



**UNIVÉRTIX – CENTRO UNIVERSITÁRIO
SOCIEDADE EDUCACIONAL GARDINGO LTDA. – SOEGAR**

TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO

EDUCAÇÃO FÍSICA – 2023/01



COORDENAÇÃO DE CURSO: PROF. M. SC. ANDRÉ SALUSTIANO BISPO

**PROFESSORAS RESPONSÁVEIS: PROF^A. M. SC. RENATA APARECIDA
FONTES**

MATIPÓ, 2023

TRABALHO PRESENTE NESTE VOLUME

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: AVALIAÇÃO DOS DOCENTES
SOBRE A APLICAÇÃO NAS AULAS EM ESCOLAS DA ZONA DA MATA MINEIRA**

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: AVALIAÇÃO DOS DOCENTES SOBRE A APLICAÇÃO NAS AULAS EM ESCOLAS DA ZONA DA MATA MINEIRA

ACADÊMICO: Miller Ornelas Damasceno.

ORIENTADORA: Dra. Deyliane Aparecida de Almeida Pereira.

LINHA DE PESQUISA: Práticas educativas, didática e currículo.

RESUMO

A disciplina de Educação Física tenta despertar nos alunos o interesse de desempenhar atividades e exercícios corporais criando laços entre as pessoas. Os conteúdos trabalhados são: esportes, jogos e brincadeiras, lutas, ginásticas, práticas corporais de aventura e dança. A inclusão de jogos eletrônicos na Educação Física escolar, principalmente nessa era tecnológica, pode-se aliar ao aprendizado e garantir o interesse do aluno. Nessa perspectiva, o objetivo desse estudo é a avaliação dos docentes quanto à aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, na Zona da Mata Mineira. O estudo trata de uma pesquisa descritiva, realizada com professores da referida disciplina, de um município da Zona da Mata Mineira. O instrumento para coleta de dados foi um questionário semiaberto contendo 20 perguntas, que analisaram o domínio dos profissionais sobre o assunto, a opinião sobre possíveis benefícios e a possibilidade de utilização dos jogos eletrônicos no ambiente escolar. Concluiu-se que os professores, apesar de terem contato com tecnologias, possuem pouca experiência sobre o assunto, limitando a possibilidade de se trabalhar as aulas com o uso desse tipo de ferramenta, corroborando esse cenário a falta de materiais adequados e o pouco incentivo por parte das escolas.

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

INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar é uma disciplina que tem função na formação do cidadão. Segundo Silva *et al.* (2021), é um componente curricular obrigatório da educação básica no Brasil cuja natureza híbrida integra aspectos da educação e saúde, por meio de conhecimento, aprendizado e experiências corporais que contribuem para diversas dimensões da saúde. Sendo assim, inúmeras estratégias vêm sendo avaliadas e implementadas para impactos positivos na vida e saúde dos estudantes.

Ela tem como objetivo despertar nos alunos o interesse de desempenhar atividades e exercícios corporais criando laços entre os indivíduos, sendo capazes de reconhecer e respeitar as características físicas e o desempenho, sem

preconceito ou discriminação. Os conteúdos são: esportes, jogos e brincadeiras, lutas, ginásticas, práticas corporais de aventura e dança (BRASIL, 2017).

Freire (2022) afirma que um dos mercados de maior crescimento na atualidade é o dos videogames, que teve início na década de 70, com empresas lucrando acima de bilhões com serviços relacionados a jogos. No Brasil, não é diferente, sendo de acordo com Valor (2019) um dos países em que esse mercado mais cresce, ocupando a 13^a. posição no mundo e a 1^a. na América Latina.

No que diz respeito aos jogos, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017) e o Currículo Referência de Minas Gerais (CRMG) (MINAS GERAIS 2019), documentos que regulamentam as aprendizagens essenciais para os alunos, os jogos eletrônicos passaram a compor os componentes da disciplina Educação Física.

