

Educação física, jogos eletrônicos e BNCC: como os livros didáticos abordam a temática?

Evando Carlos Moreira¹

Raquel Stoilov Pereira²

Resumo: O presente artigo tem como objetivo analisar como os Jogos Eletrônicos são abordados nas obras didáticas do Programa Nacional do Livro Didático – PNLD a partir das dimensões de conhecimento apresentadas na BNCC e apontar possíveis avanços em proposições vindouras. Para tanto, adotada uma abordagem qualitativa e descritiva, utilizando a análise documental como técnica de análise das obras didáticas. Apresenta um arrazoado teórico sobre Jogos Eletrônicos, BNCC e livros didáticos e descreve cada uma das obras. Na sequência, aborda como cada uma das obras trata as dimensões de conhecimento indicadas na BNCC. Conclui-se que as dimensões do conhecimento que permitem a aquisição das habilidades da área foram, em maior ou menor intensidade, abordadas nas obras analisadas. Contudo, aprofundamentos podem e devem ser realizados, tendo em vista o processo de aquisição de conhecimentos, competências e habilidades por parte de alunos e alunas. Cabe aos professores e professoras apropriarem-se desse recurso, explorando sua relevância e integrando-o de maneira adequada ao processo educacional.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Eletrônicos. Livros Didáticos. Base Nacional Comum Curricular.

Physical education, electronic games and BNCC: how do textbooks approach the theme?

Abstract: This article aims to analyze how Electronic Games are approached in the textbooks of the National Program of Textbook (hereby PNLD), based on the dimensions of knowledge presented in the BNCC and to point out possible advances in future propositions. Therefore, a qualitative and descriptive approach was adopted, using document analysis as technique for analyzing textbooks. It presents a theoretical reasoning about Electronic Games, BNCC and textbooks and describes each of the titles. Next, it discusses how each of the titles deals with the dimensions of knowledge indicated in the BNCC. It was concluded that the dimensions of knowledge that allow the acquisition of skills in the area were, to a greater or lesser extent, addressed in the analyzed textbooks. However, further studies can and should be carried out, bearing in mind the process of acquiring knowledge, skills and abilities of the students. It is up to teachers to appropriate this resource, exploring its relevance and integrating it appropriately into the educational process.

¹ Doutor em Educação Física (UNICAMP). Professor da Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT/MT. E-mail: ecmmoreira@uol.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5407-7930>

² Doutora em Educação Física (USP). Professora do Curso de Educação Física do Centro Universitário de Várzea Grande – UNIVAG/ MT. E-mail: raquelsp@alumni.usp.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8650-5389>

Keywords: Physical Education. Electronic games. Textbooks. Common National Curriculum Base.

Educación física, juegos electrónicos y BNCC: ¿cómo los libros didáctico abordan el tema?

Resumen: Este artículo tiene como objetivo analizar cómo se abordan los Juegos Electrónicos en los libros didácticos del Programa Nacional do Livro Didático (aquí PNLD) a partir de las dimensiones del conocimiento presentadas en la BNCC y apuntar posibles avances en propuestas futuras. Por lo tanto, se adoptó un enfoque cualitativo y descriptivo, utilizando el análisis de documentos como técnica de análisis de obras didácticas. Presenta un razonamiento teórico sobre Juegos Electrónicos, BNCC y libros didácticos y describe cada uno de las obras. A continuación, se discute cómo cada una de las obras aborda las dimensiones del conocimiento señaladas en la BNCC. Se concluye que las dimensiones del conocimiento que permiten la adquisición de competencias en el área fueron, en mayor o menor medida, abordadas en las obras analizadas. Sin embargo, se pueden y deben realizar más estudios teniendo en cuenta el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas por parte de los estudiantes. Corresponde a los profesores apropiarse de este recurso, explorar su pertinencia e integrarlo adecuadamente en el proceso educativo.

Palabras clave: Educación Física. Juegos electrónicos. Libros didácticos. Base Curricular Nacional Común.

1 Introdução

A inserção da Educação Física nas escolas de educação básica data da metade do século XIX, tendo como perspectiva teórico-metodológica o higienismo, aliado à um *modus operandi* militarista.

Ao longo de mais de um século, as práticas da Educação Física passaram por inúmeras interferências de diversos segmentos sociais e interesses. Essa transformação teve início com a substituição dos métodos ginásticos pelo método desportivo generalizado. Posteriormente, influenciada por questões políticas e ideológicas – embora esse fenômeno já tivesse ocorrido anteriormente – a prática esportiva passou a ser considerada sinônimo de Educação Física, especialmente no contexto escolar.

Essa perspectiva de Educação Física começa a ser questionada pelo movimento renovador da década de 1980, o qual anuncia e denuncia, que as práticas corporais adotadas pelos professores e professoras poderiam ser muito mais do que ensinar técnicas, (principalmente técnicas esportivas) e repetir movimentos.

Dessa forma, o movimento renovador inaugura uma fase que permite que as práticas corporais em Educação Física ganhem contexto, sentido, significado e, portanto, assumam múltiplas possibilidades, desde que o(a) aluno(a) seja colocado(a) no centro dos procedimentos didáticos e pedagógicos, reconhecendo sua importância como protagonista do processo de aprendizagem.

Nesse contexto, diversos autores analisaram a Educação Física ou, de maneira específica, as práticas corporais, sob diferentes óticas e perspectivas teóricas.

Freire (1989), por exemplo, apresenta os jogos, as brincadeiras e o resgate da cultura popular como práticas que precisam se fazer presentes nas aulas de Educação Física.

Soares *et al.* (1992) afirmam que os conteúdos da Educação Física têm origem na cultura universal e devem ser adaptados às capacidades sócio-cognitivas dos alunos. Defendem que esses conteúdos sejam abordados de maneira integral, englobando o movimento, o pensamento, a mudança, a contradição e a tematização dos jogos e brincadeiras.

Kunz (1994), por sua vez, advoga pela transformação didático-pedagógica do esporte e destaca que um dos aspectos de sua abordagem é capacitar os indivíduos para o mundo dos esportes, movimentos e jogos, formando sujeitos autônomos e capazes de estabelecer relações entre as práticas corporais e suas vidas futuras, especialmente no que diz respeito ao lazer e ao tempo livre.

Ao reconhecer a importância do movimento renovador na produção, transformação e disseminação do conteúdo da Educação Física escolar, compreendemos que o que presenciamos atualmente como proposta e prática dessa área é resultado de um passado recente que, em muitos casos, ainda não conseguiu se desvincular (por exemplo, a herança esportivista focada na técnica, reprodução de padrões estabelecidos e do fazer pelo fazer).

