

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL EM ESCOLAS PÚBLICAS DO MUNICÍPIO DE IMBITUBA-SC^I

Rafael Ruiz Marcelino^{II}

Philippe Guedes Matos^{III}

RESUMO: O jogo é de fato mais antigo que a cultura e que possui grande valor social. O jogo eletrônico vem ganhando cada vez mais adeptos devido à grande evolução da tecnologia, além de trazer benefícios como a melhora nas tomadas de decisões, integração entre alunos, além do espírito de competição. Os exergames que são uma modalidade de jogos eletrônicos ainda trazem benefício para a saúde em geral, visto que para jogar precisa ter movimentos corporais, melhorando assim a noção de espaço e a coordenação motora. Essa pesquisa traz como objetivo verificar a utilização do jogo eletrônico nas aulas de Educação Física no ensino fundamental e ela é caracterizada como uma pesquisa descritiva, com abordagem quantitativa. Foi feito em forma de questionários online com 7 professores da rede pública da cidade de Imbituba-SC. Observeu-se durante a pesquisa que a maior dificuldade encontrada pelos professores na utilização do jogo eletrônico é a falta de material adequado e a falta de informação sobre o tema para que pudessem realizar suas aulas. Além do pouco interesse entre os professores a respeito da utilização de jogos eletrônicos durante as aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Jogo Eletrônico; Educação Física; Ensino Fundamental

ABSTRACT: The game is in fact older than culture and has great social value. The electronic game has been gaining more and more fans due to the great evolution of technology, in addition to bringing benefits such as improved decision-making, integration among students, in addition to the spirit of competition. Exergames that are a modality of electronic games still bring health benefits in general, since to play you need to have body movements, thus improving the notion of space and motor coordination. This research aims to verify the use of electronic games in Physical Education classes in elementary school and it is characterized as a descriptive research, with a quantitative approach. It was carried out in the form of online questionnaires with 7 public school teachers in the city of Imbituba-SC. It was noted during the research that the greatest difficulty encountered by teachers in the use of electronic games is the lack of adequate material and the lack of information on the subject so that they could carry out their classes. In addition to the little interest among teachers regarding the use of electronic games during Physical Education classes.

Keywords: Electronic Game; PE; Elementary School

^I Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Graduação em Educação Física Licenciatura da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL. 2020.

^{II} Acadêmico do curso de Educação Física Licenciatura da Universidade do Sul de Santa Catarina – Unisul. E-mail: rmarcelino04@gmail.com

^{III} Mestre em Educação Física e Desporto, Especialização em Desenvolvimento da Criança na variante do Desenvolvimento Motor. Universidade de Trás-os-Montes e Alto D'ouro - Vila Real - Portugal. Professor (a) Titular na Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL

1 INTRODUÇÃO

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (HUIZINGA, 1999).

Conforme defende Kishimoto, o jogo possui grande valor social, uma vez que oferece inúmeras possibilidades educacionais, propiciando o desenvolvimento corporal, estimulando a “vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos” (KISHIMOTO, 2007, p. 37).

O jogo em seu sentido global é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança e até o adulto realize tudo quanto deseja. Quando envolvido com o jogo o indivíduo é quem quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio de ser livre. Socialmente o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante (ANTUNES, 1998).

Jogos e brincadeiras são sinônimos em diversas línguas. Oferecem tanto aos alunos quanto ao professor a possibilidade de viver conflitos e de buscar solução para eles, assim como estimulam a negociação, a lealdade, a solidariedade e a cooperação de estratégias. Os jogos, graças ao seu valor formativo e educativo, contribuem para a formação da personalidade, para a tomada de decisão coletiva como fator de integração social e socialização, bem como para compreensão das possibilidades e necessidades (PERNAMBUCO, p.27, 2010).

