uma outra questão para os que sinalizaram positivamente: *"Como poderíamos realizar jogos de celular em nossa aula?"* Ao serem indagados, não souberam como responder.

Sendo assim, iniciamos uma breve problematização sobre o aperfeiçoamento das tecnologias dos aparelhos celulares ao longo das últimas décadas e expusemos imagens impressas de diferentes aparelhos das décadas de 1990 e do início e final dos anos 2000. Os alunos observaram as imagens com olhares atentos e curiosos, até que um deles, o Marcos, sorriu e depois afirmou: *"Meu pai tinha um 'tijolão' desse [...]. Ele disse que se jogasse na cabeça de alguém matava".* Todos da turma gargalharam e seguiram com novas colocações, dentre as quais, a Diana comentou: *"Uma vez eu vi na internet como era o jogo desse tijolão, era de uma cobrinha".* Com efeito, tal fala serviu como oportunidade para o início de uma outra etapa da problematização, que seria a apresentação de jogos referentes aos aparelhos expostos nas gravuras, com destaque justamente para o referido jogo da "cobrinha", típico de aparelhos dos anos 1990 e início dos anos 2000.

Para explicar o jogo da cobrinha, utilizamos um aparelho celular a partir de um vídeo, postado no *Youtube*, a respeito da sistemática do jogo. Todos os alunos assistiram e conseguiram captar as suas principais características. Na sequência, partimos para a próxima etapa, com uma nova questão: *"Como podemos realizar esse jogo na quadra?"* Em meio a alguns gritos eufóricos, identificamos que a Mariana estava com a mão levantada e fez a seguinte sugestão: *"Acho que a gente podia fazer tipo um pega-pega [...] Cada um que for sendo pego vai virando um 'rabo' da cobra, pegando no ombro do colega, entrando na fila [...]".* Após a explicação detalhada da garota, questionamos: *"Vocês concordam com a explicação? Podemos fazer dessa forma?"* Todos concordaram e realizamos a atividade em conformidade com a sugestão de Mariana.

O jogo ocorreu com muita empolgação até o término da aula, sem grandes intercorrências. Ao final, Breno, ofegante, comentou: *"Eu pensei que ia jogar era no celular, não me mexendo. Gostei muito! Quero brincar de novo. Temos que 'zerar' da próxima vez [...] ficou faltando peça pra 'comer'"*

Nesse sentido, pudemos observar que um jogo digital pode ser atualizado e vivenciado corporalmente na quadra da escola (COSTA, 2006). Ademais, percebemos que esse processo de atualização entre o "real" e "virtual", inspirado pela atmosfera dos jogos digitais, consegue obter a atenção dos alunos, gerando envolvimento e vontade na realização das atividades, em especial, pela necessidade de superação dos desafios correlatos (MATTAR, 2010).

3.3 Jogos de celular da primeira década dos anos 2000: *Angry birds*

A terceira aula aconteceu uma semana após a anterior, cujo tema trabalhado foram os jogos de celular na primeira década dos anos 2000. No início, anunciamos o tema e explicamos o jogo que aconteceria naquela oportunidade, o *Angry Birds*, jogo lançado em 2009 e que até os dias atuais está disponível para *download* nas plataformas digitais.

Portanto, questionamos em um primeiro momento se os alunos conheciam o jogo e boa parte manifestou que sim. Breno, empolgado, comentou: *"É o jogo dos pássaros raivosos [...]".* Após o comentário, Carlos completou: *"Tem uns tiros muito doidos com tipo um estilingue [...] eu jogava no celular da minha mãe".* Ademais, mesmo com o conhecimento prévio da maioria, utilizamos a mesma sistemática de apresentar um vídeo curto, via *Youtube*, expondo como acontecia o jogo de forma virtual. Durante a exposição, os alunos se mostraram

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

curiosos, apresentando questionamentos, como: "*Mas como vamos jogar?", "Tem o estilingue pra atirar os bichinhos?", "E os bichinhos, como vai ser?".*

Ora, considerando o andamento da aula anterior, que se deu de forma mais lenta, em virtude das problematizações introdutórias das etapas do jogo, optamos nessa aula por adotar uma estratégia diferente, buscando privilegiar as vivências, direcionando como ocorreria a atividade. Sendo assim, indicamos que a atividade aconteceria em duplas, organizadas em uma fila. Para formar o elástico do estilingue (a parte que estica e arremessa as munições), utilizamos dois macarrões de piscina. Recorremos como suporte do elástico dois alunos segurando cada ponta do macarrão. As munições utilizadas foram bolas de diferentes tamanhos e como alvos, caixas de papelão e garrafas pet.