No intento de superar essas limitações e fomentar uma Educação Física que seja inclusiva (promover a participação, o respeito e a igualdade de oportunidades para todas as pessoas, independentemente de suas características, habilidades, origens ou identidades), crítica (estímulo à análise, o questionamento e o agir de forma informada e consciente), reflexiva (potencialize a capacidade do pensar criticamente sobre as próprias ações, pensamentos e experiências, englobando diversas perspectivas e contemplando as necessidades e realidades dos alunos) e que considere as necessidades e demandas de crianças e jovens que estão na escola, tomamos como referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), considerando ser o documento normativo que estabelece as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da educação básica no Brasil atualmente.

Como a BNCC define os conhecimentos, competências e habilidades que devem ser trabalhadas em cada etapa da educação básica e reconhecendo a limitação deste estudo, a proposta é analisar a tematização dos jogos a partir de uma versão contemporânea e que se faz presente na vida de alunos e alunas, os jogos eletrônicos, como um objeto do conhecimento da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos. Assim, o objetivo do presente estudo é analisar como os jogos eletrônicos são abordados nas obras didáticas do Programa Nacional do Livro Didático – PNLD a partir das dimensões de conhecimento apresentadas na BNCC e apontar possíveis avanços em proposições vindouras.

2 Metodologia

O presente artigo adota uma abordagem qualitativa, que segundo Minayo (2010), faz-se útil para estudar fenômenos complexos e multifacetados, que não podem ser quantificados de forma direta, como é o caso do estudo em tela.

Adotamos ainda, a pesquisa descritiva, que por sua vez, descreve e analisa as características de um determinado fenômeno, sem se preocupar em estabelecer relações de causa e efeito. Para Gil (2010) a pesquisa descritiva é útil para obter informações precisas e específicas sobre um determinado tema, facilitando a compreensão do fenômeno estudado.

Realizaremos uma análise documental das obras didáticas do PNLD entre os anos de 2018 a 2022, portanto, as únicas obras publicadas desde que a Educação Física foi inserida em editais de seleção de obras. Essa técnica de pesquisa consiste na coleta e análise de documentos, como relatórios, registros, arquivos e outras fontes de informação escrita,

permitindo identificar padrões e tendências em determinados fenômenos, no caso as obras didáticas. Segundo Bardin (2011) a análise documental é uma técnica que exige rigor metodológico, pois envolve a seleção, classificação e interpretação das informações contidas nos documentos.

3 Jogos Eletrônicos e BNCC

Os jogos eletrônicos, como mencionado anteriormente, fazem parte da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos da Educação Física na BNCC (2018), devendo ser abordados no 6º e 7ºs anos do Ensino Fundamental.

No referido documento há apenas a menção de sua presença no quadro de Unidades Temáticas e no quadro de Habilidades.

No que se refere às habilidades, destacamos na BNCC (2018, p. 233):

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Essa situação representa um desafio considerável, uma vez que o documento não fornece diretrizes para a organização e planejamento dessa prática, nem mesmo uma definição detalhada e abrangente do assunto. Portanto, professores e professoras precisam assumir a responsabilidade de orientar seus alunos e alunas a experimentarem e fruírem tais práticas, além de identificar as transformações resultantes da presença da tecnologia em suas vidas.

Assim, os livros didáticos assumem uma condição importante no auxílio de professores e professoras na abordagem desta prática, visto que pressupomos que a formação inicial não tenha oferecido subsídios para tal, seja pelo fato de ser uma prática mais contemporânea, seja pelo tradicionalismo dos currículos de formação de professores.

Cabe ainda destacar que, obviamente, alunos e alunas chegam à escola com uma bagagem cultural significativa e, pressupomos, uma bagagem cultural digital aprofundada, visto o acesso que tem desde a mais tenra idade às tecnologias.

O papel do professor e da professora é tematizar essas práticas, conduzir à realização de experiências e estimular a reflexão de maneira crítica sobre tais experiências e sua utilização na vida presente e futura.

Dessa forma, para entender como os livros didáticos podem contribuir nesse processo de apropriação dessa prática corporal, contextualizaremos como o Programa Nacional do Livro Didático se organiza.

4 PNLD, Obras Didáticas e Jogos Eletrônicos

O Programa Nacional do Livro Didático – PNLD é uma das políticas públicas mais antigas do país e surgiu em 1937, a partir do Decreto-Lei 93, de 21 de dezembro de 1937, que criou o Instituto Nacional do Livro. (BRASIL, 2023). Com alterações de nomenclatura, mas sem tirar o “Livro” do centro de suas ações, atualmente, o PNLD tem como função primeira

selecionar obras didáticas, conforme normas e legislações vigentes, que serão distribuídas nacionalmente para todas as escolas da rede pública.

Embora a política pública do PNLD tenha mais de 80 anos e a Educação Física esteja presente nos currículos escolares desde 1851, apenas em 2017 esse componente curricular passou a compor os editais de seleção de obras didáticas.

Com o lançamento da 3ª versão da BNCC em abril de 2017, pela primeira vez na história, a Educação Física foi incluída no edital 01/2017 – CGPLI para o processo de inscrição e avaliação de obras didáticas para o ano letivo de 2019, que contemplava os anos iniciais do Ensino Fundamental. Diferente das outras áreas do conhecimento, para o componente curricular Educação Física o edital permitia apenas a inscrição de obras que continham o manual do professor, organizado em dois volumes: o primeiro destinado ao 1º e 2º ano e o segundo destinado para o 3º, 4º e 5º ano do Ensino Fundamental (BRASIL, 2017). No final do processo de seleção foram aprovadas quatro obras para disciplina (IMPOLCETTO; MOREIRA, 2023, p. 9).

As obras são destinadas exclusivamente aos professores e professoras, não havendo disponibilidade de livros para alunos e alunas, o que ocorre com outros componentes curriculares, que dispõem de livros para professores e professoras e para alunos e alunas.