Segundo Rodrigues e da Silva (2019), a inclusão de jogos eletrônicos na Educação Física escolar enfatiza-se por meio de unidades temáticas citadas no documento BNCC, como parte do currículo para se desenvolver em âmbito educacional. Também pode-se observar que os jogos são ferramentas condizentes com a realidade atual que possuem atividades que evoluem com a tecnologia.

Os autores destacam também a aceitação, geralmente favorável, por parte dos alunos, por já estarem expostos a esse tipo de tecnologia desde muito novos, sendo uma forma de diversão muito reconhecida. No entanto, seus benefícios não são tão reconhecidos ou são deixados para segundo plano. E é nesse ponto que se vislumbra elencar os ganhos que se pode ter com essa implementação, na percepção dos docentes, de acordo com os objetivos da educação física escolar.

Vasques e Cardoso (2020) reforçam a importância dessa implantação nas escolas, embora alguns fatores possam interferir, como número de alunos por turma, acúmulo de aulas, estrutura e a diferença entre o poder computacional dos *smartphones* de cada aluno. Pode-se, portanto, adaptar para que todos participem ou também a transferência das ações da atividade “virtual” para o “real”.

Diante do exposto, estabelece-se como questão norteadora: Qual a avaliação dos docentes, quanto à aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física? Como objetivo, pretende-se avaliar dos docentes quanto à aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física na Zona da Mata Mineira.

Estudos como este são importantes, pois buscam possibilidades, a partir da avaliação dos docentes, da utilização de ferramentas tecnológicas nas aulas de

Educação Física, a fim de auxiliar no ensino dos alunos, de forma não tradicional e inovadora, abrindo novos horizontes e possibilidades. Além disso, podem contribuir para inovação e variação das aulas para maior engajamento dos alunos, pois quanto maior for o repertório de práticas e estratégias de ensino, mais aulas com qualidade serão possíveis.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017) é um documento que regulamenta quais são as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas públicas e particulares do Brasil, na educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. A base norteia os currículos dos estados e municípios de todo Brasil e coloca em curso o que está previsto no artigo 9 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) (BRASIL, 1996).

No âmbito estadual, o Currículo Referência de Minas Gerais (CRMG) é elaborado a partir da BNCC e foi homologado no final de 2018 e em 2020 se efetivou nas escolas. O currículo é organizado por habilidades, competências e por ano de escolaridade, descrevendo tudo o que o estudante aprenderá ao longo de cada série (MINAS GERAIS, 2019).

Quanto à Educação Física, disciplina obrigatória nos currículos, os documentos organizam as unidades de ensino a partir de competências e habilidades. As práticas corporais descritas nos documentos estão organizadas em seis unidades temáticas, que são esportes, jogos e brincadeiras, lutas, ginásticas, práticas corporais de aventura e dança.

As competências gerais a serem desenvolvidas são: compreender a origem das práticas humanas; planejar e empregar estratégias para resolver desafios; refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença; identificar a multiplicidade de padrões de desempenho; identificar as formas de produção dos preconceitos; identificar e respeitar os valores; reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos; usufruir das práticas corporais de forma autônoma; reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão e experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças entre outros (BRASIL, 2017).

Diante das competências elencadas, torna-se necessário que o professor se aproprie de métodos de ensino que se aproxime da realidade dos alunos, bem como

os motivem para o aprendizado. Oliveira (2015) afirma que a tecnologia é uma realidade nos dias de hoje, sendo essencial na vida do ser humano, assim é uma ferramenta adequada e necessária nas instituições de ensino.

Conforme aponta Colpas (2017), a tecnologia não é algo estático, ela diariamente está se evoluindo e a utilização de toda forma de tecnologia para a educação é essencial para que os alunos venham possuir essa vivência, esse primeiro contato com algo novo, que tende a abrir novos leques de possibilidades, tanto para alunos quanto para professores.

Silva (2017) afirma que o método tradicional pode causar muita desmotivação aliado a outros fatores de limitação do próprio ambiente escolar. Assim, infere-se que a adoção de métodos inovadores pode ser um bom motivo para a implementação de tecnologias, respeitando a realidade da escola.

