



CONBRACE  
CONICE 2021  
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e  
Ciências do Esporte  
no tempo presente:

Defender Vidas,  
Afirmar as Ciências

## OS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS RELAÇÕES COM A EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO REMOTO<sup>1</sup>

Tales Fidelis Falque Vieira,

Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ)

Cristiane Rezende Silva,

Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ)

### RESUMO

*Nesse trabalho, objetivamos discutir e analisar o modelo adotado pelo Estado de Minas Gerais, durante a pandemia de Covid-19 com o ensino remoto, com enfoque no Plano de Estudo Tutorado (PET) de Educação Física, frente ao conteúdo Jogos Eletrônicos, a partir da análise de conteúdo. Como resultado, observamos que o conteúdo foi trabalhado superficialmente e somente dialogando com o sedentarismo e qualidade de vida, diminuindo as possibilidades de ensino com, sobre e através do jogo eletrônico.*

*PALAVRAS-CHAVE: Jogo Eletrônico; Plano de Estudo Tutorado; Educação Física.*

### INTRODUÇÃO

Devido a pandemia de Covid-19, O governo do Estado de Minas Gerais adotou algumas medidas para que mesmo à distância, os alunos pudessem continuar seus estudos. As estratégias utilizadas para todos os alunos, foram os Planos de Estudo Tutorado (PET), o Programa “Se Liga na Educação” e o Aplicativo Conexão Escola, além disso, algumas escolas por iniciativas próprias contaram com o apoio e suporte de diferentes Redes Sociais.

Dentro deste contexto, as disciplinas foram se adaptando e orientando seus conteúdos por meio dos PET's, e a Educação Física também se enquadrou nesta mesma dinâmica. Para a Educação Física, que tem como objeto de estudo, o corpo, mais especificamente o corpo em movimento, o Ensino Remoto trouxe vários desafios, visto que Professor e aluno não estavam mais no espaço da quadra e outros espaços utilizados durante as aulas, além de, não terem em mãos os materiais necessários para desenvolver suas atividades.

Para tanto, utilizaremos como estratégia metodológica, a análise de conteúdo, dialogando com alguns autores sobre a temática Jogo e Jogo Eletrônico e as diferentes

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



relações com a Educação Física, ao analisar de que maneira este tema está sendo trabalhado no Plano de Estudo Tutorado nos anos de 2020 e 2021.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A fim de que se possa alcançar os objetivos propostos utilizaremos a pesquisa de análise de conteúdo, pois tem por objetivo analisar o Plano de Estudo Tutorado do Estado de Minas Gerais, mais especificamente, o conteúdo Jogos Eletrônicos contidos dentro desse material. Segundo Bardin (2011), descreve a análise de conteúdo como um:

“Conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/ recepção (variáveis inferidas) destas mensagens”. (BARDIN, 2011, p. 48).

Compreendendo essa metodologia não apenas como uma ferramenta de interpretação de conteúdo ou de inferências rasas, mas com o propósito de analisar as diferentes relações contidas em documentos, escritos, audiovisuais, depoimentos e entre outros que permitam elaborar uma nova constituição de sentidos.

Gill (2002) aborda sobre a importância da utilização das análises de conteúdo ao dizer que “as informações obtidas são confrontadas com informações já existentes, pode-se chegar a amplas generalizações, o que torna a análise de conteúdo um dos mais importantes instrumentos para a análise das comunicações de massa”. Assim, nesta pesquisa utilizaremos de alguns autores para dialogar acerca do tema Jogos Eletrônicos e suas relações com a Educação Física.

## PLANO DE ESTUDO TUTORADO, JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO FÍSICA

A pandemia trouxe consigo diversos desafios, em todas as áreas, afetando vários setores, além de afetar diretamente o campo educacional. A Educação, teve que encontrar alternativas para dar continuidade às aulas, porém de maneira remota. No que compete ao Estado de Minas Gerais, a Secretaria Estadual de Educação (SEE) implementou o Reanp (Regime Especial de Aulas Não Presenciais), através da resolução SEE n.º 4310/2020, que tem como objetivo garantir a continuidade do processo de ensino-aprendizagem dos alunos da rede pública estadual.

Dentre todas as estratégias apresentadas, o PET foi o principal recurso utilizado pela SEE para disponibilizar os conteúdos das disciplinas, sendo que a realização das atividades propostas, resultaram em carga horária aos alunos, simulando uma “presença na aula”. Aos professores, deveriam socializar aos alunos esses PETs, receber e corrigir as atividades. Em 2021, os PETs ainda permanecem sendo a principal ferramenta de trabalho dos professores e fonte de estudo aos alunos, porém, esse ano, os professores devem complementar essas atividades disponibilizadas pelas SEE, sendo 60% proposto pela secretaria e 40% aos professores.

