

JÉSSICA DAS GRAÇAS DE SOUZA GOMES

JOGOS ELETRÔNICOS: uma aproximação entre a educação, escola e a educação física a partir do olhar de um professor de educação física que atua no ensino fundamental de uma escola pública federal.

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG

2016

JÉSSICA DAS GRAÇAS DE SOUZA GOMES

JOGOS ELETRÔNICOS: uma aproximação entre a educação, escola e a educação física a partir do olhar de um professor de educação física que atua no ensino fundamental de uma escola pública federal.

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Educação Física da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Orientador: José Alfredo Oliveira Debortoli.

Belo Horizonte

Escola de Educação Física Fisioterapia e Terapia Ocupacional

2016

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela oportunidade que me foi concedida, e por me capacitar a cada dia para que eu pudesse realizar meus objetivos e chegar ao fim dessa caminhada.

Porque todas as coisas naquele quem me fortalece+
(Filipenses 4:13)

Aos meus pais e familiares, principalmente à minha mãe Clara por todo apoio, amor, carinho, paciência e pela motivação que deu a caminhar, mesmo estando distante. Ao meu orientador José Alfredo, pelo direcionamento e paciência, e ao professor sujeito do meu trabalho. A todos os amigos e pelos bons momentos que tivemos, e aos professores que contribuíram para minha formação.

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo relatar a prática pedagógica de um professor de educação física, de uma escola pública em Minas Gerais, sobre a experiência com jogos eletrônicos em suas aulas, estabelecendo um diálogo com o uso desses jogos e possíveis reflexões. O desenvolvimento do estudo acontece na perspectiva de me aproximar de um professor que tem problematizado os jogos eletrônicos em seu cotidiano. No primeiro capítulo problematizo a escola, currículo e os professores. No segundo capítulo trago conceitos sobre os jogos eletrônicos na educação e na educação física. Os relatos do professor se basearam em entrevistas que foram gravadas e posteriormente transcritas a fim de descrever sua experiência com os jogos eletrônicos, e trazer pontos importantes para reflexão do seu uso dentro da escola.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Educação. Educação física.

ABSTRACT

This paper aims to report the pedagogical practice of a physical education teacher in a public school in Minas Gerais, about the experience with video games in their classes, establishing a dialogue with the use of these games and possible reflections. The development of the study takes place in the perspective I approach a teacher who has questioned the electronic games in their daily lives. In the first chapter problematized the school, curriculum and teachers. In the second chapter bring concepts of electronic games in education and physical education. Teacher reports were based on interviews that were recorded and later transcribed to describe their experience with video games, and bring important points for reflection of its use within the school.

Keywords: Electronic games. Education. Physical education.

SUMÁRIO

CAPITULO 1: INTRODUÇÃO.....	6
CAPÍTULO 2: ESCOLA, CURRÍCULO E AS NOVAS TECNOLOGIAS	10
2.1: a escola.....	10
2.2: o currículo.....	12
2.3: professores.....	13
2.4: jogos eletrônicos.....	14
CAPÍTULO 3: O OLHAR DO PROFESSOR SOBRE O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA ESCOLA, CURRÍCULO E AS NOVAS TECNOLOGIAS.	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	30
APÊNDICE	34

CAPITULO 1: INTRODUÇÃO

O jogo tem feito parte de, praticamente, todas as sociedades ao longo da história da humanidade, absorvendo diferentes sentidos, técnicas, rituais, formas, conteúdos e relações de acordo com a sociedade na qual se desenvolve. Na sociedade moderna assumiu novos e diferentes papéis, apesar de manter os seus aspectos lúdicos mais básicos, como as regras e o divertimento. Como observa Huizinga (1993), é elemento da cultura de caráter livre, voluntário e sempre contextualizado. Não é fuga da vida real, mas se constitui como experiência imaginária, onde o jogador se entrega inteiramente (HUIZINGA,1993).

As crianças das gerações mais novas tem contato com videogames, computadores, celular, tablet e outros aparelhos eletrônicos desde muito pequenas e logo já estão inseridas neste mundo de consumo. Devido ao avanço tecnológico e o fácil acesso à internet esses aparelhos são levados para a escola através alunos, o qual não desgrudam usando-os o tempo todo dentro e fora das salas. Os jogos eletrônicos são a preferência de muitas crianças e jovens, e este vem sendo jogado nas ultimas décadas, mas pouco discutido nas escolas e estudos sobre seu uso dentro desse ambiente.

A partir desse cenário me questionei, porque não trazer esses recursos para as salas de aulas? A educação física com sua diversidade de conteúdos, e o jogo como parte deles, porque não usar os jogos eletrônicos? O porquê que esses jogos não são trabalhados pelos professores?

Sendo assim procurei verificar algum professor que já trabalhou ou está trabalhando os jogos eletrônicos em suas aulas e como o conteúdo é organizado. Ao pesquisar essa temática, encontrei várias discussões. Nesse trabalho busco verificar e relatar a experiência de um professor de educação física que usa os jogos eletrônicos em suas aulas.

Para falarmos da pratica pedagógica do uso dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física é preciso entendê-los como fenômeno cultural, pois está presente na vida de muitas crianças, jovens e adultos, e ainda entender

como esses jogos são tratados no ambiente escolar e como afetam o currículo. No campo da educação alguns autores propõem reflexões a cerca do uso das novas tecnologias dentro da escola, e os jogos eletrônicos como componente desse recurso pedagógico.

Segundo Moraes (2005) *“vivemos em uma sociedade da informação, onde ter informação não significa ter conhecimento+ A escola que anteriormente seria única fonte de informações adquire novas funções, possibilitando pensar criticamente sobre essas informações que nos são oferecidas, onde possamos transforma-las em conhecimento. As crianças desde muito cedo já convivem com as tecnologias durante muitas horas do dia, seja vendo TV, jogando, ouvindo musica, e muita das vezes elas mesmas sabem manusear esses aparelhos.*

Essas tecnologias chegam à escola por parte de crianças e jovens, e negar as tecnologias dentro desse espaço é fechar os olhos a novas experiências que marcam e dão sentido e significado às experiências e relações na sociedade contemporânea. Há, entretanto, uma forte pressão no sistema de educação básica para que essas mudanças sejam por ele mais rapidamente absorvidas, com a incorporação das novas tecnologias como ferramentas pedagógicas a serem utilizadas na formação de um novo tipo de indivíduo, que seja dotado, além de múltiplas habilidades técnicas, de capacidades para a realização de trabalhos em equipe, a fim de aprender constantemente e adaptar-se a situações novas, que são exigências do mundo contemporâneo.

Em relação a outros setores da sociedade, a escola tem mostrado uma maior resistência à incorporação das mudanças, permitindo um distanciamento progressivo entre o discurso didático-pedagógico e as linguagens institucionalmente não escolares. Assim, um dos grandes desafios da instituição escolar nesse século é reafirmar seu compromisso com um ensino que permita um vinculo critico quanto às novas formas de relação social, destacando as novas tecnologias, no entanto essa não a realidade das escolas brasileiras.