Santos e Silva Júnior (2014) tratam da virtualização do saber em uma perspectiva de substituição das atividades tradicionais por atividades ligadas às tecnologias digitais. Os autores apontam que os professores, por vezes, sentem-se impotentes ao levar um jogo tradicional a sala de aula e não terem a adesão dos estudantes à atividade. Os alunos se sentem mais atraídos por atividades ligadas às tecnologias digitais em detrimento dos meios tradicionais.

Além disso, segundo Araújo *et al.* (2018) afirmam, o incremento do jogo de videogame no treinamento da capacidade de memória de trabalho nos adolescentes e adultos mostra-se eficaz, visto que aumenta o tempo de treinamento e a motivação para este. Segundo Alves e Carvalho (2010), os jogos de ação proporcionam um ambiente visual complexo e melhoram a velocidade de codificação da informação visual para a memória visual de curto prazo, dependendo do tempo dedicado, ou seja, pessoas com ampla experiência em jogos de ação aumentam a memória para estímulos rapidamente apresentados.

Diante do exposto, para que o professor desempenhe um bom trabalho utilizando esse recurso, é necessário um bom conhecimento sobre a utilização dessa ferramenta. É preciso que o professor saiba manusear esses aparelhos dedicados a jogos, trace seus objetivos com a aula, tendo como base os objetivos da educação física escolar e conheça os jogos (cada jogo possui um gênero, e esse influenciará totalmente no objetivo que o professor terá com sua aula) (COLPAS, 2017).

Obviamente, o professor deverá escolher qual a forma mais viável para aplicar nas salas de aula; escolher o jogo ou os jogos dentro do objetivo será de fundamental para alcançar bons resultados; fazer uma iniciação com os alunos, apresentando a tecnologia passo a passo, para que caso haja alguma dificuldade de entendimento, por parte dos alunos, que ela seja reduzida na aplicação (COLPAS, 2017).

As possibilidades de ensino utilizando as culturas eletrônicas foram criadas pelo homem com o intuito de modificar e modernizar a educação, buscando uma maneira de atrair os alunos às novas formas de ensino. A sociedade atual possui amplo acesso à mídia eletrônica e a buscar por jogos eletrônicos tem sido crescente nos últimos anos.

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

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

A aplicação dos jogos eletrônicos nas escolas durante as aulas de Educação Física possibilita muitas vantagens, como: estímulo do raciocínio, desenvolvimento da coordenação motora, desenvolvimento da criatividade, maior interação entre os alunos, professores e responsáveis e melhor desenvolvimento da aprendizagem. Logo, serão estratégias que irão estimular o aluno no processo de ensino e aprendizagem (FILLION, 2001).

METODOLOGIA

O estudo trata-se de uma pesquisa descritiva que, segundo Gil (1999), é aquela que descreve uma realidade, leva em conta os aspectos da formulação das

perguntas que norteiam a pesquisa, além de estabelecer também uma relação entre as variáveis propostas no objeto de estudo em análise.

A pesquisa foi realizada com 5 (cinco) professores de educação física, do Município de Santa Margarida-MG. A cidade de Santa Margarida possui, aproximadamente, 15.011 mil habitantes. Tem como principal fonte de renda a agropecuária, com maior destaque para a cafeicultura, participando também de sua economia a pecuária e o comércio, porém com menor sustentabilidade. Possui um distrito denominado Ribeirão de São Domingos. O bairro mais importante é o centro, onde estão localizados a Igreja Matriz, bancos, supermercados, lojas e a maioria dos pontos comerciais (IBGE, 2010).

A escolha dos participantes foi via contato telefônico, pelo fato de o município ser de pequeno porte e grande parte da população se conhecer. O instrumento para coleta de dados foi um questionário semiaberto, inspirado e adaptado de Azevedo (2012), Bee e Boyd (2011) contendo 20 perguntas, aplicado no período de 30 de maio a 06 de junho de 2023. O questionário contém perguntas sociodemográficas, relacionadas à profissão, formas de aplicação dos jogos eletrônicos e aborda a percepção pessoal sobre a aplicação do conteúdo em questão.