Os games, embora com algumas semelhanças em sua elaboração com os jogos tradicionais, possibilitam para além da possibilidade de simulação, movimento, efeitos sonoros em sua utilização corriqueira, uma interação com uma nova linguagem oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparato de comunicação e da convergência das mídias. Proporciona assim novas formas de sensibilidade, de sentir, pensar, de agir e interagir. (MOITA, 2006, p. 29)

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação (Munguba MC, 2002)

O jogo eletrônico, de certa forma influencia na construção do sujeito que o joga, pois é necessário assimilar as ações, situações e estruturas, e assim acabam desenvolvendo estratégias e táticas adequadas para enfrentar cada jogada. (MENDES, 2004)

Experimental 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. 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. (BNCC, 2020)

1.1 OBJETIVO GERAL

Verificar o nível de utilização do jogo eletrônico nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analisar por via de questionários o nível da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa descritiva, com abordagem quantitativa.

2.1 POPULAÇÃO DO ESTUDO E AMOSTRA

A população foi composta por Professores de Educação Física de ambos os sexos da rede pública de ensino do município de Imbituba – SC que atuam com o Ensino Fundamental.

Para caracterização da amostra, participaram da pesquisa 7 professores na rede de ensino pública, sendo 5 estaduais e 2 municipais.

Os critérios de inclusão foram considerados a aceitação dos professores em participar da pesquisa, juntamente com o Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) assinado pelos participantes da pesquisa. Foi critério de inclusão professores aqueles que

trabalhavam com o ensino fundamental. Para a exclusão, apenas quando nenhuns dos critérios acima foram atendidos.

Os dados foram coletados por meio de questionário constituído de 5 perguntas objetivas, 3 perguntas descritivas e 3 perguntas em forma de escala sendo elas: dados sociodemográficos dos professores, e relacionadas à utilização do jogo eletrônico nas aulas de Educação Física no ensino fundamental em escolas de Imbituba – SC, qual maior dificuldade em trabalhar a temática, se utiliza algum tipo de tecnologia digital em suas aulas e se planejou e/ou trabalhou a temática jogo eletrônico em suas aulas.

3 PROCEDIMENTO

Para a pesquisa, foi solicitada autorização à Secretaria Municipal da Educação de Imbituba - SC para as escolas municipais e diretamente com as escolas da rede estadual de ensino, presencialmente, através dos Termos de Concordância das Instituições, para desenvolvimento da pesquisa com professores, após encaminhado o projeto para o comitê de ética da UNISUL, foi realizada o envio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE por e-mail aos professores participantes da pesquisa.

Para a análise de dados, foram consideradas seguintes variáveis: sexo, idade, tempo de graduação, escola em que atua. Os dados foram coletados através da ferramenta *Google Docs* e transferidos para uma planilha no programa Excel 2016 para Windows 10.

4 RESULTADO E DISCUSSÃO

O presente estudo foi desenvolvido com professores do ensino fundamental das escolas da rede pública de ensino do município de Imbituba-SC, foram abordados 11 professores, dentre eles, 04 se recusaram a participar da pesquisa.