A escola, por sua vez, está diante do desafio de se constituir como ambiente de aprendizagem em rede, onde inteligências coletivas se unem de forma colaborativa para criar novos saberes (LEVY, 1998).

Ainda segundo Moraes (2005), as barreiras devem ser quebradas começando pelas barreiras em sala de aula convencional, com novas práticas, modificando atitudes e comportamentos, aproximando mais dos jovens. A necessidade de reconhecimento e de aproveitamento das inúmeras aprendizagens que ocorrem além dos muros da instituição escolar, são propostas no texto com o intuito de aproximar o discurso didático-pedagógico de linguagens institucionalmente não escolares.

Nesta direção Coutinho, Rodrigues e Alves (2005) em seu estudo trazem uma interessante reflexão. O professor é como mediador do processo de aprendizagem na medida em que este estabelece diálogos, interferências e conexões com os alunos, além disso, propõe repensar a escola como um lugar lúdico e dinâmico. Pensar numa aprendizagem com o currículo flexível, oferecendo novas formas de tratar o conhecimento no ambiente escolar. Nesse caso tratar as tecnologias digitais na escola não seria uma solução para os problemas que a educação enfrenta, mas no sentido de promover debates e reflexões a cerca do tema.

Refletindo, assim, sobre a natureza do currículo e propondo o aluno como centralidade da aprendizagem, Moraes (2000) defende as tecnologias digitais na escola como meios de formação e informações. Entretanto, como observa Macedo (2007), não adianta tentar inovar com as tecnologias digitais sem mudar a concepção do que se entende de ensino e aprendizagem, tratando o currículo como parte de expressões de conflitos simbólicos que se instauram na sala de aula, através de micropolíticas de sentidos.

Nesse contexto Curi (2006) traz essa proposição para a educação, definindo o aluno como o objeto central da aprendizagem e não o professor, sendo a educação um importante instrumento que ajuda a refletir sobre o que se passa a sua volta dos alunos. Esse mesmo cita que a distância entre os discursos de educadores e educandos aumentam, e incorrem no risco de formar gerações hábeis na operação das tecnologias de comunicação, porém

limitadas na leitura destas. A escola representa um espaço de desenvolvimento de práticas sociais, uma vez que é constantemente desafiada a conviver com as transformações que as tecnologias digitais provocam na sociedade e na cultura, alertam Almeida e Silva (2011), por esse motivo é importante pensar o papel da escola, o currículo e de que lugar nos posicionamos como educadores.

Dentro desta perspectiva, um dos motivos que me levou a essa pesquisa, é a possibilidade de construção do conhecimento a partir dos jogos eletrônicos e seu caráter prazeroso e motivador. Acredito que é papel da Educação Física desenvolver um olhar crítico sobre os jogos dentro do espaço escolar, assumindo seu papel de orientação e possibilitando debates mais abrangentes valorizando a cultura dos alunos. Possibilitar a compreensão dos jogos eletrônicos não apenas como uma atividade desinteressada, mas como um objeto da indústria cultural que está carregado de informações e valores interessados.

Este trabalho tem, por isso, como objetivo relatar a prática pedagógica de um professor de educação física sobre a experiência com jogos eletrônicos nas aulas de educação física, estabelecendo um diálogo e possíveis reflexões sobre seu uso.

Para realizar esta monografia buscarei desenvolver um estudo bibliográfico sobre os jogos eletrônicos na área da educação e educação física, e em seguida me aproximo de um professor de uma escola pública que tem problematizado os jogos eletrônicos em seu cotidiano. Aplico uma entrevista semi estruturada proponho relatar sua experiência com os jogos eletrônicos, e trazer pontos importantes para reflexão do seu uso dentro da escola.

A escola aonde o professor trabalha os jogos eletrônicos situa-se dentro de uma Universidade Federal no estado de Minas Gerais. Sua base investigativa é voltada para a produção do conhecimento em ensino, pesquisa e extensão, cujo objetivo é constituir-se como um ambiente de experimentação e renovação educacional, um campo de reflexão e investigação sobre a prática pedagógica. Além disso, é uma escola de educação básica e tempo integral,

atendendo alunos até o nono ano e possui Educação para Jovens e Adultos no noturno.

Optei por não mencionar o nome da escola e do professor entrevistado por questão ética, sendo assim usarei o nome fictício João para me referir ao professor dessa escola. Nessa escola dois professores de educação física trabalham com os jogos eletrônicos, porém neste trabalho procuro me aproximar apenas do professor João devido ao seu histórico profissional, interesse pessoal pelos jogos além do seu trabalho de doutorado ser sobre esse tema.

No capítulo seguinte abordo o papel da escola, a construção do currículo e a forma que as tecnologias podem ser inseridas nesse contexto. E no último capítulo descrevo a visão do professor João a partir das respostas de uma entrevista, aproximando suas experiências ao que a literatura tem publicado sobre o uso das tecnologias na educação e na educação física.

Capítulo 2: ESCOLA, CURRÍCULO E AS NOVAS TECNOLOGIAS.

2.1 A escola.

A função social da escola

A instituição escolar é compreendida, aqui, como um espaço mobilizador do ato de aprender, um ambiente lúdico e dinâmico onde há prazer em aprender. Conforme Charlot (2013) a escola deve ser compreendida como um ambiente favorecedor do desenvolvimento social, crítico e reflexível, onde deve tratar também o uso das tecnologias dentro das salas de aula, de modo a educar os alunos ao uso na construção do conhecimento.

A escola de hoje é fruto da era industrial, foi estruturada para preparar as pessoas para viver e trabalhar na sociedade. Atualmente é necessário ~~re~~ reinventar+, se desejar sobreviver como instituição educacional. É essencial que o professor se aproprie da gama de saberes advindo da presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizadas em sua prática pedagógica (SOUZA; MOITA e CARVALHO, 2011, p.20). A resistência por parte das instituições em atender as novas demandas sociais e cognitivas, e as necessidades dos sujeitos, forçam e nos levam a repensar seus métodos - devido as pressões da modernidade - de forma a adequar as exigências na sociedade atual.

A incorporação do conhecimento construído a partir da relação dos jovens com as tecnologias ainda é negada por parte da escola. Diante disso, as reflexões a cerca do papel da instituição escolar em relação as novas tecnologias, nos direciona ao pensamento de uma educação para as mídias: formando usuários ativos, críticos e criativos. Conforme Belloni (2005) a escola vem se reconfigurando adquirindo novas funções, em um local de construção do conhecimento. É uma tentativa de absorver pra dentro do espaço escolar a cultura digital que já compõe grande parte vida dos alunos, e organizá-la dentro de um currículo flexível no qual haja outras formas de tratar o conhecimento dentro desse ambiente.