Desde que a Educação Física passou a compor os editais do PNLD, as duas últimas versões/ciclos dos editais contemplaram os anos finais do ensino fundamental, nível escolar em que os jogos eletrônicos devem ser tematizados nas aulas, conforme a BNCC. Das obras inscritas para este nível de ensino, três foram aprovadas: duas no primeiro edital (Edital de convocação 01/2018 – CGPLI para o processo de inscrição e avaliação de obras didáticas e literárias para o Programa Nacional do Livro e do Material Didático - PNLD 2020) e uma no segundo edital (Edital de convocação 01/2022 – CGPLI para o processo de inscrição e avaliação de obras didáticas, literárias e recursos educacionais digitais para o Programa Nacional do Livro e do Material Didático – PNLD 2024-2027).

As obras selecionadas e que serão analisadas no presente texto são:

- BERTON, Diego; STALLIVIERI, Roseline. **Manual do professor para a educação física: 6º ao 9º ano**. Curitiba, PR: Terra Sul, 2018 (BRASIL, 2018).

- DARIDO, Suraya Cristina *et al.* **Práticas corporais: educação física: 6º a 9º ano**. São Paulo: Moderna, 2018 (BRASIL, 2018)

- OKIMURA-KERR, Tiemi *et al.* **Se liga na educação física: 7º ano**. São Paulo: Moderna, 2022 (Edital 2024-2027) (BRASIL, 2022).

- OKIMURA-KERR, Tiemi *et al.* **Se liga na educação física: 6º ano**. São Paulo: Moderna, 2022 (BRASIL, 2022).

Cabe destacar que o Edital de 2018 selecionou obras que estavam organizadas para cada dois anos dos anos finais do Ensino Fundamental, ou seja, uma obra para 6º e 7º ano e outra para 8º e 9º ano. Por sua vez, o Edital de 2022 selecionou obras com livros separados ano a ano, ou seja, uma obra para o 6º ano, outra para o 7º, outra para o 8º e outra para o 9º ano.

Isto posto, nos ocuparemos em analisar quatro documentos tomando como referência as oito dimensões de conhecimento apresentadas pela BNCC: a) experimentação; b) uso e

apropriação; c) fruição; d) reflexão sobre a ação; e) construção de valores; f) análise; g) compreensão; h) protagonismo comunitário.

Essa análise não será realizada com o intuito de emitir juízos de valor, fazer comparações entre obras ou criticar os documentos em questão. Reconhecemos que esses materiais passaram por uma avaliação criteriosa e foram selecionados com base em suas qualidades para estarem disponíveis aos professores e professoras da rede pública. A perspectiva apresentada busca essencialmente analisar como os jogos eletrônicos são abordados nas obras didáticas do Programa Nacional do Livro Didático – PNLD a partir das dimensões de conhecimento apresentadas na BNCC e apontar possíveis avanços em proposições vindouras.

Com esse propósito, abordaremos os seguintes aspectos da obra: a organização da abordagem da temática, a apresentação teórica, as atividades propostas, as sugestões de vídeos, áudios e leituras, as estratégias de avaliação, além de outros elementos relevantes. Também examinaremos como as diferentes dimensões de conhecimento são tratadas na obra.

4.1. A Obra de Berton e Stallivieri

Na obra de Berton e Stallivieri (2018), os Jogos Eletrônicos são abordados na “Parte 2 – Orientações Específicas e Propostas de Atividades – 6.º e 7.º ano”, na Unidade temática de Brincadeiras e Jogos, especificamente das páginas 26 a 33.

No início da seção em que o tema é tratado, apresenta as habilidades que abordam o assunto (EF67EF01 e EF67EF02).

A obra contém uma breve contextualização inicial sobre o tema, de forma genérica, sem utilização de referenciais teóricos sobre o assunto. Após, relacionam a temática às práticas corporais que podem ser realizadas a partir dos Jogos Eletrônicos e cita alguns jogos, tais como: *Fifa Soccer* e o *Just Dance*.

Ao tratar do *Just Dance* apresenta o “Jogo de movimento – com sensor” e o “Jogo de movimento – com câmera”.

Propõe ainda, a realização de três atividades: um torneio a partir do uso do *game* *Fifa Soccer*, ação que se caracteriza com um jogo de videogame, sem qualquer tipo de prática corporal que não seja a de manuseio dos *joysticks* (controle do videogame); a vivência do *Just Dance*, game que permite a escolha de uma música que projetará um “dançarino” na tela da televisão e que o jogador deve reproduzir os gestos de dança projetados e, após a realização o jogo emite uma nota; a última atividade é a de apresentação de alguns jogos para os alunos e alunas, diferentes dos vivenciados anteriormente e, após a vivência, perguntar se estes jogos permitem combater o sedentarismo; nesta última atividade sugerem que os familiares dos alunos possam ser convidados para elaborar um dia do *game* na escola.

A obra sugere ao professor e à professora dois filmes que tratam sobre jogos eletrônicos: “A Era do Videogame” e “Detona Ralph”, ambos com uma breve sinopse sobre o teor dos filmes. Apresenta ainda, algumas imagens sobre os jogos abordados, bem como imagens de pessoas reais praticando jogos eletrônicos de movimento.

Se aproximando do final da abordagem da temática, identificamos um texto de “Leitura complementar” que trata de jogos com sensores que auxiliam no tratamento de pessoas com dificuldades motoras.

Por fim, como atividade avaliativa, além de identificar se as habilidades da BNCC foram desenvolvidas, busca observar se o aluno e a aluna ampliaram o conhecimento sobre os

Jogos Eletrônicos e os vivenciaram, além de terem identificado as transformações em função do avanço tecnológico e das exigências corporais destes jogos.

4.2. A Organização da Obra de Darido *et al.*

Na obra de Darido *et al.* (2018) os Jogos Eletrônicos são abordados duas vezes, uma no 6º ano e outra no 7º ano.

No 6º ano, os Jogos Eletrônicos são abordados na Unidade Brincadeiras e Jogos, a partir do tema: “Quais motivos levam uma pessoa a brincar com Jogos Eletrônicos?”, situando-se entre as páginas 55 e 60. No 7º ano, também são abordados na Unidade Brincadeiras e Jogos com o tema: “A evolução dos Jogos Eletrônicos”, entre as páginas 111 e 116.

Nas duas seções são apresentadas as habilidades relacionadas aos Jogos Eletrônicos (EF67EF01 e EF67EF02), bem como as Competências Gerais, as Competências da área de Linguagens e as Competências de Educação Física que podem ser adquiridas no trato com essa prática, além dos objetivos que precisam ser atingidos pelos alunos.

A primeira seção (6º ano) que tematiza os Jogos Eletrônicos apresenta uma conceituação inicial sobre Jogos, trata da contemporaneidade da temática e apresenta questões norteadoras que devem ser endereçadas aos alunos e alunas; na sequência apresenta a subseção “Análise e Compreensão”, que se aprofunda em conceitos sobre o assunto.