Tabela 1 – Caracterização da amostra

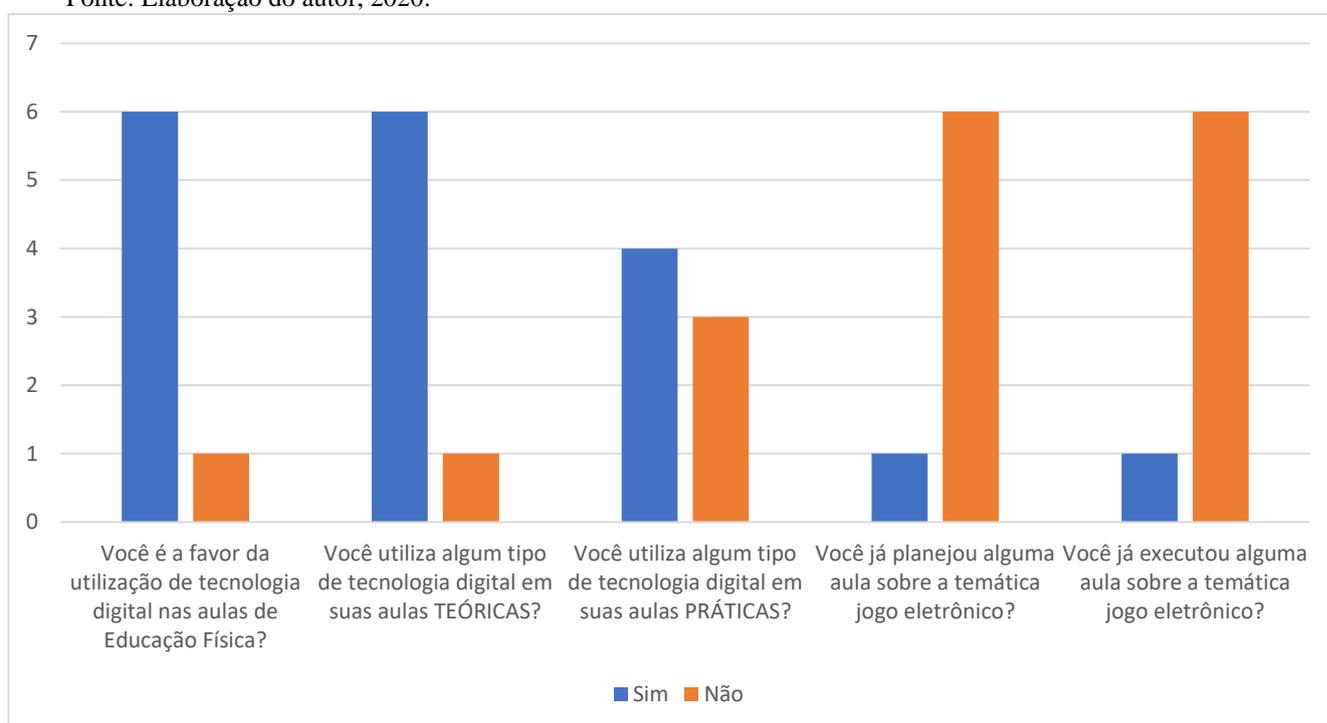
Variável	N	Mínimo	Máximo	Média±DP
Sexo				
Feminino	3			
Masculino	4			
Idade (anos)		34	63	48,0±11,93
Anos de formação		1981	2011	1997,14±12,63
Tempo de atuação (anos)		8	30	15,86±7,84

Fonte: Elaboração do autor, 2020. Legenda: N=Frequência simples absoluta; DP= Desvio Padrão.

Entre os 07 professores participantes da pesquisa, obtivemos respostas de professores com a idade entre 34 e 63 anos, com uma média de 48 com desvio padrão de 11,93 anos, no dia da coleta. Os professores participantes da pesquisa têm em média 15,86 anos com desvio padrão de 7,84 anos de tempo de atuação com os anos finais do ensino fundamental. Podendo observar nesta tabela 1, que o ano de formação dos professores ocorreu entre 1981 e 2011, sendo assim a média do ano de formação seja em 1997 com desvio padrão de 12,63 anos.

Gráfico 1 – Uso das tecnologias digitais e do jogo eletrônico pelos professores

Fonte: Elaboração do autor, 2020.



No gráfico 1 podemos observar que a maioria dos professores são a favor da utilização da tecnologia digital nas aulas de Educação Física e que utilizam algum tipo de tecnologia durante suas aulas teóricas, porém durante o uso de tecnologia nas aulas práticas o número de professores praticamente se iguala entre os que utilizam e os que não utilizam.

Orlandi, Duque e Mori (2018), colocam que a educação hoje apresenta abordagens antigas e entendimentos ultrapassados, que em nada se parecem com a evolução experimentada até o momento em outros segmentos do conhecimento humano, como, por exemplo, nas comunicações e no entretenimento. O segmento da educação deve acompanhar a evolução da sociedade contemporânea, estabelecer novos valores, procurar novas descobertas, absorver novas ideias, entendimentos e rotinas que permitam a criação de um ambiente propício para o

aprendizado, delineando experiências significativas e despertando os indivíduos para o saber de forma a ajuda-los no seu desenvolvimento pessoal e intelectual.

Com base nos resultados do gráfico 1 podemos analisar que a maioria dos professores participantes da pesquisa nunca planejaram e conseqüentemente executaram alguma aula com a temática jogo eletrônico, Martin et al (2018) afirma que a utilização de jogos no ambiente educacional ou de elementos de jogos (gamificação) vem ganhando espaço a cada ano como forma de oferecer ao aluno um aprendizado diferenciado e dinâmico, o tema se insere no contexto das novas práticas pedagógicas e das políticas públicas educacionais.