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

A análise dos dados foi realizada pela estatística descritiva, que visa a descrever qualquer conjunto de dados, ou seja, é aquela estatística que está preocupada em sintetizar os dados de maneira direta, preocupando-se menos com variações e intervalos de confiança dos dados (CALVO, 2004). O instrumento que foi utilizado para analisar os dados é o programa *Onlyoffice*.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No decorrer da pesquisa, foram coletados dados importantes sobre o tema e verificou-se que, nos últimos anos, que discussões sobre o uso de tecnologias na Educação Física têm se intensificado, especialmente pelos professores que se

formaram recentemente e vivenciaram práticas escolares utilizando jogos. Silva *et al.* (2020) afirma que a pandemia de COVID-19 impôs uma situação de isolamento social e deslocamento ativo, suspensão de aulas presenciais e um aumento do uso de aparelhos eletrônicos. Silva (2021) afirma que esses aparelhos que eram encarados como uma forma de dispersão do aluno e até proibidos em salas de aula passaram a ser uma ferramenta de uso imprescindível

Os participantes do estudo foram 5 (cinco) professores, sendo a maioria do sexo feminino (60,0%), com idade entre 20 e 30 anos (80,0%), 36 e 40 anos (20,0%). No quadro 1, estão apresentadas informações relativas ao perfil do profissional entrevistado, sendo idade, sexo, rede de ensino, tempo de formação e tempo de atuação dos docentes avaliados.

Quadro 1: Caracterização dos professores de Educação Física, que atuam/atuaram em escolas de um município da Zona da Mata Mineira. 2023.

Nome do professor	Idade (anos)	Sexo	Rede de ensino	Tempo de formado	Tempo que atua na rede de ensino
P1	20 a 30	F	Privada	últimos 5 anos	5 anos ou menos
P2	20 a 30	F	Pública	últimos 5 anos	5 anos ou menos
P3	20 a 30	M	Pública	últimos 5 anos	5 anos ou menos
P4	36 a 40	M	Pública	de 16 a 20 anos	de 16 a 20 anos
P5	20 a 30	F	Pública	últimos 5 anos	5 anos ou menos

Fonte: Dados coletados pelos autores

Para Rodrigues e da Silva (2019), a tecnologia perpassa todas as áreas do conhecimento educacional, tornando-se um desafio necessário para a formação e a atuação dos professores como mediadores desse conhecimento. Identificou-se que todos os docentes possuem alguma aproximação com as tecnologias, fator este que possibilita a aplicação desse conteúdo de modo mais contundente.

Cabe destacar que cada profissional é único. Mesmo que tenham se formado em épocas semelhantes, os pensamentos e a maneira de trabalhar são diversificados. Isso se comprova com a pesquisa em que 3 professores se formaram na mesma instituição e em períodos semelhantes, todavia, apresentam visões diferentes em relação à aplicação do conteúdo jogos eletrônicos, conforme dados que serão apresentados a seguir.

No quadro 2, encontram-se informações pertinentes à atuação do professor de Educação Física, mostrando suas dificuldades em exercer a profissão, meios utilizados, desafios para atualização na área, bem como problemas enfrentados.

Quadro 2: Informações sobre a atuação dos professores de Educação Física, que atuam/atuaram em um município da Zona da Mata Mineira. 2023.