No que tange à Educação Física, cada PET do ano de 2020, esteve dividido em 4 semanas, onde em sua maioria, cada semana equivalia a uma modalidade diferente, já no ano de 2021, após uma reestruturação, os PETs passaram a contar 6 semanas, fechando um bimestre. Dentre os diferentes conteúdos abordados no material, daremos ênfase nos Jogos Eletrônicos.

Os Jogos Eletrônicos está presente no Eixo Temático Brincadeiras e Jogos, a partir do ano de 2007 na BNCC, para as turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental Anos Finais, com isso, no ano de 2020, esta temática foi aplicada para essas turmas no volume 2. No 6º ano, durante a primeira e segunda semana, intituladas respectivamente como: Jogos Eletrônicos e Jogos Eletrônicos e Saúde. Já no 7º ano, apenas na semana 1, intitulado “Jogos Eletrônicos”. No ano de 2021, até a presente data, esta temática ainda não foi trabalhada com essas turmas, entretanto, as turmas de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental Anos Finais foram contempladas com a temática durante uma semana, no volume 2, tendo como objeto de conhecimento: Jogos eletrônicos, sedentarismo, saúde e qualidade de vida.

Como podemos perceber, os conteúdos abordados estavam relacionados principalmente ao sedentarismo e qualidade de vida, mas também sobre a influência da tecnologia sobre os movimentos. Seguindo a habilidade da BNCC descrita: “(EF67EF02P6) *Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias digitais e seus impactos na saúde e qualidade de vida das pessoas.*” (BRASIL,2018)

Essa relação com o sedentarismo, pode ter sido construída a partir do histórico dos hábitos de vida dos jogadores, que por vezes ficavam horas sentados em frente aos computadores e consoles, sem se movimentar e ingerindo, em sua maioria, comidas de alto

teor calórico, principalmente com o avanço da tecnologia. Contudo, entendemos que somente trabalhar sob essa perspectiva, se transforma em uma visão reducionista das possibilidades que podem ser realizadas com os Jogos Eletrônicos dentro do ambiente escolar.

Com relação às aprendizagens por meio de jogos digitais, segundo Prensky (2012) tem um grande potencial motivador porque é divertida e versátil, adaptando-se a diversas disciplinas, tipos de informação e habilidades a serem aprendidas, podendo ainda ser combinada com outras estratégias pedagógicas e recursos. Desta maneira, abre-se um leque de possibilidades para trabalhar com este conteúdo como estratégia teórico metodológica, além de se tornar uma possibilidade que está mais próxima do cotidiano dos alunos, se tornando mais motivadora e divertida.

Munidos de intencionalidade pedagógica, o professor pode utilizar-se do jogo eletrônico de diferentes maneiras, que segundo Cruz e Ramos (2020, p. 11) “o game integrado ao processo de aprendizagem pode ter o objetivo de sensibilizar para um conteúdo, contextualizar um conceito ou revisar o que já foi abordado”, desta forma, o jogo torna-se um mediador dentro do processo de formação do aluno que possibilita a construção e ressignificação dos saberes.

Assim, o processo de ensino-aprendizagem se torna significativo e capaz de formar alunos autônomos e críticos, além disso, mais do que somente trabalhar com o tema sedentarismo, mas os jogos nos permitem trabalhar sob diferentes tipos de aprendizagem, para Prensky (2012) destaca-se:

prática e *feedback*, aprender na prática, aprender com os erros, aprendizagem guiada por metas, aprendizagem guiada pela descoberta, aprendizagem baseada em tarefas, aprendizagem guiada por perguntas, aprendizagem contextualizada, role-playing, treinamento, aprendizagem construtivista, aprendizagem acelerada, selecionar a partir de objetos de aprendizagem e instrução inteligente (PRENSKY, 2012, p 222).

Desta maneira, podemos perceber que o conteúdo jogos eletrônicos possuem grandes possibilidades e potencialidades de inserção no contexto educacional, principalmente se tratando de ensino remoto, uma vez que, os alunos impossibilitados de praticar e vivenciar as atividades de Educação Física, podem encontrar nos jogos eletrônicos e digitais uma alternativa de explorar diversos conteúdos, ações, compreender regras e vivenciar sensações que os jogos trazem em sua composição, permitindo que os alunos possam se aproximar de uma aprendizagem que extrapola o movimento, mas que o “se-movimentar” (KUNZ, 2006)

pode ser ressignificado a partir de sua prática e envolvimento com os jogos eletrônicos, que segundo Macedo (2000), essas ações ativas das crianças, permite exploração e tem múltiplos efeitos da esfera corporal, cognitiva, afetiva e social.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do contexto de pandemia mundial, o campo educacional e todas as demais áreas tiveram que ser adaptadas para que os alunos não ficassem de certa maneira, com o conhecimento defasado. Diante disso, o Estado de Minas Gerais adotou o modelo REANP e se apropriou de algumas ferramentas para o processo de ensino-aprendizagem.