Ainda segundo o autor a gamificação tem origem no termo *gamification*, criado pelo programador britânico Nick Pelling em 2003, e está relacionado a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia do profissional, escolar e social do indivíduo. Martin et al (2018) ainda corrobora que o termo *gamificação* é recente em nosso país portanto ainda é desconhecido pelos professores, mas que a cada ano surgem novos estudos acerca do tema e sua eficácia no processo de ensino aprendizagem.

Martin et al (2018) ainda indaga que é indiscutível a importância do desenvolvimento de novos métodos de ensino com o intuito de aprimorar a práxis pedagógica. Nos dias atuais o ser humano é bombardeado diariamente com o uso da tecnologia, e essa realidade não pode ser diferente em sala de aula. O professor deve acompanhar constantemente essa evolução tecnológica se quiser falar a mesma língua do aluno.

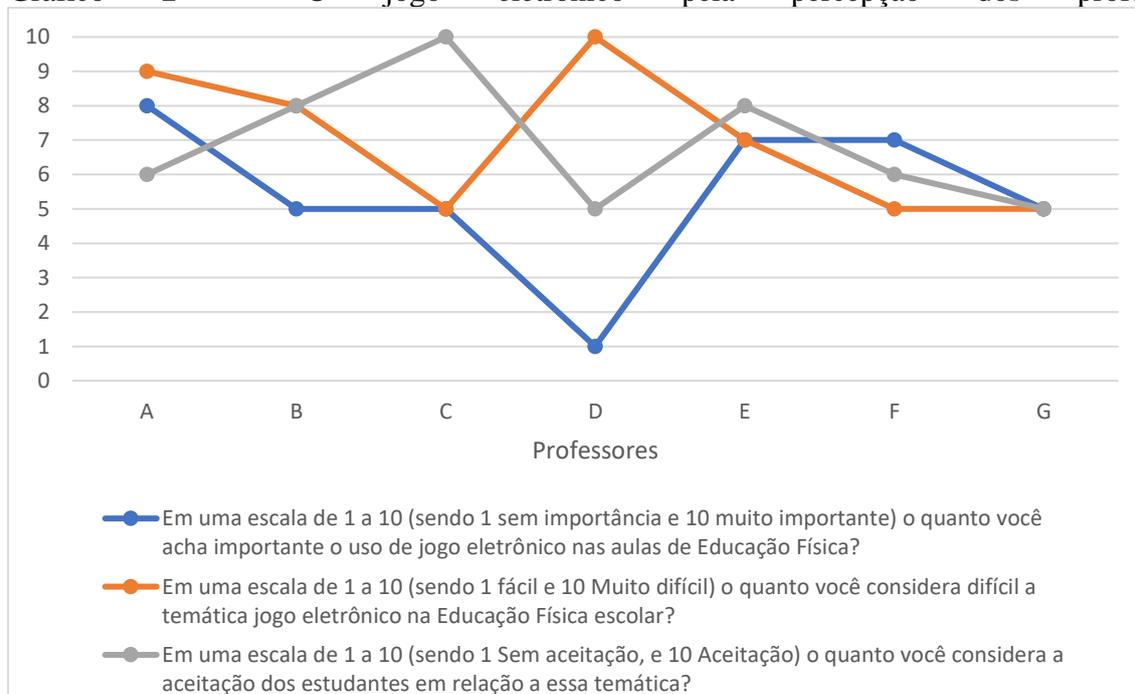
Cada vez mais o professor deverá usar o jogo eletrônico como seu aliado durante as suas aulas, tanto para manter o interesse dos alunos como uma maneira diferente de trabalhar na Educação Física. Visando o fato de que os jogos estão cada dia mais próximo dos alunos em seus smartphones e afins. Segundo Muntean (2011) a gamificação ajuda os alunos a ganhar motivação para estudar, e devido ao feedback positivo, eles são empurrados para a frente e ficam mais interessados e estimulado a aprender.