Ainda com o 6º ano, a subseção “Experimentação e Fruição” indica três atividades a serem realizadas pelos alunos e pelas alunas: uma de levantamento de jogos a serem praticados (diferentes jogos eletrônicos); depois a atividade consiste em participar de uma partida de futebol eletrônico como jogador ou como anotador de *scout*, indicando passes certos, errados, chutes a gol, defesas, dentre outros (futebol eletrônico), sem a proposição de uma atividade física sistematizada, restringindo-se ao uso do *joystick*; e, por fim, uma atividade com as mesmas funções da anterior, mas realizada em quadra poliesportiva, de maneira a comparar os papéis exercidos nas duas experiências de futebol (“futebol real”).

A subseção subsequente, intitulada “Construindo Valores”, propõe a vivência da prática do boliche como a primeira atividade no contexto de um Jogo Eletrônico e, posteriormente, em um jogo real, indicando a importância de adaptar ambas as experiências para pessoas com deficiência. Ao final, discute a possibilidade de inclusão de todas as pessoas na realização de tais práticas.

Em seguida, apresenta duas referências bibliográficas sobre a temática: uma dissertação de mestrado que trata dos Jogos Eletrônicos em aulas de Educação Física e um artigo numa revista científica com a mesma temática.

Ao final da seção, como atividade avaliativa, sugere que os alunos façam registros de jogos virtuais realizados em família e descrevam o envolvimento de cada um na atividade.

O desdobramento da segunda seção (7º ano) apresenta semelhanças com a primeira seção (6º ano). Indica no início que os alunos assistam o trecho do vídeo “1983: o ano dos videogames no Brasil” e, na sequência apresenta a subseção “A evolução dos Jogos Eletrônicos e gênero esportivo”, em que apresenta a evolução desses jogos com várias indicações de referenciais teóricos sobre o assunto.

A subseção “Experimentação e Fruição” apresenta a vivência de Jogos Eletrônicos com diferentes consoles (Atari, Nintendo 64, Xbox 360 com sensor *Kinect – Kinect Sports, ultimate collection – Tênis*). Após essa experiência, a obra propõe que os alunos experimentem uma partida real de tênis, com a opção de confeccionarem os materiais necessários, caso não

estejam disponíveis na escola. Em seguida, é realizada uma discussão sobre as relações entre a prática virtual vivenciada anteriormente e a prática real do esporte.

A subseção “Construindo Valores” propõe que experimentem a prática do esqui, com console de sensor de movimento. Após, discute os custos da prática real do esqui, como dos consoles eletrônicos, bem como o consumo e o preconceito que podem existir, da parte dos que têm condições financeiras para tal prática.

A subseção “Avaliação e Registro” aponta para que os alunos apresentem o que ainda gostariam de conhecer dos Jogos Eletrônicos e das modalidades esportivas respectivas, para que seja apresentado como tarefa escolar.

Por fim, indica uma tese de doutorado que tematizou os jogos digitais em aulas de Educação Física e um livro sobre a aprendizagem a partir dos jogos digitais.

4.3. A Organização da Obra de Okimura-Kerr *et al.* – 6º ano

Uma diferença desta obra em relação às anteriores é que os livros do 6º e do 7º ano são apresentados separadamente.

No 6º ano, a obra de Okimura-Kerr *et al.* (2022) aborda os Jogos Eletrônicos na Unidade Temática 1, que tem como título “Evolução dos Jogos Eletrônicos”, da página 14 a 25.

Inicialmente, apresenta a subseção “Raio X da Unidade”, momento em que elenca as habilidades relacionadas aos Jogos Eletrônicos (EF67EF01 e EF67EF02), as Competências Gerais, as Competências da área de Linguagens e as Competências de Educação Física que podem ser adquiridas a partir do tratamento dado na seção. Apresenta ainda, os Temas Contemporâneos que serão tratados e as atividades a serem realizadas.

Na sequência, a partir de imagens de crianças brincando, questiona sobre a realidade virtual e como ela tem modificado a maneira das crianças e jovens se portarem.

Na subseção “Por Dentro do Tema” apresenta conceitos sobre Jogos e como estes evoluíram para Jogos Eletrônicos, com referenciais teóricos clássicos, como Huizinga e Caillois, além de outras referências sobre a classificação do jogo.

Na subseção “Conectando Saberes” trata do Tema Contemporâneo Transversal Ciência e Tecnologia e dos componentes curriculares História e Arte, numa abordagem interdisciplinar, a partir do trato da evolução dos Jogos Eletrônicos, aproximando-se intencionalmente da temática que será tratada no 7º ano.

A subseção “Avaliando em Diferentes Linguagens”, espécie de continuidade da subseção anterior, sugere: a leitura de artigos sobre Jogos Eletrônicos e sua história; pesquisas sobre jogos antigos e nomenclaturas em outra língua, vinculando habilidades do componente Língua Inglesa; e criação de jogos de tabuleiro a partir de Jogos Eletrônicos.

Na subseção intitulada “Vamos à Prática”, a obra sugere que o professor e a professora realizem um levantamento de informações sobre os Jogos Eletrônicos que os alunos e alunas conhecem. Em seguida, apresenta o jogo clássico “Pac Man” e suas adaptações para a experiência corporal, promovendo a conexão entre a prática digital e a prática corporal.

Na sequência, apresenta a seção “Jogo ou Esporte?” ampliando o debate sobre o Jogo Eletrônico como uma prática de lazer ou como uma prática esportiva, como é o caso do *eSports*.

Os Temas Contemporâneos Transversais Educação para o Consumo, Meio Ambiente e Educação Financeira são abordados considerando a preocupação de uma educação comprometida com o desenvolvimento sustentável.

Na subseção "Conectando Saberes", é proposta uma ação envolvendo o componente curricular de Ciências e o Tema Contemporâneo Transversal de Saúde. Essa abordagem visa proporcionar aos alunos e alunas um entendimento detalhado sobre o funcionamento dos sistemas corporais durante a prática dos Jogos Eletrônicos.

Na última subseção, intitulada "Protagonismo Juvenil: aplicação dos saberes", são apresentadas possibilidades de articulação dos Temas Contemporâneos Transversais Educação para o Trânsito e Educação em Direitos Humanos (TCTs), juntamente com uma relação interdisciplinar com uma habilidade da Língua Portuguesa. Essa seção aborda ainda o uso de celular no trânsito e os acidentes causados por essa prática, além de propor a criação de um jogo que atenda às necessidades de pessoas com deficiência visual, com a finalidade de despertar a empatia no grupo.