O problema atual que esta encontra é o distanciamento das culturas: dos alunos e a escolar, tendo como um dos principais motivos à falta de espaços

comunicativos permitindo maior participação desses sujeitos. A escola por sua vez deve permitir a aproximação entre a tecnologia e os conhecimentos que esta pode favorecer mesmo em meio a inúmeras dificuldades no processo, desde o laboratório de informática a professores que saibam usar este recurso a favor de uma nova forma de ensino e aprendizagem. De acordo com Orofino (2005),

A escola pode e deve intensificar o diálogo entre a cultura escolar e a cultura midiática ao oferecer oportunidades de produção de narrativas de autoria dos estudantes com o uso de novas linguagens e tecnologias" (p. 29).

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) são um conjunto de aparatos virtuais e reais que tem o principal objetivo de proporcionar e facilitar a troca de informação e comunicação a toda a população por diversos meios. Estas têm como base a linguagem oral, escrita e a advinda da síntese do som, da imagem e do movimento (BELLONI, 2005; KENSKI, 2010). TIC é usado para se referir a outros termos como: mídias; mídias digitais; novas mídias; meios de comunicação de massa; (novas) tecnologia da informação; e Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC).

Os objetivos das TIC na educação é proporcionar aos alunos a aprendizagem e ressignificação presentes em seus conteúdos. Assim, seria importante repensar o espaço escolar, a mudança do pensamento sobre o ensino e aprendizagem, e até onde o aluno aprende o que provoca uma reflexão do currículo, de forma a tentar suprir as necessidades das novas gerações.

As novas tecnologias de informação e comunicação, caracterizadas como midiáticas, são, portanto, mais do que simples suportes. Elas interferem em nosso modo de pensar, sentir, agir, de nos relacionarmos socialmente e adquirirmos conhecimentos. Criam uma nova cultura e um novo modelo de sociedade (KENSKI, 2004, p. 23).

Ao pensar em inserir as TIC na educação é importante pensar a sua estrutura física, as salas de aulas, o pátio, a sala de vídeo, a sala de informática e que tipo de educação está sendo oferecida nos cenários atuais. Visto que esses jogos possuem atributos a fim de uma aprendizagem mais lúdica a escola poderia absorver esses recursos pedagógicos aproximando os

jovens e as tecnologias e formando sujeitos críticos acerca do seu uso na sociedade em que vivem.

2.2 Currículo:

Neste capítulo procuro trazer brevemente definições sobre o currículo, como este é construído e de que modo integrar as novas tecnologias dentro da sua estrutura.

Os jogos eletrônicos podem constituir o currículo escolar contribuindo na formação dos sujeitos e seu processo de aprendizagem? Segundo o MEC currículo é

Um conjunto de práticas que propiciam a produção, a circulação e o consumo de significados no espaço social e que contribuem, intensamente, para a construção de identidades sociais e culturais. O currículo é, por consequência, um dispositivo de grande efeito no processo de construção da identidade do (a) estudante (MOREIRA & CANDAU, 2007, p. 28).

O currículo é construído de acordo com a necessidade de cada escola, refere-se a qual conhecimento deve ser ensinado, o que e como ensinar. Ao selecionar o saber escolhemos também quais tipos de sujeitos queremos formar, e atualmente sentimos a necessidade de educar também para o uso das tecnologias. As tecnologias de informação e comunicação (TIC) na educação só tem efeito se forem integradas e estruturadas dentro do currículo, estabelecendo uma compatibilidade com o funcionamento escolar.

As tecnologias digitais não resolvem os problemas da educação não garantem melhoras no aprendizado e desenvolvimento do currículo, e só terão efeitos se integradas ao currículo escolar, afirmam Valente (2010), Almeida (1997) e Almeida (2008). No entanto, os jogos eletrônicos podem constituir o currículo escolar contribuindo na formação dos sujeitos e seu processo de aprendizagem.

Por isso é importante permanentemente atualizar a escola e o currículo, capacitar professores, mudar a forma de ensinar e de aprender, auxiliar os alunos a relacionar, interpretar, contextualizar, significar e aprimorar o conhecimento. Além de aprender a experimentar o estudante adquire novas competências cognitivas que o prepara para futuras aprendizagens e resoluções de problemas, e, talvez o mais importante como relatado acima, ele

compartilha seu conhecimento construído ou adquirido com outros, formando-se assim filiações entre indivíduos de diferentes realidades socioculturais (GEE, 2007)

2.3 Professores:

O preparo dos docentes brasileiros para a utilização de mídias e objetos digitais como materiais didático-pedagógicos ainda é insipiente. Lévy (1993) salienta a importância da utilização da multimídia na educação. O autor reforça que todo conhecimento é mais facilmente apreendido e retido quando a pessoa se envolver mais ativamente no processo de aquisição de conhecimento. Portanto, graças à característica reticular e não linear da multimídia interativa a atitude exploratória é bastante favorecida. É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa+(LÉVY, 1993, p. 40). Embora a educação e a comunicação são indissociáveis, o professor pode utilizar-se de um aparato tecnológico na escola visando à transformação da informação em conhecimento. Apesar de serem geralmente associados ao lazer e entretenimento os jogos eletrônicos podem ser utilizados como atividade de ensino e aprendizagem com vasto potencial educacional ainda a ser explorado.

2.4 Jogos eletrônicos:

Jogos eletrônicos (Jes), jogos digitais ou games são considerados componentes da cultura digital, fenômeno crescente desde as últimas décadas, vistos apenas como forma de entretenimento, sem seriedade e violentos. Surgidos na década de 1960, os videogames tinham como objetivo inicial o entretenimento (REIS; CAVICHIOLLI, 2008), porém, dados recentes mostram que eles vêm se aprimorando e reconfigurando o tempo que antes era dedicado à música, à televisão e ao cinema (CARELLI, 2003). Dentro das novas mídias se encontram os jogos eletrônicos, aparatos tecnológicos que contam com recursos gráficos altamente desenvolvidos aproximando cada vez mais da realidade humana.

Os *games*, ricos de significados, proporcionam a imersão do educando em um mundo de fantasia, um ambiente mutável e imprevisível (Alves 2008).

São mídias lúdicas, com importante potencial de engajamento, capaz de suscitar aprendizagens e saberes em diferentes âmbitos.