Cada dupla tinha a oportunidade de fazer um arremesso em direção aos alvos, utilizando o macarrão, compondo o que seria esse "estilingue humano". Observamos que o jogo transcorreu com alguns problemas iniciais, sobretudo no que tange o manuseio do macarrão, mas, gradativamente as técnicas de arremesso foram sendo ajustadas. Percebemos que a forma de execução do jogo original, no plano virtual, serviu como uma referência importante para a melhor execução da atividade em quadra e a medida em que o tempo da aula foi passando, os alunos foram se desafiando, com a criação de uma atmosfera de disputa sadia. Nesse sentido, percebemos a euforia e registramos algumas manifestações durante o jogo, como: "*Muito massa esse jogo!"*, *"Temos que jogar outras vezes"*, *"Poderia ter um campeonato de Angry Birds aqui na escola."*

Ao final, em uma roda de conversa, questionamos no que o jogo poderia ser ajustado para ficar mais próximo da sua versão virtual, tal como eles conheciam. Diana solicitou a fala e comentou*: "Acho que a gente podia aumentar os desafios, trazer mais alvos"*. Breno complementou: *"Isso! A gente podia fazer mais 'fases'. Quem acertasse tudo, passava de 'fase'[...]".* Rafael também apontou algumas sugestões: *"A gente podia era fazer uma 'liga' de verdade no estilingue [...], juntar um monte de elástico, sei lá".* Já Mariana pontuou: *"Acho que a gente podia fazer os bichinhos de atirar mais pesados, eles estão muito leves [...], podia ter as carinhas dos bichinhos [Angry birds] também".*

Diante do exposto, constata-se que a vivência realizada vai ao encontro do que é apontado por Ramos (2008) a respeito dos jogos, os quais, segundo o autor, são mídias que produzem imagens e despertam afetividades. Nesse contexto, a inspiração do jogo do celular para a execução da atividade na quadra promoveu diálogos frutíferos com o cotidiano dos sujeitos, criando, assim, uma realidade mais interessante para eles.

3.4 Jogos de celular da segunda década dos anos 2000: *Free Fire*

Na quarta aula planejamos a realização do *Free Fire*, jogo famoso entre adolescentes. Lançado em 2017, ele figurou de forma significativa em nossas observações na escola ao longo da pesquisa. Como forma de contextualização, cabe sublinhar que o *Free Fire* é um jogo de tiro, com múltiplos jogadores, cujo principal objetivo é a sobrevivência. O título do jogo tem como tradução em língua portuguesa "fogo livre", expressão que faz menção ao uso de armas de fogo para fins de eliminação dos personagens.

Antes dos registros da vivência, vale pontuar que a presença do *Free Fire* na rotina da escola, notoriamente, causava uma série de constrangimentos na relação entre professores, gestores e os alunos. Ao longo da pesquisa, uma professora chegou a compartilhar conosco: *"Esses meninos que tem celular adoram esse joguinho de tiro aí [...] a gente proíbe, mas eles*

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

arrumam um jeito de brincar [...]". Outro professor, na esteira dessa reflexão, comentou também em outro momento: *"[...] temos que ficar prestando atenção, pois muito da violência estão vindo dessas mídias, de celular [...], temos que vigiar a molecada [...]"*

Mesmo entendendo e considerando legítimas as preocupações dos representantes institucionais com o teor aparentemente violento do jogo, bem como em relação ao acesso indiscriminado durante os tempos e espaços escolares, compreendemos que alguns estudos já apontam conclusões que vão à contramão das narrativas apresentadas por estes sujeitos. Dentre os quais, parte dessas pesquisas inferiu que tematizar a violência e problematizá-la no cotidiano de crianças e jovens, podem auxiliar na educação dos mesmos em prol de uma cultura de paz (JONES, 2004).

Ademais, consideramos que as mídias também não podem mais ser encaradas como "inimigas" da escola, como se estas atuassem em prol de uma deformação dos educandos. No entanto, há de se considerar também que se não forem operacionalizadas com o devido cuidado essas mesmas mídias podem também atuar em prol de uma formação acrítica e sem compromisso com uma educação de qualidade.