Tabela 2 – A percepção dos professores sobre a temática jogo eletrônico

Questão	Média±DP
Em uma escala de 1 a 10 (sendo 1 sem importância e 10 muito importante) o quanto você acha importante o uso de jogo eletrônico nas aulas de Educação Física?	5,43±2,30
Em uma escala de 1 a 10 (sendo 1 fácil e 10 Muito difícil) o quanto você considera difícil a temática jogo eletrônico na Educação Física escolar?	7,00±2,08
Em uma escala de 1 a 10 (sendo 1 Sem aceitação, e 10 Aceitação) o quanto você considera a aceitação dos estudantes em relação a essa temática?	6,86±1,86

Fonte: Elaboração do autor, 2020. Legenda: DP= Desvio Padrão.

Gráfico 2 – O jogo eletrônico pela percepção dos professores



Fonte: Elaboração do autor, 2020.

Segundo a tabela 2 e o gráfico 2, em uma perspectiva sobre a temática jogo eletrônico os participantes da pesquisa podemos observar que numa média de 5,43 com desvio padrão de 2,30 dos professores consideram importante a utilização do jogo eletrônico como aula de Educação Física. Mesmo com a maioria dos professores considerando importante a temática do jogo eletrônico, em uma escala de 1 a 10 teve um resultado com uma média de 7,00 nas respostas com um desvio padrão de 2,08 considerando assim a temática jogo eletrônico muito difícil trabalhar durante suas aulas.

Com o crescimento dos jogos eletrônicos no cotidiano os participantes da pesquisa consideram que a aceitação dos alunos sobre a temática do jogo eletrônico em uma escala de 1 a 10 tenha o resultado 6,86 com desvio padrão de 1,86. Está citada dentro da BNCC (2020) que a utilização do jogo eletrônico pode ser iniciada especialmente nos primeiros anos do Ensino Fundamental, considerando que as crianças já convivem com técnicas de base científica, como controles remotos, fones, celulares, brinquedos, jogos eletrônicos além de computadores. Ainda dentro da BNCC, ela reconhece a singularidade das experiências oportunizadas pelas brincadeiras e jogos em relação aos jogos eletrônicos.

Segundo FURIÓ, et al. (2013) O ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando sua memória e atenção.

Quadro 1 – Dificuldades, conhecimento e experiência dos professores de Educação Física sobre a temática jogo eletrônico.

Qual a principal dificuldade encontrada para utilizar ou abordar o tema jogo eletrônico em uma aula de Educação Física?	
Professor	Resposta
A	Domínio da tecnologia e a falta de formação
B	Não entendo nada de jogos eletrônicos.
C	Materiais e estrutura.
D	Sem dificuldades. Não sou adepta a jogos eletrônicos. Prefiro jogos na prática, na rua e suor.
E	Dentro da abordagem da BNCC, não precisamos ter equipamentos tecnológicos para ter aula de jogos eletrônicos, porém ter as ferramentas tecnológicas seria de grande valia para a realização da mesma.
F	Acesso a internet e ferramentas de acesso, computadores, tablet, câmeras.....
G	O tema já foi abordado, porém, a utilização se torna quase inviável devido o poder aquisitivo dos alunos da escola.
Você conhece algum jogo eletrônico que poderia ser usado na aula de Educação Física? Se sim, quais jogos?	
A	Não
B	Não
C	Just Dance, diversos jogos de vídeo game, tapete do movimento, jogo das setas, tapete numerado...
D	Não
E	Just dance, kahoot, sites de jogos de raciocínio lógico, brincadeiras que utilizam sequência lógica... sequência
F	Não
G	Não
Se você teve alguma experiência com essa temática, poderia deixar um relato?	
C	Tive essa experiência apenas no período remoto. Motiva os alunos à prática.

D	Kahoot excelente para anos finais e Just dance excelente para anos iniciais. Brincadeiras de sequência lógica qualquer idade.
---	---

Fonte: Elaboração do autor, 2020.

Na questão 1 do Quadro 1, os professores participantes da pesquisa alegaram que a maior dificuldade para trabalhar a temática jogo eletrônico nas aulas de Educação Física seja a questão da falta de equipamentos adequados para tal uso, sendo eles tanto a falta de materiais disponíveis pela escola em que trabalham ou por questão financeira dos alunos. Segundo Canestraro; Zulai; Kokut (2008), o professor de Educação Física acaba enfrentando muitas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem de seus alunos, principalmente em escolas públicas. Dificuldades que muitas vezes acabam desmotivando esse profissional.