4.4. A Organização da Obra de Okimura-Kerr *et al.* – 7º ano

No 7º ano, assim como no 6º ano, os Jogos Eletrônicos são abordados na Unidade Temática 1, intitulada "Jogos Eletrônicos nos Tempos Modernos", abrangendo as páginas 14 a 25. No início da subseção "Raio X da Unidade" apresenta as habilidades relacionadas aos Jogos Eletrônicos (EF67EF01 e EF67EF02), as Competências Gerais, as Competências da área de Linguagens e as Competências de Educação Física que podem ser adquiridas no decorrer da seção. Além disso, apresenta os Temas Contemporâneos Transversais que serão tratados, bem como as ações práticas que serão realizadas.

Na sequência apresenta questionamentos e uma imagem que devem conduzir os alunos e alunas à reflexões sobre a temática.

Na subseção "Por Dentro do Tema", apresenta conceituações sobre os Jogos Eletrônicos e sua evolução ao longo do século XX. Além disso, explora o conceito de realidade virtual e levanta questionamentos para verificar o entendimento dos alunos e alunas sobre o tema. A subseção também é enriquecida com imagens que ilustram e complementam o conteúdo abordado, proporcionando uma melhor compreensão visual do assunto tratado.

Na subseção "Vamos à Prática", apresentam uma adaptação de um *game* para a experimentação corporal, traduzindo um Jogo Eletrônico para um jogo corporal.

Na subseção "Conectando Saberes" estabelece uma relação interdisciplinar com o componente Geografia e os Temas Contemporâneos Transversais Ciência e Tecnologia, Cidadania e Civismo. Trata ainda das relações positivas entre as gerações quando estas apresentam-se em contato com os Jogos Eletrônicos, sugerindo que os alunos e alunas ensinem membros mais velhos de sua família a praticar algum jogo.

Na sequência, aborda o lado negativo dos Jogos Eletrônicos e como estes podem atrapalhar o desenvolvimento de alunos e alunas. Propõe alguns questionamentos para que alunos e alunas sejam capazes de identificar os efeitos negativos do excesso de utilização de equipamentos eletrônicos. Ainda apresenta algumas referências bibliográficas que tratam sobre o assunto.

Retorna com a subseção "Vamos à Prática" quando novamente propõe uma experiência de adaptação de um Jogo Eletrônico para um jogo corporal.

Por fim, na seção “Protagonismo Juvenil: aplicação dos saberes”, ressalta o cuidado necessário no trato com pessoas que fazem uso excessivo dos Jogos Eletrônicos e ações que o professor e a professora podem realizar para tratar do assunto junto à comunidade, evitando situações de preconceito, *bullying* e comportamentos suicidas.

4.4.1. Jogos Eletrônicos e a Experimentação

A BNCC destaca que a Experimentação

[...] refere-se à dimensão do conhecimento que se origina pela vivência das práticas corporais, pelo envolvimento corporal na realização das mesmas. São conhecimentos que não podem ser acessados sem passar pela vivência corporal, sem que sejam efetivamente experimentados (BRASIL, 2018, p. 220).

Dessa forma, compreendemos que a abordagem dos Jogos Eletrônicos enfatiza a importância de os alunos e alunas experimentarem fisicamente essas práticas, colocando-se em movimento a partir delas. A proposta é que eles não apenas compreendam teoricamente os Jogos Eletrônicos, mas também vivenciem e participem ativamente por meio de atividades corporais.

Nas três obras anteriormente apresentadas, em maior ou menor grau, identificamos aspectos referentes à Experimentação.

A obra de Berton e Stallivieri (2018) apresenta uma Experimentação que mescla a vivência da prática corporal com a experiência de jogar Jogos Eletrônicos, sem necessariamente exigir uma prática corporal mais ampla. Isso pode ser observado quando os alunos são conduzidos a jogar o *Fifa Soccer*, em que a prática se limita ao manuseio do *joystick*, seguido pela prática do *Just Dance*, que envolve movimentos corporais mais abrangentes.

Na obra de Darido *et al.* (2018), as seções do texto são nomeadas de acordo com as dimensões, tanto para o 6º ano quanto para o 7º ano. Na seção “Experimentação e Fruição” do 6º ano, sugere um levantamento sobre diferentes Jogos Eletrônicos, seguido pela vivência de uma atividade chamada “futebol eletrônico”, que não envolve necessariamente uma prática corporal propriamente dita. Em seguida, há uma adaptação desse “futebol eletrônico” para uma vivência em quadra, conectando a experiência do Jogo Eletrônico com a prática corporal.

O mesmo padrão ocorre no 7º ano, quando propõe uma vivência com diferentes consoles de Jogos Eletrônicos, seguida pela possibilidade de vivenciar a prática em quadra.

Na seção “Construção de Valores”, tanto no 6º como no 7º ano, a obra parte da experiência vivenciada nos Jogos Eletrônicos para a transição e vivência em espaços destinados à prática corporal.

Na obra de Okimura-Kerr *et al.* (2022), especificamente na seção “Vamos à Prática”, observamos a dimensão da “Experimentação”, que sempre parte de um Jogo Eletrônico e de sua adaptação para a vivência da prática corporal.

Para o 6º ano, os alunos e alunas devem levantar informações sobre Jogos Eletrônicos que conhecem e depois vivenciar na prática uma adaptação do *game* “Pac Man”, um clássico dos anos 1980.

No 7º ano, a vivência inicia com a adaptação do *game* “Caça aos Personagens”, que se converte num jogo de caça ao tesouro, com a vivência corporal propriamente dita.

Considerando as características da dimensão de conhecimento "Experimentação", bem como as especificidades da Educação Física, compreendemos essa dimensão é abordada de maneira adequada ao longo das obras em análise, a partir da proposição de atividades e vivências nas quais alunos e alunas têm a oportunidade de experimentar e explorar diferentes práticas corporais, tanto no contexto dos jogos eletrônicos quanto nos espaços destinados à prática corporal propriamente dita.

4.4.2. Jogos Eletrônicos e o Uso e Apropriação

A dimensão de conhecimento de "Uso e Apropriação" apresenta semelhanças com a "Experimentação", no entanto, avança no sentido de fazer uso das experiências para a vida dentro e fora do ambiente escolar.