Nesse sentido, é preciso fortalecer uma formação crítica do uso das mídias como parte integrante do mundo (BÉVORT; BELLONI, 2009). No bojo dessas reflexões, propusemos a referida intervenção, no intuito de atenuar a distância entre as narrativas dos professores e a realidade vivida pelos sujeitos, buscando incorporar elementos de reflexão acerca do jogo.

Um ponto que consideramos bem interessante foi que, ao anunciarmos que a atividade do dia seria o *Free Fire* eles ficaram demasiadamente eufóricos e curiosos para saberem como seria possível experienciar a versão do jogo na quadra. Começaram então a dar sugestões, debater entre si e a realizar movimentos corporais típicos dos personagens do jogo original. Além disso, se mobilizaram para improvisar máscaras, designar nomes fictícios e montar os "*squads*", isto é, as equipes para as disputas. Depois de alguns minutos dando vazão para a imaginação e euforia da turma, questionamos, em tom de ironia: *"Vocês sabem como funciona o Free Fire?".* Eles entoaram em coro uma resposta afirmativa. Visivelmente ansioso, Breno comentou: *"Bora logo começar? Cadê nossas armas? A gente vai usar o que?".* Na esteira dessa colocação, também comentamos: *"Boa pergunta, como poderemos organizar isso?".* Mariana, aluna sempre muito engajada nas intervenções, propôs: *"Deixa com a gente [...] a gente se organiza aqui".* Rafael, por sua vez, acrescentou: *"Tenho uma ideia pras armas [...] vai ficar louco".*

Antes do início das intervenções colocamos na roda de discussões a violência como parte do roteiro do jogo. Identificamos, nesse contexto, que os sujeitos não associavam a violência do jogo como algo que pudesse se converter em atos de violência real, sendo reportada por muitos como algo "de mentirinha".

Após a conversa inicial, percebemos a movimentação dos alunos em relação a organização do jogo na quadra e optamos por deixá-los à vontade no protagonismo da gestão da atividade e fomos surpreendidos com tamanha desenvoltura. Em algumas circunstâncias apenas mobilizando questões acerca da gestão do jogo, de forma que não perdêssemos o foco. Em linhas gerais, o jogo foi realizado de forma simples. Os alunos decidiram que a atividade seria realizada de *"squads"* em quartetos. As armas foram confeccionadas por eles mesmos, feitas de papel, tendo como munição ligas de borracha. Então, assim foi delimitado um espaço, que no caso foi a quadra poliesportiva e o seu entorno. Os alunos podiam usar as cadeiras e as mesas que se encontravam ali como escudo para proteção do ataque de colegas rivais. Assim, o jogo foi realizado, ganhando forma, corpo e movimento.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

Com efeito, perceber a alegria e mobilização dos alunos na aula de Educação Física ao praticar um jogo que a maioria deles adorava foi algo realmente contagiante. Observamos a transposição dos movimentos do jogo original para as atividades em quadra, incluindo os gestos de "curar" nos arredores da quadra e ativação do "modo zumbi". Aqui, também evidenciou-se a articulação entre os mundos "real" e "virtual", cujo corpo foi objeto de ressignificação dos conteúdos dos jogos digitais.

De acordo com Le Breton (2016), é preciso pensar o corpo como fenômeno sociocultural, carregado de um conjunto de representações e imaginários, isto é, como um lugar de contato privilegiado com o mundo, cuja experiência vivida evoca um leque semântico, permitindo que as nossas percepções sejam construídas de significações.

No processo de finalização da aula, houve uma roda de conversa sobre a realização da atividade proposta. Quando perguntados sobre o que acharam dos jogos, os alunos não pouparam elogios e manifestaram o interesse de realizá-los novamente, pois, tais jogos engendraram aspectos como criatividade, imaginação e diversão.

Inferimos que a proposta da atividade final foi bem aceita pelos alunos, os quais puderam brincar, respeitando as regras do jogo, o que não os levou em nenhum momento a agredir ou ter alguma conduta violenta contra os demais colegas. Ao contrário, constatamos que eles se movimentaram para debater a criação de novas regras voltadas para o melhor andamento do jogo. Portanto, tal como pontuado por Farias e Wiggers (2021), constata-se que é importante tematizar a violência dentro do âmbito escolar, trabalhando, por exemplo, os limites concernentes aos jogos e brincadeiras.