Nome do professor	P1	P2	P3	P4	P5
Dificuldade encontrada nos dias de hoje para exercer a profissão	Acompanhar tantas mudanças ocorridas na área	Acompanhar os avanços tecnológicos e seus impactos na vida do aluno	Acompanhar os avanços tecnológicos e seus impactos na vida do aluno	Fornecer serviços com qualidade em um momento tão competitivo	Acompanhar tantas mudanças ocorridas na área
Meios utilizados na busca de informações na área	Internet	Internet	Livros, revistas e artigos	Cursos e treinamentos	Internet
Dificuldades para atualização	Recursos financeiros	Pouca oferta de cursos	A distância da cidade que reside a outros municípios e capitais	Não tenho dificuldades para me manter atualizado	A distância da cidade que reside a outros municípios e capitais
Problemas enfrentados atualmente pelo profissional da área	Desvalorização do mercado	Desvalorização do mercado	Desvalorização do mercado	Excesso de atribuições	Nenhuma das afirmações anteriores

Fonte: Dados coletados pelos autores

Conforme apresentado no quadro 2, há diversidades quanto à atuação do professor com relação à Educação Física Escolar. Com relação à “Dificuldade encontrada nos dias de hoje para exercer a profissão”, 40,0% declaram dificuldades para acompanhar os avanços tecnológicos e seus impactos na vida do aluno, outros 40,0% relatam dificuldade em acompanhar tantas mudanças ocorridas na área e apenas 20,0% relatam fornecer serviços com qualidade em um momento tão competitivo.

Na questão relacionada às “Dificuldades para atualização” 40,0% dos docentes declaram como dificuldade a distância da cidade que reside a outros municípios e capitais, 20,0% declaram pouca oferta de cursos, 20,0% aos recursos financeiros e outros 20,0% não têm dificuldades para se manter atualizado.

Quanto aos meios utilizados para busca de informação, têm-se a internet como principal forma (60,0%), livros e revista (20,0%) e cursos e treinamento

(20,0%). Além disso, com relação aos problemas enfrentados atualmente pelo profissional da área, foram mencionados: a desvalorização no mercado, com maioria de porcentagem (60,0%), excesso de atribuições (20,0%) e nenhuma das afirmações anteriores ficando com 20,0%.

A respeito dos meios utilizados para buscar novas informações, descritos no quadro 2, Oliveira *et al.* (2017) afirma que o acesso à internet vem se expandindo com velocidade no Brasil, facilitando acesso à informação, a inserção social, compras, educação e demais. Colpas (2017) salienta para as novas possibilidades proporcionadas pela tecnologia que oferecem alternativas que facilitam a implementação de uma cultura que valoriza a formação continuada em qualquer instituição. Os professores podem buscar por meio de plataformas *online* a formação continuada. Uma das maiores vantagens dos cursos *online* para formação continuada é a sua flexibilidade.

No quadro 3, são apresentadas informações sobre a aplicação dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física, tais como benefícios, dificuldades para aplicação e implicações no desenvolvimento dos alunos.

Quadro 3: Informações sobre a aplicação dos Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física em um município da Zona da Mata Mineira, 2023.

Nome do professor	P1	P2	P3	P4	P5
Trabalho com jogos eletrônicos	Não	Não	Não	Não	Não
Desenvolvimento dos alunos nas aulas com jogos eletrônicos	Não responderam	Não responderam	Não responderam	Não responderam	Não responderam
Frequência que os jogos eletrônicos devem ser utilizados nas aulas de Educação Física	Devem ser associados a teoria, sempre que necessário	Devem ser associados a teoria, sempre que necessário	Devem ser associados a teoria, sempre que necessário	Devem ser associados a teoria, sempre que necessário	Devem ser associados a teoria, sempre que necessário
Dificuldades para aplicação dos jogos eletrônicos	Outros	Falta de materiais	Falta de materiais	Falta de materiais	Outros
Benefícios ao aplicar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física	Desenvolvimento de raciocínio	Agilidade e maior interesse pelas aulas	Reforça o aprendizado	Atualização com o meio	Memória e concentração
Relação entre jogos eletrônicos e trabalho educacional	Sim	Não soube responder	Aprendizado mais completo	Desenvolver habilidades e interação com demais	Não aplicaria nas aulas
Comportamento	Não soube	Não soube	Difícil	Com	Entusiasmados

dos alunos durante aplicação dos jogos eletrônicos	responder	responder	adaptação	interesse	
Possibilidade para aplicação dos Jogos Eletrônicos	Sim	Depende	Sim	Sim	Sim

Fonte: Dados coletados pelos autores

Segundo Colpas (2017), para que o professor desempenhe um bom trabalho utilizando esse recurso, é necessário um bom conhecimento sobre a utilização dessa ferramenta. Assim, é preciso que ele saiba manusear esses aparelhos dedicados a jogos, traçar seus objetivos com a aula, tendo como base os objetivos da educação física escolar.