Helenice Mirabelli (2008) em seu trabalho apropria do conceito de Poole (2000, p.21 . 44) citado por Santaella (2007, p.409) no qual aponta que os jogos dividem-se nos seguintes gêneros: os jogos de atirar (*shooting*), os de corrida, os de exploração, os de luta, os *god games*, os jogos de estratégia em tempo real, os esportivos, os de quebra-cabeça (*puzzle*) e os RPG (Role-Playing Games) que também são denominados jogos de personagens, um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

A autora ainda acrescenta Neitzel (2000) *apud* Santaella (2007) os games podem ser agrupados em três grandes classes: a) jogos baseados em ação, não narrativos (luta, competição, pular e correr, esportivos etc.); b) jogos de inteligência, construir e destruir (simulação, quebra-cabeça, estratégia, enigmas etc.); c) jogos de exploração, de aventura, narrativos (RPG gráficos e textuais). Já Eucidio Pimenta Arruda (2009) baseado em ESA (2008), Wolf (2001) e Belli e Raventós (2008), classificam os jogos em relação ao gênero sendo eles: ação, luta (*fight*), esportes, corrida, simulação, RPG, RTS ou Real Time Strategy são jogos de estratégia, em tempo real para computadores, que se baseiam na construção e desenvolvimento de nações, país, tribo, cidade, planeta etc. as ações são simultâneas no ambiente computadorizado, ou seja, um jogador não precisa aguardar a ação do outro para jogar.

Filomena Moita (2007b) compreende os JEs como uma forma de assimilação do mundo permeado pelas tecnologias com as quais convivemos, com seus painéis de caixa bancário eletrônico, celulares e computadores. Os jogos digitais provocam alterações na cultura e nos modos de relacionar na sociedade,

Além das influências econômicas, enfatizo também as influências sociais, como a criação de clãs, grupos com comportamentos e interesses comuns e tribos culturais; trabalhistas, como novos empregos e empresas surgidas em decorrência do jogo; acadêmicas, com a criação de cursos voltados para o desenvolvimento de games; e até no surgimento de novas profissões, com a profissionalização do jogador de games. Uma profissão que vem atraindo cada vez mais jovens jogadores (MOITA, 2006, p. 39).

Além dos modos de relacionar citados acima existem relações de poder presentes nos jogos ditais como afirma Claudio Lúcio Mendes

A reciprocidade entre as tecnologias da informática e os jogos eletrônicos (como um dos aspectos que evidenciam avanços de ambos e tornam os jogos eletrônicos objetos de consumo mais desejáveis) e a descrição de alguns saberes que constituem os jogos eletrônicos (como um dos aspectos que os tornam artefatos de governo da conduta) mostram como são intercambiantes as relações entre poder e saber (MENDES, 2006, p. 27).

Este autor considera que as formas de poder-saber dínamos para o processo de atualização e virtualização que ocorrem por conta da conexão jogo-jogador fazendo com que ambos estejam sempre em transformações e criações. Para Cláudio Lúcio Mendes (2005), os JE favorecem a aprendizagem através de seu uso como simuladores de elementos da vida cotidiana, como no caso de guiar automóveis, simuladores com intenções profissionais, como os utilizados para o ensino de pilotos de helicópteros e aviões comerciais, e, até, para fins militares, com seus simuladores para o treinamento de soldados (FRIEDMAN, 1997; MORTENSEN, 2002, *apud* MENDES, 2005, p.1).

Os jogos eletrônicos educacionais, contudo, devem ser estruturados de modo a serem capazes de fornecer apoio ao desenvolvimento cognitivo do estudante não somente em situações tutoriadas, mas também em situações individuais. De um modo ou de outro, há um potencial a ser explorado nos jogos eletrônicos como ferramentas para o estímulo do desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Um jogador de videogame faz progressos visíveis, à medida que consegue mais pontos e passa para o próximo nível, a construção do conhecimento acontece quando o jogador passa por desafios, as tentativas e os erros são fatores que o motivam, e apesar do seu principal caráter, a ludicidade, os jogos favorecem o desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos e sociais. *o desafio de condições sempre novas de jogo acrescido ao sentimento de controle que crianças dizem que o computador lhes propicia, cria um atrativo duradouro (GREENFIELD, 1988, p. 108).*+

Para Arruda (2009), os jogos digitais oferecem perspectivas imersivas que se configuram como retirada parcial da realidade vivida, necessária para garantia de manutenção desta. No que se refere ao potencial catártico dos jogos, os psicanalistas afirmam que por meio deles é possível desencadear

processos de repetição, recordação e elaboração. Esses processos possibilitam ao indivíduo crescer, constituir-se como sujeito, vencendo seus medos (ALVES, 2005, p. 22). Este autor defende a ideia de que a violência não é exclusividade dos jogos digitais e, como tais, não podem ser considerados como centralidade para a explicação dos problemas psicológico-cognitivos das novas gerações (p. 87)+

Vagheti e Botelho (2010) usam o termo *exergame* para se referirem ao exercício físico associado aos videogames, esse termo é bem usado e encontrado na literatura, apresentando uma nova ferramenta educacional para as Ciências da Saúde, especialmente para a Educação Física, visto que o movimento humano é característica fundamental nesses tipos de games. O *Exergame* é a combinação do jogo eletrônico associado ao exercício físico, que possibilita o desenvolvimento de habilidades sensoriais e motoras, graças à possibilidade de emulação perceptiva e de atuação, propiciada por mecanismos de realidade virtual e tecnologias de rastreamento e atuação. Alguns exemplos atualmente disponíveis no mercado são a Nintendo Wii, XBOX e *Play Station*, esses consoles permitem que o jogador reproduza os movimentos do jogo, isso acontece pelos sensores de movimentos que eles possuem. Recentemente, em 2006, foi desenvolvido o Nintendo Wii Sports, possibilitando ao usuário ter a experiência do movimento de diversos esportes, como golfe, boxe, tênis, boliche, baseball, arco e flecha, além do Wii Fit, que permite praticar yoga, skate e snowboard. Ferreira e Junior (2009) trazem uma explicação sobre o console.

Nos jogos em geral e nos jogos de simulação em particular, esse é um dos recursos mais utilizados para dar ao jogador a sensação de pertencer ao ambiente. Se, aliado a essa técnica, são utilizados outros recursos, como sensores de movimentos, *joysticks* sem fio ou ainda sem botões, as possibilidades de imersão se tornam certas. O console *Wii*, da Nintendo, é um exemplo claro por trazer um diferencial que se apresenta com o controle remoto sem fio, que reconhece os movimentos do usuário e os transfere para o computador.

Capítulo 3: O OLHAR DO PROFESSOR SOBRE O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA ESCOLA, CURRÍCULO E AS NOVAS TECNOLOGIAS.

Os jogos eletrônicos são produtos da cultura digital, advindos de um grande desenvolvimento tecnológico, propagados pela mídia em nossa sociedade. Esses jogos já são levados para dentro desse espaço, rompendo regras, resistindo à proibição e tomando conta dos intervalos e momentos de lazer dos alunos e professores. Ao inseri-los no contexto escolar é de extrema importância uma educação para as mídias segundo Belloni (2005), no entanto resta saber como esses objetos tecnológicos podem compor a cultura escolar, pois já compõe a cultura juvenil.