4 Considerações finais

Através dos objetivos propostos, compreendemos que são notórias as contribuições didático-pedagógicas que os jogos digitais proporcionam nas aulas de Educação Física e os impactos nos sujeitos envolvidos, sobretudo, em relação à ampliação de seus repertórios de vivências corporais. Ademais, o desenvolvimento das intervenções nos viabilizou um olhar aproximado sobre a presença das mídias na vida de crianças e adolescentes, contribuindo, assim, para que também repensássemos possibilidades de (re)criação dos jogos digitais no contexto das aulas de Educação Física.

As dificuldades e limitações enfrentadas no campo de pesquisa, em linhas gerais, se ancoraram na falta de propostas pedagógicas situando as mídias no cotidiano escolar. Esta fragilidade, em um primeiro momento, causou estranhamento por boa parte do corpo docente e da gestão que, gradativamente, foi percebendo a riqueza da articulação entre o jogar nas telas e o jogar na quadra.

Os resultados apontaram que os jogos digitais e as mídias em geral podem ser aliados da escola. Para isso, entendemos que há a necessidade de se construir pontes entre as culturas escolares, as culturas digitais e as culturas infanto-juvenis. Intuímos, assim, que não é preciso ser um especialista no ramo eletrônico para abordar a temática nas salas de aula e alcançar objetivos que coadunem com a formação dos sujeitos.

Ademais, compreende-se que as instituições escolares podem tematizar o mundo virtual, representados nos jogos digitais e outros tantos conteúdos, como espaços de aprendizagem. Afinal, alguns jogos reproduzem comportamentos e condutas que são retratadas na própria sociedade e que não podem ser negligenciados no âmbito educacional,

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

na tentativa de contribuir com a promoção de um conjunto de valores e atitudes socialmente desejáveis.

Referências

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. **Mídia-educação**: conceitos, história e perspectivas. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). Resumo técnico: **Censo Escolar da Educação Básica**, 2021.

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

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. Tradução: Gilka Girardello e Isabel Orofino. São Paulo: Loyola, 2007.

COSTA, Alan Queiroz da. **Mídias e jogos:** do virtual para uma experiência corporal educativa. 2006. 190 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Motricidade), Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006.

DAMIANI, Magda Floriana *et al.* Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de Educação**. Pelotas, n. 45, p. 57–67, 2013.

FARIAS, Mayrhon José Abrantes; WIGGERS, Ingrid Dittrich. "É como se fosse um ringue de mentirinha": brincadeiras de luta, cotidiano e culturas infantis na escola. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 43, p. 1-8, 2021.

GIRARDELLO, Gilka. **Televisão e Imaginação Infantil**: histórias da Costa da Lagoa. 1998. 349 f. Tese (Doutorado em Jornalismo), Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

GOBBI, Márcia. Desenhos e fotografias: marcas sociais de infâncias. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 43, p. 135-147, 2012.

JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros, por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta.** São Paulo: Conrad Livros, 2004.

LE BRETON, David. **Antropologia dos Sentidos**. Tradução Francisco. Morás. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 1999.

MATTAR, João. **Games em educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

RAMOS, Daniela Karine. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, jul. 2008.

RIVOLTELLA, Pier Cesare; FANTIN, Mônica. Culturas na escola e o currículo breve: episódios de aprendizagem situada na formação. **e-Curriculum**, v. 18, n. 2, p. 545–567, abr./jun. 2020.

https://doi.org/10.22456/2595-4377.133145

VASQUES, Daniel Giordani; CARDOSO, Nicole Marceli Nunes. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 33, n. 1, 2020.

WARSCHAUER, Cecília. **A roda e o registro**: uma parceria entre professor, alunos e conhecimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

Contribuições da autoria

Autor 1: Planejamento e execução dos processos de pesquisa em campo;
Autor 2: Análise de dados e articulação com o referencial teórico;
Autor 3: Análise de dados e revisão final do texto;
Autor 4: Planejamento e acompanhamento dos processos de pesquisa; Pré-análise de dados;

Data de submissão: 12/06/2023
Data de aceite: 13/08/2023