A falta de habilidade e de conhecimento de jogos pode estar relacionada aos docentes não trabalharem esse conteúdo (100,0%). Quando questionados a respeito do desenvolvimento dos alunos nas aulas em que são utilizados jogos eletrônicos, não souberam responder, pelo fato de nunca terem aplicado.

Quanto às dificuldades encontradas para o desenvolvimento das aulas com uso de jogos eletrônicos e sua aplicação, os docentes relatam que o maior problema é a falta de materiais. A esse respeito Rodrigues e da Silva (2019) afirmam que há poucos estudos sobre os jogos eletrônicos na educação física escola e que a falta de material pedagógico, como internet ruim e aparelhos limitados, atrapalham o desenvolvimento. Contudo, um olhar crítico sobre o tema pode superar a reprodução para que seja contextualizado na prática.

Com relação aos benefícios que a aplicação de jogos eletrônicos pode trazer, houve uma variedade de opiniões: que desenvolve o raciocínio, maior agilidade e interesse pelas aulas, reforço de aprendizado, atualizações com o meio e melhora na memória e concentração.

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

Em referência à relação entre jogos eletrônicos e ao trabalho educacional, 60,0% da amostra considerou esta relação importante, 20,0% não souberam responder e 20,0% não aplicariam nas aulas. Sobre o comportamento dos alunos, 2 (duas) amostras afirmaram que os alunos veriam com muito entusiasmo e interesse, 1 (uma) amostra disse que seria de difícil adaptação para os alunos e as 2 (duas) amostras restantes não souberam responder.

Nesse sentido Vaghetti e Colaboradores (2012) afirmam que os jogos eletrônicos são uma ferramenta inovadora para as aulas de Educação Física, sendo mais atrativa, lúdica e inclusiva. Alves (2005) ressalta que os jogos educacionais eletrônicos estimulam a reorganização de funções cognitivas como a criatividade, atenção, imaginação, coordenação motora e memória.

Para implementar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, associando a metodologia à aprendizagem do aluno, é necessário que as escolas e os profissionais lutem por recursos que possibilitem essas ações, além de haver uma preparação por parte do educador, pois, será necessário um planejamento prévio com objetivos pedagógicos em cada tipo de atividade. A utilização de jogos nas atividades de ensino possibilita oferecer ao aprendiz momentos lúdicos e interativos como etapas do processo de aprendizagem (PRIETO *et al.*, 2005).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do estudo apresentado, foi possível observar que todos os profissionais de Educação Física que participaram da pesquisa reconhecem a importância da utilização dos jogos eletrônicos na educação física escolar. Contudo, a falta de experiência no assunto limita muito a possibilidade de aplicação nas aulas. Também há a justificativa de falta de materiais, desvalorização do mercado e dificuldades em se atualizar dentro da própria profissão e avanços tecnológicos.

Segundo a pesquisa, os professores cogitam a possibilidade de aplicar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, associando teoria com prática se possível. Cabe a importância do apoio por parte das escolas para que a aplicação das atividades seja mais viável.

Conclui-se que a importância da aplicação dos jogos eletrônicos auxilia muito no desenvolvimento das aulas de Educação Física, tornando-as mais interessantes para os alunos, trazendo-lhes inúmeros benefícios. Também é importante para os professores como uma nova alternativa de planejamento de aulas, enriquecendo seu

currículo e quebrando tabus endereçados aos jogos que os relaciona ao crescimento da violência, do sedentarismo.