Com isso caberia aos professores iniciar o movimento reflexão das práticas digitais dentro da escola, e uma reflexão acerca das suas possibilidades. De que modo o professor poderá integrar os jogos nos conteúdos curriculares? Como os jogos são entendidos pelo professor? E de que maneira ele media esse conhecimento aos alunos? É possível pensar o lazer para dentro do espaço escolar por meio desses jogos?

Para responder tais perguntas procuro aproximar de um professor que tem um interesse pessoal sobre a temática e já iniciou tal movimento dentro da escola onde trabalha.

Porque os jogos eletrônicos? Quais interesses em trabalhar esse tipo de jogo?

No diálogo sobre o uso dos jogos eletrônicos dentro do ambiente escolar, o professor João se questiona sobre o porquê negar um recurso tecnológico que possui uma grandiosa riqueza, principalmente aspecto motivacional proporcionando uma imersão no contexto das aulas.

Afastado da educação física escolar por oito anos, e quando retorna à escola, se depara com esse cenário, que certamente lhe desperta interesse. João diz:

O interesse pelos jogos eletrônicos surge devido à quantidade de aparelhos eletrônicos que os alunos levavam para a escola, mesmo a escola sendo pública e não ser de nível socioeconômico alto, a maioria dos alunos possuem esses equipamentos.

De acordo com o professor esses episódios também são presenciados dentro do seu ambiente familiar, com seus filhos. Daí parte a ideia de como seria experimentar esse recurso - que hoje é possível devido ao fácil acesso tecnológico - nas aulas de educação física. Antes de começar a usar os jogos o professor realizou uma pesquisa, buscando informações relatos de experiências o tema. Foi possível verificar através de suas pesquisas que existem alguns estudos aqui no Brasil, mas a maioria dessas pesquisas são no exterior.

O interesse vindo do professor faz-nos pensar e direcionar numa aprendizagem pautada nas novas necessidades do aluno, onde este é o objeto central e, pensar as práticas culturais juvenis como parte integrante do sujeito nos ajuda a entender suas maneiras de se relacionarem com seus pares e com o conhecimento e de estarem inseridos nas sociedades contemporâneas+ (FERREIRA, 2008).

As trocas simbólicas entre jovens jogadores, proporcionada por meio dos jogos em níveis ainda não analisados pela ciência, cujas implicações transformam a experiência desses sujeitos consigo e com o mundo, gera para a escola necessidade de se inteirar, ao menos em parte, sobre a dimensão transformadora da maneira como o jovem desenvolve estratégias para aprender fora do ambiente escolar, argumenta Arruda (2008).

Acredito que, mais do que o aspecto quantitativo do uso dos jogos digitais pelos jovens, é tarefa das mais importantes para a escola compreender os mecanismos cognitivos envolvidos no processo de aprendizagem dos jogos, bem como analisar formas de fomentar iniciativas dos jovens para a construção de estratégias de aprendizagem autônomas (Arruda, 2008, p. 96).

De que maneira os jogos eletrônicos afetam a escola e o currículo?

A partir do entendimento do currículo como construção do conhecimento segundo as necessidades dos sujeitos em que permite experiências em torno de conteúdos, seria possível uma atualização do currículo de modo a incorporar a cultural digital e os jogos como um dos seus componentes?

O currículo do estado de São Paulo apresenta a proposta de ensino para o terceiro ano do ensino médio com o tema virtualização do corpo nos jogos digitais, relacionando os jogos digitais e as mídias. Este documento tem por interesse a alfabetização tecnológica dos alunos, % Educação Física neste currículo é compreendida na perspectiva cultural, priorizando as culturas juvenis dos alunos da escola e as práticas corporais atreladas a eles (FERREIRA, 2014, p.32)+.

Do ponto de vista do professor os jogos usados em dispositivos móveis como tablet e celular chega a incomodar alguns professores de outras disciplinas que passam pelos espaços da escola e não entendem o que está acontecendo, gerando certo desconforto para a escola. Os próprios pais já relataram que seus filhos tem usado o celular nas aulas de educação física.

Conforme o professor em um primeiro momento isso gera uma discussão, as pessoas entendiam que os alunos estavam apenas mexendo no celular durante a aula, desconheciam o porquê daquilo. Aos poucos os pais juntamente da escola tem sido informado sobre a proposta de ensino (em que inclui o uso do celular), e o que queremos introduzindo as novas tecnologias nas aulas de educação física.

Em relação aos alunos, o professor diz ser notável pela maioria dos alunos o gosto pelo jogo independente se há aprendizado ou não, alguns relataram que depois da experiencia com o jogo eletrônico de tênis foi possível aprender a contagem do placar, como é lançada a bola no jogo de golfe e suas características físicas, jogos esses usados nas durante as aulas.

Contextualizando o relato do professor mencionado acima, Kruger e Cruz (2001, p. 15) sugerem,

Muito ainda precisa ser estudado na relação da criança [e do jovem] com o videogame. Existe uma série de aspectos que precisam ser analisados detalhadamente, como os psicológicos, os educativos e os fatores da comunicação. Também é preciso que haja menos preconceito em relação aos games por parte de pais, educadores e pesquisadores. Muitas críticas negativas dos jogos afirmam a questão da manipulação, imperialismo e globalização. Entretanto, algumas delas são baseadas no senso comum, sem apresentar argumentos sólidos ou mesmo de levantamentos empíricos.

Jogos eletrônicos na organização do conhecimento: conteúdo ou recurso tecnológico? De que maneira as tecnologias estão presente na escola?

A educação física enquanto disciplina obrigatória no currículo é compreendida por sua diversidade de conteúdos, onde o corpo e movimento estão inteiramente ligados constituindo uma cultura corporal de movimento, poderia incluir os jogos eletrônicos dentro dos conteúdos. Por exemplo, os jogos eletrônicos como um tema dentro do conteúdo dos jogos brinquedos e brincadeiras. As outras disciplinas poderiam e podem buscar diferentes formas, conforme suas especificidades, para inserir os JECs nas aulas, tornando a aprendizagem prazerosa.

Nesse aspecto o entrevistado cita que os professores das disciplinas de português, matemática e inglês usam aplicativos como recurso pedagógico nas aulas. Além disso, relata ter visto um grupo de alunos apresentarem um trabalho na feira de ciências sobre um jogo no Wii. Há dois anos aproximadamente acontecia nessa escola uma oficina do segundo tempo com tema "jogos tecnológicos", em que o jogo eletrônico (tais como o Pac Man e Mario Bros, por exemplo) era reproduzido nas aulas. O professor João relata:

Com relação a outras disciplinas o que posso dizer é que existem mídias digitais, ou seja, existem aplicativos sendo usado nas aulas de português, matemática e inglês. Eu tenho notícias de aplicativos, com relação com jogos eletrônicos, me lembrando de uma experiência que eu vi numa feira de ciências da escola. Um grupo de alunos apresentou um trabalho a partir de um jogo usando wii, é a única experiência que conheço. Não sei dizer se o uso do jogo eletrônico está presente como o uso dos aplicativos. Eu e o Henrique usamos os jogos nas nossas aulas, com os alunos na faixa etária de 10 a 12 anos, e o Henrique com os de 8 a 12 anos.