Bracht (2003), relata que a existência de materiais, equipamentos e instalações adequadas é importante e necessária para as aulas de Educação Física, sua ausência ou insuficiência podem comprometer o alcance do trabalho pedagógico.

Outra queixa dos professores participantes na pesquisa que podemos verificar no Quadro 1 é de que eles não terem conhecimento ou não gostarem da temática para trabalhar com seus alunos, pois alegam que falta conhecimento sobre as tecnologias ou até mesmo por acreditaram que não é relevante como conteúdo durante as aulas. Segundo Costa (2011), ainda falta investir muito na educação e qualificar não só o espaço físico, mas também, principalmente, qualificar o professor. Um professor qualificado consegue incorporar em suas aulas novos conceitos e novas técnicas. Segundo Baracho, et. al (2012), o professor de Educação Física precisa estar preparado para se relacionar e dialogar com os alunos que emergem com essa nova cultura. O autor ainda acrescenta e afirma ser indispensável manter visão crítica sobre o uso das tecnologias digitais, não considerando o virtual como substituto imediato do real, mas sim como um desafio de incorporação de uma nova linguagem, que amplia e recria as possibilidades das práticas corporais na cibercultura.

Nas questões número 2 e 3 do Quadro 1 podemos perceber que a maioria dos professores desconhece qualquer tipo de jogo eletrônico para trabalharem durante suas aulas. Somente dois professores dos sete que participaram da pesquisa, conseguiram descrever alguns jogos que possam ser utilizados durante suas aulas sendo o Just Dance o mais conhecido e que apareceu nas duas respostas, por se tratar de um jogo de dança que capta movimento através de sensores que tem como objetivo imitar o dançarino do jogo. O Just Dance se encaixa no termo de Exergames que segundo Baracho et. al (2012), são jogos eletrônicos que captam e virtualizam os movimentos reais dos usuários. Lwin e Malik (2014), acredita que a incorporação dos

Exergames nas aulas de Educação Física Escolar pode provocar efeitos positivos ao influenciar as crianças a prática de atividades físicas. Os Exergames no planejamento das aulas de Educação Física podem agregar muito para as aulas, pois o professor trabalhará noções de movimentos corporais, podendo assim simular diversas atividades esportivas de uma maneira diferente e divertida para os alunos.

Bracht (1999), entende que o objeto da área de conhecimento da Educação Física é a cultura corporal que se concretiza nos seus diferentes temas, quais sejam, o esporte, a ginástica, o jogo, as lutas, a dança e a mímica. Além da melhora de noções corporais dos alunos, Daley (2010), afirma que os Exergames podem proporcionar oportunidades para as crianças aprimorarem seu controle motor e competências em um ambiente “não ameaçador”, o que pode ser particularmente verdadeiro para crianças que têm problemas funcionais e/ou de coordenação, os quais dificultam a sua participação nos jogos tradicionais com outras crianças. Gonzales-Gonzales et. al (2018), diz que jogos baseados em gamificação para atividade física é promissora para tornar as pessoas ativas.

Segundo Quintas-Hijós et. al (2020), a utilidade desta intervenção entre gamificação e exergame tem-se revelado que produz mais diversão, motivação, mais gosto pela dança, menos vergonha de dançar, mais inspiração criativa, aprendizagem mais autônoma e proporciona uma alternativa de lazer digital. Os mesmos autores ainda relatam que embora haja interesse científico na compreensão de efeitos separados, a combinação de gamificação como método e exergame como ferramenta é considerada significativa em termos didáticos. De acordo com Wilson (2018) a gamificação atrelada ao processo de aprendizagem, traz para o indivíduo uma nova forma de aquisição de competências e habilidades, de uma maneira mais suave e prazerosa. Isto porque os games, por meio dos elementos que vimos, geram experiências com estímulos emocionais que impactam no processo de aprendizagem.

Dessa forma percebemos que os professores não estão preparados, mas que existe a percepção da importância do jogo eletrônico e que possa a vir trazer benefícios para o aprendizado dos alunos.