Este estudo teve como limitação a quantidade de professores participantes, devido à baixa quantidade de profissionais atuando na área escolar na cidade de Santa Margarida – MG. Como sugestão de estudos futuros, propõe-se aos docentes uma parceria para aplicação dessas atividades em sala de aula, no intuito de avaliar o *feedback* tanto de docentes quanto de discentes, com o objetivo de analisar os benefícios e possibilidade de aplicação com mais frequência durante as aulas.

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica; **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília-DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf Acesso em: 30/09/2020.

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

BRASIL. Ministério da Saúde. Resolução CNS nº466, de 12 de dezembro de 2012. **Aprova diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos**. Diário Oficial da União. Brasília, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 9. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 1996.

BRASIL. Ministério do Planejamento. **Orçamento e Gestão**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Contagem Populacional. Disponível em: www.ibge.gov.br/. Acesso em: 07 jul. 2020.

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

COLPAS, Ricardo Ducatti. **PIBID e atuação profissional**: as TIC na Educação Física escolar. Orientador: Suraya Cristina Darido. 185 f. 2017. Dissertação (Programa de Desenvolvimento Humano e Tecnologias), Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista, 2017.

FILLION, O. A era da interatividade. **Folha de São Paulo, Folha Mais**. 14 de janeiro. 2001. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1401200102.htm>. Acesso em: 18 jun. de 2020.

FREIRE, Henrique Braz. **Contabilidade no mercado de games**. 2022. 36f. Trabalho de conclusão de curso (Ciências Contábeis) – Escola Paulista de Política, Economia e Negócios – Universidade Federal de São Paulo, Osasco, 2022.

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

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

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

OLIVEIRA, Cláudio. TIC'S na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em Ação**, v. 7, n. 1, p. 75-95, 2015.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de et al. Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social. *Trends in Psychology / Temas em Psicologia*, v. 25, n. 3, p.1167-1183, 2017.

PRIETO, Lilian Medianeira, TREVISAN, Maria do Carmo Barbosa, DANEZI, Maria Isabel, FALKEMBACH, Gilse Morgental. Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais. **Renote: revista novas tecnologias na educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1- 11, maio 2005.

RAMOS, Daniela Karine. Jogos eletrônicos e a construção da identidade moral, das regras e dos valores sociais. **Revista Psicologia: Teoria e prática**. v.1, p. 1-9, 2006.

RODRIGUES, Minéia Carvalho; DA SILVA, Gislene Ferreira. Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar: da reprodução à criação. **Revista Facisa On-line**, Barra do Garças, v. 09, n. 1, p. 174-183, 2020.

SANTOS, Wilk Oliveira; SILVA JÚNIOR, Clovis Gomes. Conquistando com o Resto: Virtualização de um Jogo para o Ensino de Matemática. 2014. Mato Grosso do Sul. **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**, Volume: 25. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/272351807> Conquistando com o Resto

Virtualizacao de um Jogo para o Ensino de Matematica Acesso em: 12 de junho de 2020.

SILVA, Kelly *et al.* Educação física escolar: Guia de Atividade Física para a População Brasileira. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, Santa Catarina, 2021;26:e0219.

SILVA, Luís Carlos Barbosa *et al.* Sleep, sedentary behavior and physical activity: changes on childrens routine during the COVID-19. **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, v. 25: e0143, 2020.

SILVA, Marcelo Andrade. Jogos Eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental. **Revista de Educação Física, Esporte e Lazer**, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 01-17, 2021.

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

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero et al. Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. *Rev. Educação & Tecnologia*, v. 12, p. 1-15, 2012.

VASQUES, Daniel; CARDOSO, Nicole. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 33, n. 1, p. 1-9, jan.-jun. 2020.

VALOR. **Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. 30/07/2019.** Disponível em: [Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina | Empreenda | Valor Investe \(globo.com\)](#). Acesso em: 07/03/2023

VASQUES, Daniel; CARDOSO, Nicole. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 33, n. 1, p. 1-9, jan.-jun. 2020.