A princípio o jogo eletrônico tem sido experimentado como um "suporte" na aprendizagem e um recurso pedagógico associado o conteúdo no qual se pretende ensinar. Durante o diálogo o professor relatou uma de suas aulas, o conteúdo trabalhado era os Jogos Olímpicos, e o tema da aula o Boxe. Os alunos jogavam o boxe com um saco feito de coletes, explorando o máximo os movimentos corporais, e paralelamente jogavam o boxe no Wii, o "real" e o "virtual" estavam presentes durante a aula. A ideia é usar os JECs de forma a

enriquecer as experiências e a aprendizagem sobre as práticas corporais vivenciadas através da educação física no espaço escolar.

O espaço do jogo tem o potencial atrativo diferenciado comparado aos espaços nas quadras e salas de aulas, um fator positivo, pois é por meio desse atrativo que os alunos se interessam mais pelo conteúdo. Adiante seria possível pensá-los como conteúdo de ensino, mas por enquanto isso ainda não aconteceu.

Alguns professores já começaram a introduzir os jogos eletrônicos nas aulas de educação física, um exemplo dessa prática são dois professores de uma escola particular na região da pampulha em Belo Horizonte que reproduziram alguns jogos nas aulas durante um bimestre.

A proposta de um elemento tecnológico ter a função de recurso pedagógico pode ser observada no estudo de Ferreira (2014), em que a pesquisadora e o professor atuaram em conjunto para a elaboração de possibilidades da utilização dos jogos digitais nas aulas de Educação Física, a partir dos conteúdos do Currículo do Estado de São Paulo para o 9º ano do Ensino Fundamental.

Outro estudo que traz experiência com os JEs é o de Souza; Ramos e Cruz (2010), sobre uma oficina de jogos eletrônicos. Para os autores a presença dos pais dos envolvidos é relevante na inserção desses jogos em ambiente escolar, favorece a aprendizagem e contraria a ideia de serem meros objetos de entretenimento.

Em 2012, trabalhamos no Colégio de Aplicação da UFSC, com uma turma de 4º ano, composta de 24 crianças de idade de nove a 11 anos, sendo uma aluna especial. As oficinas foram organizadas em base à proposta da professora de Artes da turma, que, ao longo do semestre, tinha iniciado um projeto, como parte de seu doutorado, com as crianças, elaborando uma história (narrativa). A partir disso, o projeto da professora levou os alunos a adaptar e vivenciar a história, primeiramente encenando com fantasias e seus desafios, e em outro momento, em que nosso projeto entrou, adaptando a mesma narrativa a um jogo eletrônico (CRUZ & NÓVOA, 2012). Utilizamos mais uma vez o *software* RPGMaker, que se encaixava melhor com a atividade, por conter gráficos e figuras da idade medieval que se encaixavam com a narrativa construída pelas crianças. As sessões foram realizadas durante as aulas das professoras, ao contrário das outras oficinas que até agora utilizavam o contraturno. Isso proporcionou uma grande presença das crianças e a finalização das fases feitas pelas duplas na última semana do semestre letivo. Por

causa da greve, ficamos com a responsabilidade de juntar as fases em um jogo só. Assim, quando as crianças voltaram às aulas em setembro, puderam jogar, avaliando e aperfeiçoando a versão final, comparando-a com a proposta inicial da narrativa. As respostas das entrevistas realizadas com as crianças mostraram que a mediação foi importante e que, apesar de os games serem interativos e poderem ser aprendidos por tentativa e erro, alguns comandos e ações realmente precisam de alguém que ensine. Algumas semanas depois de encerrado o projeto, as crianças fizeram para seus pais apresentações sobre o que haviam aprendido na escola, criando um cenário de papel em 3D, desenhando alguns personagens que haviam colocado no jogo e encenando para eles como funcionava uma fase do jogo. Ao final, jogaram a primeira fase do jogo para os pais verem como era o game que haviam desenvolvido. Com isso, fechamos o ciclo da pesquisa e pudemos também mostrar aos pais e a toda a escola como tinham sido o trabalho das crianças e os resultados obtidos no projeto (p. 190-191).

Tipos de jogos usados e algumas dificuldades encontradas na realização das aulas.

O trabalho com os JEs não é tão simples, ao mesmo tempo em que não é preciso muito espaço para que eles sejam realizados é necessário recursos tecnológicos o que muitas das vezes se consegue rápido, como por exemplo, um laboratório de informática, computadores que suportam jogos avançados, uma rede de internet rápida e outros itens.

O universo dos games oferecem diversos tipos de jogos, do mais simples ao complexo contando com os recursos audiovisuais cada vez mais avançados, além de narrativas que envolvem os jogadores.

O professor relata ter usado o console Wii durante algumas aulas, nesse videogame os alunos jogaram o boxe, golf e tênis. Os jogos de atletismo, ciclismo, remo, hipismo foram jogados no Ipad e no computador. Esses jogos compõe o projeto que o professor estava trabalhando com os alunos que é Jogos Olímpicos.

Em momento o professor relata ter oferecido aos alunos uma experiência do real e do virtual durante o jogo de Boxe. Os alunos jogavam o jogo no Wii e paralelamente praticavam o jogo real. Essa intenção do professor pode ser comparada com o estudo de Baracho, Gripp e Lima (2010) que usaram um jogo de Baseball no Wii Sports com alunos de uma escola pública, e em seguida esses indivíduos jogaram o baseball com regras adaptadas no gramado da escola.

Outro ponto relevante mencionado na entrevista são as dificuldades encontradas para a inserção desses jogos na escola. Um problema relatado pelo professor é que visão os pais tem acerca do assunto, alguns deles tem se queixado, talvez por não entender o filho usando o celular nas aulas de educação física. O professor não vê como um problema, mas ele diz que necessário convencer os pais no sentido de entenderem o porquê desse objeto nas aulas. Outra dificuldade apontada é de ordem técnica, ou seja, os equipamentos necessários para que os alunos joguem. O professor relata:

O Wii, por exemplo, é bem interessante, porém os jogos que possuímos são poucos para oferecer aos alunos. Conseguimos realizar uma quantidade maior de jogos com o Ipad porque o Wii envolvia compra de mais CDs, e por enquanto não temos verba.

... O professor Henrique trabalha o tema jogos e brincadeiras, daí ele leva sua turma para sala de informática onde meninos brincam com o jogo digital de acordo com o tema da aula. Alguns jogos que se assemelham com pegadores por exemplo.