5 CONCLUSÃO

A partir dos resultados obtidos durante a pesquisa, conclui-se que a grande maioria dos professores participantes da pesquisa (6) não utilizam ou sequer planejaram alguma aula sobre a temática jogo eletrônico na Educação Física. Em contrapartida, a grande maioria dos professores (6) são a favor da tecnologia nas aulas de educação física e que utilizam em suas aulas teóricas. Somente um professor faz uso da tecnologia durante as aulas práticas de Educação Física. Um pouco mais da metade dos professores pesquisados alegam que acham a temática do jogo eletrônico durante as aulas de Educação Física importante, porém a grande maioria dos mesmos alegam ser uma temática difícil de se aplicar. A grande reclamação dos professores devido à dificuldade encontrado sobre a utilização da temática é a falta de preparo dos mesmos com o uso das tecnologias, e a falta de recurso disponibilizados pelas escolas. Dos sete professores que aceitaram responder os questionários apenas dois deles souberam dar algum exemplo de jogos que podem ser utilizados pela Educação Física escolar, sendo o Just Dance o jogo mais lembrado por eles. Um dos professores ainda relata que a única experiência que ele teve com jogo eletrônico para as aulas de Educação Física, foi durante o ensino remoto devido à pandemia de COVID-19.

Durante a pesquisa encontraram-se algumas limitações, dentre elas, vale destacar que a pesquisa foi feita durante a pandemia de COVID-19, portanto o contato com os professores para que respondessem aos questionários fosse diretamente através de mensagens em aplicativos ou por e-mail eletrônico. Essa limitação acabou criando um empecilho que foi as tratativas com os professores serem por meio de telefone que teria que ser obtido pela direção da escola, fazendo com que algumas escolas não acabassem aceitando repassar o telefone ou e-mail de alguns professores e também o fato de não ter a conversa diretamente com os professores, o que acabou deixando o número de professores participantes abaixo do que seria o esperado. Outra grande limitação também que vale destacar é a quantidade limitada de artigos relacionados com a temática jogo eletrônico nas aulas de Educação Física, o que foi preciso adequar alguns termos vindo de pesquisas com a temática parecida, utilizando assim os termos de gamificação e os exergames durante as aulas de Educação Física. Durante a discussão ainda se encontrou uma lacuna das produções que relacionam a utilização do jogo eletrônico na área da Educação Física, fazendo com que tenha uma tendência maior a utilização pelo tema em outras disciplinas educacionais.

Sugere-se que novos estudos sejam realizados sobre a temática do jogo eletrônico nas aulas de Educação Física. Possibilitando que novos recursos sejam inventados para auxiliarem

os professores em um futuro próximo. Sugere-se também que tenham mais pesquisas relacionadas ao artigo para podermos analisar novas percepções dos professores sobre a temática e também sobre as novas metodologias que possam vir a ser utilizadas durante as aulas de Educação Física, podendo assim ter um comparativo sobre o nível de utilização do jogo eletrônico nas aulas. Outra sugestão de estudo que pode ser interessante baseado nesse artigo segundo a temática, é a percepção dos alunos com a temática, realizar uma pesquisa voltada diretamente com os alunos e não somente com os professores e verificar o nível de interesse dos mesmos com a temática de jogos eletrônicos na Educação Física. E por fim como última sugestão, seria um comparativo entre alunos e professores sobre a temática.

6 REFERÊNCIAS

- BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Porto Alegre, v. 34, n. 1, p. 111-126, Mar. 2012. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lng=en&nrm=iso>. access on 17 Nov. 2020. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000100009>.
- BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - Educação é a Base. Mec.gov.br. 2020.
- BRACHT, V. A constituição das teorias pedagógicas da Educação Física Caderno CEDES, ano XIX, nº 48, p.69-89, agosto 2003
- BRACHT, Valter. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. Caderno CEDES, v. 19, n. 48, p. 69-88, 1999.
- CANESTRARO, Juliana de Félix; ZULAI, Luiz Cláudio; KOGUT, Maria Cristina. Principais dificuldades que o professor de educação física enfrenta no processo ensino-aprendizagem do ensino fundamental e sua influência no trabalho escolar. 2008.
- DALEY A. J. Can exergaming contribute to improving physical activity levels and health outcomes in children? *Pediatrics*, Elk Grove Village, v. 124, n. 2, p. 763-771, ago. 2010.
- ENOKA, R.M. Mechanisms of muscle fatigue: central factors and tasks dependency. *J. Electromyogr. Kinesiol.* 5, p. 141-9, 1995.
- FURIÓ, D; GONZALEZ-GANCEDO, S; JUAN, M. C.; SEGUÍ, I; COSTA, M. The effects of the size and weight of mobile device on an educational game. *Journal Computers & Education*, Virgínia, v. 64, p. 24- 41, 2013.