[...] refere-se ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal. Trata-se do mesmo tipo de conhecimento gerado pela experimentação (saber fazer), mas dele se diferencia por possibilitar ao estudante a competência necessária para potencializar o seu envolvimento com práticas corporais no lazer ou para a saúde (BRASIL, 2018, p. 220).

Ao considerar a proximidade conceitual entre a dimensão de "Experimentação" e de "Uso e Apropriação", compreendemos que essas dimensões estão presentes nas atividades propostas nas três obras, embora de forma incipiente, como é o caso da obra de Berton e Stallivieri (2018). Essa obra, sugere a leitura de um texto que trata de jogos com sensores e de como estes auxiliam no tratamento de pessoas com dificuldades motoras, mas não se aprofunda ou fornece direcionamentos sobre como os alunos e alunas podem continuar a explorar e se apropriar dessa vivência fora do contexto escolar.

A obra de Darido *et al.* (2018), na seção "Experimentação e Fruição" do 6º ano, compara as experiências dos papéis exercidos nos Jogos Eletrônicos e na prática corporal. E, ao final das atividades do 7º ano, sugere a leitura de uma tese de doutorado que tematizou os Jogos Eletrônicos.

Já a obra de Okimura-Kerr *et al.* (2022), na seção "Jogo ou Esporte?" do 6º ano, debate a questão do Jogo Eletrônico como uma prática de lazer ou como uma prática esportiva, trazendo para a discussão o *eSports*.

Entendemos que a abordagem da dimensão "Uso e Apropriação" nas obras em questão é incipiente. Embora essa dimensão seja reconhecida e abordada, é importante destacar que ela não recebe a mesma ênfase e aprofundamento que a dimensão de "Experimentação". Nas obras analisadas, a ênfase principal está na vivência prática dos jogos eletrônicos e na sua relação com a prática corporal, enquanto a discussão/tematização sobre o "Uso e Apropriação" desses jogos em outros contextos é menos explorada, podendo restringir a compreensão dos alunos sobre as implicações sociais, culturais e educacionais dos Jogos Eletrônicos, bem como seu potencial fora do ambiente escolar.

4.4.3. Jogos Eletrônicos e a Fruição

A "Fruição" deve garantir ao aluno e a aluna apreciar as experiências corporais em diferentes contextos, lugares e sua realização por outras pessoas.

[...] implica a apreciação estética das experiências sensíveis geradas pelas vivências corporais, bem como das diferentes práticas corporais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos. Essa dimensão está vinculada com a apropriação de um conjunto de conhecimentos que permita ao estudante desfrutar da realização de uma determinada prática corporal e/ou apreciar essa e outras tantas quando realizadas por outros (BRASIL, 2018, p. 220-221).

A dimensão da “Fruição” na Educação Física está relacionada à capacidade de desfrutar e apreciar as práticas corporais, por meio de experiências estéticas e sensoriais. É um aspecto essencial para o desenvolvimento integral dos alunos e alunas, permitindo que explorem e apreciem as diferentes possibilidades de movimento e expressão corporal.

Ao analisar as obras mencionadas, percebemos que, embora as práticas corporais estejam presentes, há uma ênfase maior na reflexão e discussão sobre a Educação Física do que na vivência efetiva das atividades corporais.

Inúmeras vezes os alunos e alunas são levados a refletir sobre algo, seja um Jogo Eletrônico, objeto de conhecimento em questão, seja a partir da leitura de um texto, de assistir a um filme, de vivenciar uma prática corporal ou de falar sobre o que experimentou em todos os sentidos. O que reconhecemos, é fundamental para formar uma cultura, um conhecimento, uma consciência sobre a Educação Física, mas a “Fruição” se desenvolve a partir da apreciação estética das experiências corporais e, as três obras oferecerem, em nosso entendimento, muitos momentos para se pensar, refletir, tensionar a Educação Física, mas as experiências corporais propriamente ditas poderiam se apresentar em maior quantidade.

Pressupomos que a recente inclusão desse objeto na BNCC possa justificar essa eventual incipiência, mas convidamos professores e professoras, ou mesmo aos autores/autoras dos próprios livros didáticos, para atentarem ao importante equilíbrio entre a reflexão, em uma dimensão mais teórica/conceitual e as vivências/experiências prática das experiências corporais.

4.4.4. Jogos Eletrônicos e a Reflexão Sobre a Ação

Próxima à dimensão “Fruição”, a “Reflexão Sobre a Ação” também se baseia na observação e análise das experiências corporais. Portanto, para explorar essa dimensão de forma adequada, é essencial vivenciar a prática corporal.

A BNCC afirma que esta dimensão permite ao aluno observar e analisar suas próprias vivências com um olhar que permita:

[...] formular e empregar estratégias de observação e análise para: (a) resolver desafios peculiares à prática realizada; (b) apreender novas modalidades; e (c) adequar as práticas aos interesses e às possibilidades próprios e aos das pessoas com quem compartilha a sua realização (BRASIL, 2018, p. 221).

A observação não se mostra tão presente após os momentos de experimentação na obra de Berton e Stallivieri (2018), visto que após a vivência corporal, não identificamos os aspectos que caracterizam conceitualmente a “Reflexão Sobre a Ação”, conforme citação anterior.

Diferentemente na obra de Darido *et al.* (2018) esta dimensão fica mais evidente quando os autores sugerem a comparação de papéis exercidos no futebol após a experimentação da prática corporal (6º ano) e a construção de materiais para a prática do tênis, tendo em vista a não disponibilidade dos mesmos no ambiente escolar (7º ano).

Okimura-Kerr *et al.* (2022), por sua vez, tratam desta dimensão como pano de fundo em cada um dos capítulos, apresentando momentos de reflexão sobre as práticas corporais, mesmo que estas não tenham sido vivenciadas. Um exemplo disso é quando os alunos e alunas são conduzidos a refletir sobre o Jogo Eletrônico como uma prática de lazer ou prática esportiva, no caso o *eSports*, no 6º ano, ou ainda, quando a partir de imagens, sugerem que os alunos reflitam sobre a evolução dos Jogos Eletrônicos.

Nesta obra a dimensão "Reflexão Sobre a Ação" é tratada como um elemento subjacente em cada um dos capítulos. Mesmo que algumas práticas corporais não sejam vivenciadas diretamente, os autores propõem momentos de reflexão sobre elas. Por exemplo, no 6º ano, alunos e alunas são orientados a refletirem sobre os Jogos Eletrônicos como práticas de lazer ou esportivas, como é o caso dos *eSports*. Além disso, através de imagens, incentiva a reflexão sobre a evolução dos Jogos Eletrônicos.