No entanto alguns computadores da escola se encontram com problemas técnicos, não dão pra jogar e às vezes a internet está lenta, o que prejudica o desenvolvimento do jogo e da aula. As dificuldades na aula estão associadas à qualidade e quantidade de jogos que pode ser oferecida aos alunos. A partir das informações fornecidas pelo relato docente essa situação é comum em grande parte das escolas brasileiras, principalmente nas redes publicas. Ao referir a essa ideia relacionado ao estudo de Souza, Ramos e Cruz (2013),

Apesar desse cenário favorável, mesmo considerando a autonomia e a iniciativa própria dos professores, o uso de jogos eletrônicos na educação ainda encontra obstáculos na discussão e preparo dos docentes para considerá-los como recurso pedagógico. Outras dificuldades se situam na impossibilidade de acesso aos games pagos para uso em laboratórios escolares, no desconhecimento de títulos gratuitos existentes e, finalmente, na falta de jogos educativos, gratuitos e em português, na *internet*.

Quais contribuições os jogos eletrônicos podem trazer de modo geral?

James Paul Gee é uma referencia em estudos sobre game e aprendizagem, Gee (2004) *apud* Arruda (2008), reconhece que os games estimulam o jovem a ser mais crítico, construtivo e reflexivo do que o ensino convencional numa sala de aula. Para o autor, os jogos, com suas estruturas desafiantes, são mais eficazes na aprendizagem do que os ambientes da sala

de aula convencional. Para Gee se crianças ou adultos jogam videogames, eles estão construindo caminhos para aprender ativa e criticamente sobre o mundo mediante novos meios propiciados na experiência possibilitada pelos espaços abertos de aprendizagem.

Sabendo que alguns professores têm utilizado os recursos digitais, no caso os aplicativos, dentro do espaço dessa escola, segundo o professor João o uso dos jogos eletrônicos nas disciplinas na educação física é um processo inicial. O primeiro ponto de partida é pensar o uso das novas mídias no espaço escolar, sendo componente da cultura do jovem, e trazer debates para salas de aula de modo a provocar os alunos a refletirem sobre seu uso, o que de fato é papel da escola se apropriar dessas questões.

Logo se pode pensar quais possibilidades metodológicas que a escola pode adotar dentre a diversidade da cultura digital. Alguns se opõem à incorporação das novas mídias dentro do espaço escolar, demonstrando grande resistência e preconceitos. Trazer o jogo eletrônico para dentro da escola na ideia de usá-los como um recurso ou objeto de estudo, e não apenas invadir todos os espaços sem nenhum objetivo e orientação. João explica:

Do meu ponto de vista como professorq estou investindo nesse primeiro momento como recurso didático, assim como a professora de inglês. O outro movimento que a escola deve fazer mas não iniciei e parece que essa professora também não iniciou, é pensar as praticas digitais a como um conteúdo de ensino, os jogos eletrônicos compondo o currículo da disciplina de Educação Física.

A aprendizagem a partir do virtual ou digital é uma nova forma de aprender, e trazer esse objeto para sala de aula no sentido de aproximar a cultura dos jovens sem a dissociação do prazer com a cultura escolar, completa o professor.

À medida que a escola opta por usar recursos ou atividades que proporcionam o prazer em aprender, mais os alunos se interessam o que torna significativo, e aproximam as linguagens dentro da escola, o que poderia tornar a escola ainda mais aberta à diversidade e cultura ao tratar debates sobre as mídias na sociedade. E o jogo eletrônico resultado do avanço tecnológico na indústria dos que mais cresce nos cenários atuais entraria nessa discussão como objeto da mídia.

Durante a entrevista o professor relata que a escola tem apoiado seu trabalho com os jogos eletrônicos além de ceder uma sala para que essas aulas aconteçam.

Conseguimos um espaço ao lado do pátio que damos aula, foi deixado para gente montar um laboratório de jogos digitais. Então por enquanto tem duas TVs, um Wii, um Playstation, e um computador antigo também. Então a escola já ofereceu pra gente um espaço pra montar o laboratório que já tem sido utilizado. Tivemos uma conversa juntamente com outros professores e a coordenação para falarmos do uso do celular, pois no regimento escolar diz proibir o uso do celular quando não tem a ver com a proposta da aula. Não tivemos nenhum movimento contrario na escola no sentido de nos proibir de usar o celular ou convencer de que não seria interessante, João diz.

Diante dessa fala é possível notar a abertura da escola e o interesse que esta demonstra ao trabalho do professor. Nesse caso a escola reconhece que essa ação de experimentação das tecnologias presentes na nossa cultura é uma nova forma de interagir com o conhecimento, resultando em novas formas de aprendizagem.

Avaliação

Ao final da entrevista foi questionado ao professor sobre a forma que adota para avaliar seu trabalho, o professor João explica que a avaliação acontece em duas formas: o aprendizado dos alunos e a prática pedagógica. Com relação a pratica do professor ele diz:

Mesmo estando no inicio, temos ampliado o universo dos alunos, e o universo de metodologias que empregamos na aula, e no meu ponto de vista por ser inicial está sendo válido.

Os registros feitos por João são usados para avaliar as aulas por meio de gravações dos depoimentos dos os alunos.

O que tenho visto é que a maioria gosta da presença dos jogos nas aulas de Educação Física, eles veem relação entre os temas práticos e os jogos digitais, mas tem hora que tenho impressão é que pra eles ainda não está muito claro qual o lugar do jogo digital ali na aula, na perspectiva do aluno ele vê como uma coisa divertida do que como algo que ta contribuindo pra aprendizagem dele.

Segundo João a aprendizagem acontece mais na perspectiva do prazer em jogar, do que na ideia de aprender algo com o jogo devido ao aspecto do divertimento, porém, os alunos jogam sem saber que nessa ação existe uma intencionalidade da parte do professor.

Considerando os fatores motivadores que os JEs possuem, estes podem trazer para as aulas de educação física práticas diferentes, conteúdos diversificados, esportes inabituais, formas divertidas e motivadoras de se abordar os temas nos ambientes educacionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da experiência do professor, fica visível que é possível a educação física se apropriar dos jogos na escola, auxiliando na aprendizagem e integrados aos conteúdos. Os estudos sobre esse tema ainda são iniciais, e percebo a necessidade de mais reflexões na área da educação e da cultura juvenil.

Para alcançar tais objetivos é importante a formação dos professores para o uso das mídias. Sendo assim a escola seria o local ideal para possíveis debates, reafirmando seu papel na sociedade. As novas tecnologias só tem efeito se integradas ao currículo, porém não resolvem os problemas que a educação enfrenta atualmente.

Contudo, é importante o reconhecer os jogos como uma cultura digital, e perder o receio em experimentá-lo. Não há um modo padronizado para utilização dos jogos, o passo inicial é proporcionar a aproximação da cultural digital, experimentar e introduzir o jogo dentro do espaço escolar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. O computador como ferramenta na reflexão, na formação e na prática do professor. **Revista da APG** - Associação de Pós Graduandos da PUC/SP, São Paulo, v. 1, p. 190-202, 1997.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Tecnologias na Educação: dos caminhos trilhados aos atuais desafios. Bolema. **Boletim de Educação Matemática** (UNESP. Rio Claro. Impresso), v. 1, p. 99-129, 2008.