GONZÁLEZ-GONZÁLEZ Carina S.; DEL RÍO Nazaret Gómez ; NAVARRO-ADELANTADO. Vicente. Exploring the Benefits of Using Gamification and Videogames for Physical Exercise Review of State of Art, Universidad de La Laguna 2018

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância** – Campinas, SP: Papyrus, 2003

MARTIN, João Alberto Prado et al. Uso da gamificação no ensino de marketing/Use of gamification in teaching marketing. Brazilian Applied Science Review, v. 2, n. 2, p. 734- 745, 2018.

MENDES, Cláudio Lúcio. Controla-me que te governo: os jogos eletrônicos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu”. Porto Alegre: UFRGS, 2004. Tese de doutorado

MOITA, Filomena Maria G. da S. Cordeiro. Games: contexto cultural e currículo juvenil. Tese de doutorado. 2006. 173 p. Programa de pós-graduação em educação, área de concentração em Educação Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa.

MUNGUBA MC. O que diz a teoria. In: Munguba MC. Videogame: estratégias de aprendizagem, visão do terapeuta ocupacional para o século XXI. Fortaleza: Universidade de Fortaleza, 2002. p.52-55.

MUNTEAN, C. I Raising engagement in e-learning through gamification. International Conference on Virtual Learning ICVL, 6, 2011. p.323-29.

ORLANDI, R; DUQUE, C; MORI, A. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. Brasília. 2018.

PERNAMBUCO. Governo do Estado. Secretaria de Educação. Orientações teóricometodológicas– ensino fundamental e ensino médio: EDUCAÇÃO FÍSICA. Recife : SEDE-PE, 2010.

QUINTAS-HIJÓS, A, PEÑARRUBIA-LOZANO C, BUSTAMANTE JC (2020) Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. PLoS ONE 15(4): e0231269. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231269>

RIBEIRO, Renato Janine – BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR – Apresentando a Base. 2015

WILSON RIBEIRO FERNANDES, Carlos; LUIZ PEREIRA RIBEIRO, Erick. GAMES, GAMIFICAÇÃO E O CENÁRIO EDUCACIONAL BRASILEIRO. **CIET:EnPED**, [S.l.], maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/344>

7 ANEXO

Sexo: Data de nascimento: Ano de formação: Local de formação: Tempo de atuação no ensino fundamental, anos finais?										
1. Você é a favor da utilização de tecnologia digital nas aulas de Educação Física?										
SIM () NÃO ()										
2. Você utiliza algum tipo de tecnologia digital em suas aulas teóricas?										
SIM () NÃO ()										
3. Você utiliza algum tipo de tecnologia digital em suas aulas práticas?										
SIM () NÃO ()										
4. Você já planejou alguma aula sobre a temática jogo eletrônico?										
SIM () NÃO ()										
5. Você já executou alguma aula sobre a temática jogo eletrônico?										
SIM () NÃO ()										
6. Em uma escala de 1 a 10 (sendo 1 sem importância e 10 muito importante) o quanto você acha importante o uso de jogo eletrônicos nas aulas de Educação Física?										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
7. Em uma escala de 0 a 10 (sendo 10 fácil e 1 Muito difícil) o quanto você considera difícil a temática jogo eletrônico na Educação Física escolar?										
10	9	8	7	6	5	4	3	2	10	
8. Qual a principal dificuldade encontrada para utilizar ou abordar o tema jogo eletrônico em uma aula de Educação Física?										
R:										

9. Em uma escala de 1 a 10 (sendo 1 Sem aceitação, e 10 Aceitação) o quanto você considera a aceitação dos estudantes em relação a essa temática?										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

10. Vocês conhecem algum jogo eletrônico que poderia ser usado na aula de Educação Física? Se sim? Qual/Quais jogo(s)?

SIM () NÃO ()

Se você teve alguma experiência com essa temática, poderia deixar um relato?