Portanto, em consonância com a dimensão anterior, é fundamental abordar a "Reflexão Sobre a Ação" de maneira mais aprofundada. Isso implica em estimular o desenvolvimento de uma consciência crítica em relação às práticas corporais, reconhecendo suas possibilidades e impactos, mesmo quando não são experimentadas diretamente, contribuindo para uma Educação Física mais significativa, que vai além da mera execução de movimentos. Ao fomentar esta dimensão no contexto das práticas corporais, os alunos e alunas são encorajados a questionar, analisar e interpretar de forma mais profunda os significados e implicações das atividades físicas, esportivas e de lazer, proporcionando uma visão mais ampla e consciente do seu próprio envolvimento nas atividades corporais.

4.4.5. Jogos Eletrônicos e a Construção de Valores

A dimensão "Construção de Valores" é fundamental para promover a aprendizagem de valores e normas que sustentem os princípios democráticos e cidadãos, visando a formação de indivíduos capazes de viver em harmonia coletiva, livres de preconceitos e de qualquer forma de discriminação que atente contra o respeito às diferenças.

[...] essa dimensão está diretamente associada ao ato intencional de ensino e de aprendizagem e, portanto, demanda intervenção pedagógica orientada para tal fim. Por esse motivo, a BNCC se concentra mais especificamente na construção de valores relativos ao respeito às diferenças e no combate aos preconceitos de qualquer natureza. Ainda assim, não se pretende propor o tratamento apenas desses valores, ou fazê-lo só em determinadas etapas do componente, mas assegurar a superação de estereótipos e preconceitos expressos nas práticas corporais (BRASIL, 2018, p. 221).

Isto posto, não observamos na obra de Berton e Stallivieri (2018) o tratamento desta dimensão, seja nas atividades de contextualização da temática, seja nas práticas corporais.

Por sua vez, a obra de Darido *et al.* (2018) dedica uma seção específica para dimensão "Construção de Valores", tanto para o 6º como para o 7º ano. Especificamente, no 6º ano, propõem uma vivência do boliche, primeiro como Jogo Eletrônico, depois como vivência

corporal adaptada para pessoas com deficiência, propondo uma discussão sobre a possibilidade de inclusão de todas as pessoas nas atividades. Já no 7º ano, sugerem que alunos e alunas experimentem um *game* de esqui, adaptem para uma vivência corporal, tematizem a questão das condições financeiras e o preconceito que pode existir para os que têm ou não condição de praticar essa manifestação corporal.

Também não identificamos, de forma evidente, na obra Okimura-Kerr *et al.* (2022), o tratamento desta dimensão. Contudo, na seção “Conectando Saberes”, especificamente, do 7º ano, quando abordam o Tema Contemporâneo Transversal Educação para o Consumo, Meio Ambiente e Educação Financeira, propõem reflexões sobre o desenvolvimento sustentável, o que entendemos, tangencia a dimensão “Construção de Valores”

Dessa maneira, percebemos que a temática é trabalhada, de maneira explícita, em uma das obras. Compreendemos que abordar de forma superficial a dimensão “Construção de Valores” proposta na BNCC pode resultar em uma formação ética e cidadã menos robusta, limitando a capacidade dos alunos e alunas de refletir criticamente, internalizar valores e agir de acordo com eles. É fundamental dedicar tempo e esforço para uma abordagem aprofundada dessa dimensão, visando desenvolver valores sólidos e consciência ética das crianças e jovens.

4.4.6. Jogos Eletrônicos e a Análise

A dimensão “Análise” possui características que exigem do aluno e da aluna leitura das vivências das práticas corporais, saber algo sobre determinadas práticas, mais do que a experiência propriamente dita.

[...] associada aos conceitos necessários para entender as características e o funcionamento das práticas corporais (saber sobre). Essa dimensão reúne conhecimentos como a classificação dos esportes, os sistemas táticos de uma modalidade, o efeito de determinado exercício físico no desenvolvimento de uma capacidade física, entre outros (BRASIL, 2018, p. 221).

Assim, identificamos esta dimensão em todas as obras.

No livro de Berton e Stallivieri (2018), a contextualização inicial apresenta a temática dos Jogos Eletrônicos, os tipos de jogos e suas respectivas maneiras de jogar, conhecimentos necessários para analisar a prática.

Darido *et al.* (2018) apresentam uma seção “Análise e Compreensão” para tratar da dimensão “Análise”, momento em que se aprofundam em conceitos sobre a temática de jogos e Jogos Eletrônicos.

Especialmente, a obra que mais se aprofunda em conhecimentos sobre o saber sobre é a de Okimura-Kerr *et al.* (2022). Na subseção “Por Dentro do Tema” os autores exploram os conceitos de jogos e sua evolução para os Jogos Eletrônicos (6º ano) e apresentam um arrazoado histórico sobre os Jogos Eletrônicos até chegar na realidade virtual (7º ano).

Assim, apesar das três obras atenderem à dimensão “Análise”, compreendemos que as demais obras poderiam avançar no sentido de estimular alunos e alunas a “lerem” suas práticas sociais a partir do conhecimento prévio ou construído que possuem das mesmas.

4.4.7. Jogos Eletrônicos e a Compreensão

A dimensão “Compreensão” mais do que a dimensão da “Análise”, permite compreender o lugar que ocupam as práticas corporais nos contextos dos alunos e alunas. Dessa forma, deve relacionar-se:

[...] a temas que permitem aos estudantes interpretar as manifestações da cultura corporal de movimento em relação às dimensões éticas e estéticas, à época e à sociedade que as gerou e as modificou, às razões da sua produção e transformação e à vinculação local, nacional e global. Por exemplo, pelo estudo das condições que permitem o surgimento de uma determinada prática corporal em uma dada região e época ou os motivos pelos quais os esportes praticados por homens têm uma visibilidade e um tratamento midiático diferente dos esportes praticados por mulheres (BRASIL, 2018, p. 221-222).

Assim, a dimensão “Compreensão” aparece muito vinculada à dimensão de “Análise” nas obras, tendo em vista suas características.

Berton e Stallivieri (2018) resumem a dimensão da “Compreensão” ao tratamento de apresentação da temática dos Jogos Eletrônicos, seus tipos e maneiras de jogar.