ALMEIDA, M. R. A cultura digital e a economia do tempo. In: **II Simpósio ABCifer É Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura**. Puc/SP, nov. 2008

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de; SILVA, Maria da Graça Moreira da. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo. **Revista e-curriculum**, São Paulo, v.7, n.1, Abril, 2011.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** 2009. 238 f. Tese (Doutorado em Educação) . Faculdade de Educação/UFMG. Belo Horizonte, 2009.

Azevedo, Victor de Abreu; Pires, Giovani de Lorenzi; Silva, Ana Paula Sales da; Jogos Eletrônicos e suas possibilidades educativas. **Revista Motrivivência**, nº 28, Julho/2007.

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**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

BELLI, Simoni; Raventós, Cristian López. Breve historia de los videojuegos. In: **Athenea Digital**. N. 14: 159-179 (outono de 2008), ISSN: 1578-8946

BELLONI, Maria Luiza. **O que é Mídia-Educação**. 2.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. (Coleção polêmica do nosso tempo, 78).

CHARLOT, B., 2013. **Da Relação com o saber às práticas educativas**. São Paulo: Cortez.

COUTINHO, I.J; RODRIGUES, P.R; ALVES, L.R.G. Jogos eletrônicos, redes sociais e dispositivos móveis: reflexões para os espaços educativos. XI Seminário SJEEC. Disponível em: <http://revistas.uneb.br/index.php/sjec>

CURI; Fabiano Andrade. Uma proposta para a leitura crítica dos videogames; **Comunicação & Educação**. São Paulo, v. 11, n.2, p.189-195 2006. Disponível em: www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/3

CRUZ, Dulce Márcia; NÓVOA, Raíssa. **Games na escola: jogando e aprendendo nos mundos virtuais**. 2012. (Relatório de pesquisa)

Escola: espaço para produção do conhecimento. **Comunicação & Educação**, São Paulo, 161 : 29 a 35, set. Idez. 1999.

ESA. Essential Facts about The Computer and Video Game Industry. Sakes Demographic and usage data. USA: Entertainment Software Association, 2008.

FERREIRA; A. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo**. 2014. 129 f. Tese (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Instituto de Biociências Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Rio Claro/SP 2014.

FERREIRA; H. M. C. **Jovens e jogos eletrônicos: práticas culturais e modos de subjetivação**. 2008. 154 f. Dissertação (Mestrado em Educação) . Faculdade de Educação/ UERJ. Rio de Janeiro 2008.

FERREIRA; Helenice Mirabelli Cassino. JUNIOR; Dilton Ribeiro do Couto. **Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola**.

FRIEDMAN, Ted. Making sense of software: computer games and interactive textuality. Disponível em: www.duke.edu/~tlove/simcit.txt.

GEE, J.P. (2007b). *Whats vídeo games have to teach us about learning and literacy*, 2nd edn. New York: Palgrave/ Macmillan.

GREENFIELD, P. M. *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*. São Paulo: Summus Editorial, 1988.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2004. (Série Prática Pedagógica).

KRUGER, Fernando Luiz; CRUZ, Dulce Márcia. Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança. In: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2001, Campo Grande, **Anais...** Disponível em: <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/4711/1/NP8KRUGER.pdf>.

LÈVY, P. (1998). **A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?** 2ª ed. São Paulo: Edições Loyola.

MACEDO, R.S. **Currículo, conceito e pesquisa**. Editora Petrópolis: Vozes, 2007.

MENDES, C. L. **Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse?** Licere, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, 2005.

MENDES, Claudio L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. São Paulo: Papyrus, 2006.

MOITA, Filomena M.G.S. **Games: contexto cultura e curricular juvenil**. João Pessoa, UFPB, 2006 (Tese de Doutorado)

MOITA, Filomena. **Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: SP: Editora Alínea, 2007.

MOITA; F. SANTOS; A. **Os jogos como contextos curriculares: um estudo das construções de gênero no Í The SIMSÍ**. In: SOUZA, R. P; MOITA, F. M. C. S. C; CARVALHO, A. B. G. (Org.) 21. Ed. *Tecnologias Digitais na Educação*. Campina Grande: EDUEPB, 2011. p.105-129.

MORAIS, Carlos Vinicius de. **De um mundo da escola para a escola do mundo: reflexões sobre meios e sobre fins**.

MORAIS, G.M.S., 2000. Novas tecnologias no contexto escolar: dois quadros e um desafio. **Comunicação & Educação**, Departamento de Comunicações e Artes/USP, 2000, n. 18, pp. 15-21.

MOREIRA, Antônio Flávio Barbosa; CANDAU, Vera Maria. **Indagações sobre currículo: currículo, conhecimento e cultura**. Brasília, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag3.pdf> Acesso em: 28 jun. 2013

MORTENSEN, Toril. Playing whith players. **The International Journal of Computer Game Research**, v.2, i. 1, July 2002. Disponível em: www.gamesestudies.org

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade**. São Paulo: Cortez, 2005.

SANTAELLA, *Lúcia*. **Games e comunidades virtuais**. 2004a. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html> . Acesso em: 23 mar. 2007.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004b.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007

SOUZA, Terezinha Fernandes Martins de; RAMOS, Daniela Karine; CRUZ, Dulce Márcia. Jogos eletrônicos e currículo: novos espaços e formas de aprender. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 14, n. 27, jul./dez. 2013. p.179 . 200.

SQUIRE, Kurt. **Open-Ended Video Games**: A Model for Developing Learning for the Interactive Age. In: SALEN, Katie. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 167. 198.

VAGHETTI, César Augusto Otero; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências & Cognição**; Vol. 15 (1), 2010

WOLF, Mark. **The medium of the video game**. Austin: University of Texas Press, 2001

APÊNDICE

Roteiro de entrevista aplicado ao professor.

Como surgiu a ideia de trabalhar com os jogos eletrônicos nas aulas de educação física?

De que maneira esses jogos podem afetar o currículo escolar e seu espaço?

Há indícios de outros professores que também usam os jogos eletrônicos em outras disciplinas na escola?

Qual é a faixa etária dos alunos que você trabalha?

Em relação a organização do conhecimento, como acontece? São introduzidos como conteúdos ou recursos pedagógicos?

Quais jogos foram trabalhados nas aulas de educação física?

Qual a forma adota para avaliação desse trabalho com os jogos ?

Os jogos trazem contribuições para a escola? Quais?

Que tipo de dificuldades foi encontrada durante o processo?

Qual seria sua recomendação par professores que gostariam de iniciar esse trabalho e não sabem como fazer?