Podemos perceber que as ferramentas utilizadas foram o Aplicativo Conexão Escola, as aulas online: Se Liga na Educação, e por fim os Planos de Estudo Tutorado (PET). Neste trabalho buscamos analisar o conteúdo de Educação Física contido no PET, mais especificamente, os que estavam relacionados com os Jogos Eletrônicos.

Desta maneira, percebemos que durante o ano de 2020 somente o PET Volume 2, foi abordado esse conteúdo durante duas semanas, contudo, trazendo somente uma perspectiva de jogos eletrônicos que compreende ele como o vilão no que diz respeito ao fenótipo da obesidade e o sedentarismo. Assim, consideramos esta visão reducionista do tema, já que, há infinitas possibilidades de se trabalhar o conteúdo Jogos Eletrônicos de uma maneira mais crítica e criativa no ambiente escolar.

Vale ressaltar, que mesmo não estando presente na Base Curricular Comum como conteúdo a ser abordado nos 8º e 9º anos, fato este que também não compreendemos o motivo, uma vez que, essa temática seria de extrema relevância ser abordada em todas as séries, contudo, o conteúdo Jogos Eletrônicos esteve presente em somente uma semana do PET Volume 2 nessas séries, nas quais também foram reduzidas apenas ao discutir sobre o tema sendo o “veneno ou cura” e perdendo a oportunidade de ampliar os conhecimentos acerca desse assunto.

Destacamos que, no presente artigo, consideramos também ser de extrema relevância a temática abordada pelo PET dentro dessas semanas, contudo, almejamos uma educação, que vá para além dos discursos reducionistas, colocando o debate com relação aos Jogos Eletrônicos somente relacionado ao sedentarismo e qualidade de vida, e também não só como uma ferramenta, mas sim como um agente de extrema relevância na problematização do conhecimento sistematizado e nas aprendizagens.

Por fim, compreendemos que além de proporcionar experiências significativas e a partir do diálogo com alguns autores, podemos constatar que educar com, sobre e através dos jogos eletrônicos podem ser além de um fator motivacional e de afetação, este pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

## ELECTRONIC GAMES AND THEIR RELATIONSHIP WITH PHYSICAL EDUCATION IN REMOTE TEACHING

### ABSTRACT

*In this work, we aim to discuss and analyze the model adopted by the State of Minas Gerais, during the Covid-19 pandemic with remote learning, focusing on the Tutored Study Plan (PET) of Physical Education, against the content of Electronic Games, from of content analysis. As a result, we observed that the content was superficially worked and only dialoguing with sedentary lifestyle and quality of life, reducing the possibilities of teaching with, on and through electronic games.*

**KEYWORDS:** *Electronic Games; Tutored Study Plan (PET); Education Physics.*

## JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ENSEÑANZA A DISTANCIA

### RESUMEN

*En este trabajo, pretendemos discutir y analizar el modelo adoptado por el Estado de Minas Gerais, durante la pandemia Covid-19 con aprendizaje remoto, enfocándonos en el Plan de Estudios Tutorados (PET) de Educación Física, frente al contenido de Juegos Electrónicos, desde el análisis de contenido. Como resultado, observamos que el contenido se trabajaba superficialmente y solo dialogaba con el sedentarismo y la calidad de vida, reduciendo las posibilidades de enseñar con, sobre y a través de juegos electrónicos.*

**PALABRAS CLAVES:** *Juegos electrónicos; Plan de estudio tutelado (PET); Educación Física.*

### REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base nacional comum curricular: educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2018. 600 p.



CONBRACE  
CONICE 2021  
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e  
Ciências do Esporte  
no tempo presente:

Defender Vidas,  
Afirmar as Ciências

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. Games e formação docente. In: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M. SANTOS, E. O. (Org.). **Informática na Educação: pensamento computacional, robótica e coisas inteligentes**. Porto Alegre: SBC, 2020.

GILL, R. Análise de Discurso. In: Bauer MW, Gaskell G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 3ª ed. Petrópolis (RJ): Vozes; 2002. p.244-70.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. 7. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2006.

MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac-SP, 2012.