Já em Darido *et al.* (2018), a seção específica “Análise e Compreensão”, leva o aluno e aluna ao aprofundamento de conceitos e surgimento dos Jogos Eletrônicos. Assim, como, Okimura-Kerr *et al.* (2022), que exploram os conceitos de jogos e sua evolução a partir de uma perspectiva histórica, que tem início no 6º ano e se estende até o 7º. E, assim como na dimensão “Análise”, nesta dimensão tal obra explora mais a dimensão “Compreensão”.

4.4.8. Jogos Eletrônicos e o Protagonismo Comunitário

Por fim, o “Protagonismo Comunitário” requer que os alunos e alunas participem das vivências de maneira que tais práticas possam ser acessíveis às demais pessoas do contexto em que vivem.

Contempla a reflexão sobre as possibilidades que eles e a comunidade têm (ou não) de acessar uma determinada prática no lugar em que moram, os recursos disponíveis (públicos e privados) para tal, os agentes envolvidos nessa configuração, entre outros, bem como as iniciativas que se dirigem para ambientes além da sala de aula, orientadas a interferir no contexto em busca da materialização dos direitos sociais vinculados a esse universo (BRASIL, 2018, p. 222).

Não foi possível perceber a abordagem dessa dimensão na obra de Berton e Stallivieri (2018).

Apenas na obra do 6º ano Darido *et al.* (2018) sugere-se que alunos e alunas levem a prática dos Jogos Eletrônicos para o ambiente familiar e registrem de tais práticas, o que não se percebe de forma evidente na proposta para o 7º ano.

Okimura-Kerr *et al.* (2022) apresentam uma seção denominada “Protagonismo Juvenil: aplicando saberes”, vinculando a temática aos Temas Contemporâneos Transversais “Educação para o Trânsito” e “Educação em Direitos”, abordando a utilização de aparelhos eletrônicos no trânsito e dos acidentes causados por esse motivo. Isso é tratado no 6º ano. Já no 7º ano, essa seção trata do uso excessivo dos Jogos Eletrônicos e como isso pode estar vinculado a situações de preconceito e *bullying*.

Dessa forma, concluímos que a dimensão "Protagonismo Comunitário" precisa de uma abordagem mais aprofundada nas obras em análise, levando em consideração sua relevância na ampliação das práticas realizadas além dos limites da escola. Faz-se necessário ainda, considerar o período em que os estudantes não estão na escola e enfrentam obstáculos que impossibilitam a realização de atividades físicas devido à falta de estrutura, por exemplo.

5 Considerações Finais

Ao nos aproximarmos do final deste texto, cumpre resgatar seu objetivo de analisar como os jogos eletrônicos são abordados nas obras didáticas do Programa Nacional do Livro Didático – PNLD a partir das dimensões de conhecimento apresentadas na BNCC e apontar possíveis avanços em proposições vindouras.

Observamos que as dimensões do conhecimento que permitem a aquisição das habilidades da área foram, em maior ou menor intensidade, abordadas nas obras analisadas.

É importante esclarecer que a avaliação das obras é influenciada pelo edital, que passa por alterações a cada ciclo de avaliação. Isso justifica, por exemplo, o fato de uma obra explorar de maneira mais evidente as dimensões do conhecimento presentes na BNCC em comparação a outras obras.

Ao longo do texto, apresentamos justificativas e possibilidades que visam promover avanços em propostas futuras, especialmente reconhecendo que a introdução dos Jogos Eletrônicos é recente, colocando-se como uma excelente oportunidade para professores e professoras se familiarizarem com esse objeto de conhecimento contemporâneo. Eles têm o potencial de atribuir um significado relevante aos alunos e alunas, especialmente considerando o nível de familiaridade que os/as estudantes já possuem com essa temática.

Cabe aos professores e professoras apropriarem-se desse recurso, explorando sua relevância e integrando-o de maneira adequada ao processo educacional, a fim de acompanhar a evolução temática dos Jogos Eletrônicos. Ao fazer isso, eles podem oferecer aos alunos e alunas algo que tenha sentido e significado, ampliando assim as possibilidades da Educação Física em sua prática pedagógica.

Referências

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

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

BRASIL. FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO. **Histórico**. 2021. Disponível em: <<https://www.gov.br/fnde/pt-br/acao-a-informacao/acoes-e-programas/programas-do-livro/pnld/historico>>. Acesso em: 08 de jun. 2023.

BRASIL. FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO. **Edital de convocação 01/2018 – CGPLI**: edital de convocação para o processo de inscrição e avaliação de obras didáticas e literárias para o Programa Nacional do Livro e do Material Didático – PNLD 2020. Disponível em: <<https://www.gov.br/fnde/pt-br/acao-a-informacao/acoes-e-programas/programas-do-livro/consultas-editais/editais/edital-pnld-2020>>. Acesso em 15 fev. 2023.

BRASIL. FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO. **Edital de convocação 01/2022 – CGPLI**: edital de convocação para o processo de inscrição e avaliação de obras didáticas, literárias e recursos educacionais digitais para o programa nacional do livro e do material didático – PNLD 2024-2027. Brasília, DF: FNDE, 2022b. Disponível em: <<https://www.gov.br/fnde/pt-br/acao-a-informacao/acoes-e-programas/programas/programas-do-livro/consultas-editais/editais/edital-no-01-2022-cgpli-pnld-2024-2027>>. Acesso em 15 fev. 2023.

BERTON, Diego; STALLIVIERI, Roseline. **Manual do professor para a educação física**: 6º ao 9º ano. Curitiba, PR: Terra Sul, 2018.

DARIDO, Suraya Cristina *et al.* **Práticas corporais**: educação física: 6º a 9º ano. São Paulo: Moderna, 2018.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.

IMPOLCETTO, Fernanda Moreto; MOREIRA, Evando Carlos. A educação física escolar na BNCC: avanços e desafios. **Corpoconsciência**, v. 27, e15228, p. 1-14, 2023.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2010.

OKIMURA-KERR, Tiemi *et al.* **Se liga na educação física**: 7º ano. São Paulo: Moderna, 2022.

OKIMURA-KERR, Tiemi *et al.* **Se liga na educação física**: 6º ano. São Paulo: Moderna, 2022.

SOARES, Carmen Lúcia *et al.* **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

Contribuições da autoria

Autor 1: Concepção e produção textual

Autor 2: Concepção e produção textual

Data de submissão: 28/06/2023

Data de aceite: 13/08/2023

-