



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA**

KLEBER DE ARRUDA MOURA JÚNIOR

**PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA
EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA

KLEBER DE ARRUDA MOURA JÚNIOR

PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TCC apresentado ao Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de graduado em Educação Física Licenciatura.

Orientador(a): Prof^a Dr.^a Lara
Colognese Helegda

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Moura Júnior, Kleber de Arruda.

Princípios pedagógicos dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física /
Kleber de Arruda Moura Júnior. - Vitória de Santo Antão, 2022.
21 p.

Orientador(a): Lara Colognese Helegda
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Educação Física - Licenciatura, 2022.

1. Educação Física. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Princípios Pedagógicos. 4. Ensino-
Aprendizagem. I. Helegda, Lara Colognese. (Orientação). II. Título.

370 CDD (22.ed.)

KLEBER DE ARRUDA MOURA JÚNIOR

**PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

TCC apresentado ao Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de graduado em Educação Física Licenciatura.

Orientador(a): Prof^a Dr.^a Lara
Colognese Helegda

Aprovado em: 21__/10_/2022__.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dra. Lara Colognese Helegda
(Orientadora) Universidade Federal de
Pernambuco

Prof^o. Me. Diego Santos Araújo (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Esp. Gustavo Marques (Examinador Externo)
Universidade

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe, Ana Karina, pois sempre esteve comigo em todos os momentos e sou muito grato por tê-la em minha vida, e todo meu esforço com certeza é para poder lhe dar uma vida melhor.

Também, a minha amiga/irmã, Maria Eduarda Matos, por ter me aturado e apoiado em inúmeros momentos desse percurso, sendo uma pessoa de minha confiança em minha vida.

Agradecer a minha melhor amiga, Gabrielly Luccio, que mesmo sendo uma pessoa que conheço apenas virtualmente, tenho ampla e plena confiança, anos juntos e ela sempre me apoiou e esteve comigo, me faz objetivar conhecê-la também, pois é muito importante para mim.

Agradecer também a Jéssica Quitéria, que foi a pessoa que mais me apoiou nessa trajetória da faculdade, me motivou em inúmeros momentos e me fez não desistir, é uma pessoa extremamente importante e que também sou muito grato por inúmeros momentos.

Agradeço, também, à minha orientadora Lara Colognese, não apenas pelo suporte neste trabalho, como também durante toda minha trajetória no curso, nunca irei esquecer.

Agradeço a todos que me ajudaram direta e indiretamente, saibam que sempre vou levar todos em meu coração e desejo a todos o bem do mundo.

RESUMO

Os jogos, como conteúdo das aulas de Educação Física, são importantes no desenvolvimento do aluno. Com base nisso, este trabalho tem como ideia principal mostrar a aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos como alternativa de aprendizado de uma forma lúdica, através de uma revisão bibliográfica da literatura, pois com a evolução tecnológica, o cotidiano das pessoas vem se adequando ao meio tecnológico, sendo assim o professor tem que atualizar-se e propor tal conhecimento para seu aluno. O desenvolvimento cognitivo e social é muito presente no uso dos Jogos eletrônicos pois há muita versatilidade neste meio, fornecendo novos tipos de conhecimentos para o aluno.

Palavras-chave: educação física; jogos eletrônicos; princípios pedagógicos.

ABSTRACT

Games, as content of Physical Education classes, are important in student development. Based on this, the main idea of this work is to show the applicability of Electronic Games as an alternative to learning in a playful way, through a bibliographic review of the literature, because with technological evolution, people's daily lives have been adapting to the technological environment, so the teacher has to update them. himself and propose such knowledge to his student. Cognitive and social development is very present in the use of electronic games because there is a lot of versatility in this medium, providing new types of knowledge for the student.

Keywords: physical education; eletronic games; pedagogical principles.

SUMÁRIO

- 1. INTRODUÇÃO, JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS**
 - 2. METODOLOGIA DO ESTUDO**
 - 3. A EDUCAÇÃO FÍSICA E SUAS DIVERSIDADES DE ATUAÇÃO**
 - 3.1 JOGOS ELETRÔNICOS
 - 3.2 PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS E OS JOGOS ELETRÔNICOS
 - 4. A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**
 - 4.1 OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
 - 4.2 CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA FORMAÇÃO DISCENTE
 - 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**
 - 6. CONCLUSÃO**
- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

1. INTRODUÇÃO

Na escola, a Educação Física divide-se em cinco conteúdos, sendo eles, Esportes, Ginásticas, Lutas, Danças e Jogos que devem ser abordados ao longo da trajetória do aluno. (CAPARROZ, 2001)

O jogo é um termo que cada um pode entender de modo diferente, pode estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de “mamãe e filhinha, de dominó, de quebra-cabeças, de construir barquinho e uma infinidade de outros e todos possuem suas especificidades (KISHIMOTO, 1998). Ainda, Kishimoto (1998), afirma que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão e a função educativa, que ensina algo que complementa no aluno o saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Os jogos eletrônicos são um dos objetos mais consumidos no mundo inteiro, ultrapassando 2,8 milhões de produtos comercializados apenas em nosso país (MENDES, 2005) e atualmente vem crescendo e ganhando espaço sendo alguns considerados esportes, recebendo o nome de “e-sports”, ou, Esportes Eletrônicos. Alguns desses jogos são coletivos e outros individuais, e possuem inúmeros campeonatos ao redor do mundo. Porém, para trazer este implemento para a escola, é difícil pois é preciso computadores potentes ou videogames da nova geração.

Bavelier, neurocientista da Universidade de Rochester – NY, autora de uma pesquisa que se tornou referência no meio acadêmico, que concluiu em seus estudos que jogar videogame regularmente, principalmente jogos de ação, desenvolvem a capacidade visual, a noção espacial e a coordenação motora. Ela afirma: “Há dois anos, a má fama dos videogames começou a mudar” (Bavelier apud SOUZA; JACOB, 2006, p.65).

Justifica-se esse estudo colocando-se em questão o fato dos jogos trabalharem a coletividade, a cooperação entre outros aspectos, podendo ainda, ser trabalhado nas aulas de Educação Física, pois assim, como quaisquer esporte, possui regras a serem respeitadas e possuem diferentes estratégias para o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Também, o jogo eletrônico comporta-se como uma alternativa para o desenvolvimento de crianças e jovens e, graças ao desenvolvimento tecnológico, torna-se uma opção em expansão garantindo o divertimento atual, visto que a tecnologia atualmente se faz presente em todas as instâncias da vida cotidiana, como trabalho e vida social.

Como forma de divertimento, serve para qualquer pessoa, porém, gera algumas controvérsias, pois o jogo eletrônico ainda é considerado influente em alguns aspectos negativos como a não-socialização. Portanto, este estudo teve como objetivo geral entender quais os princípios pedagógicos dos jogos eletrônicos visando o ensino aprendizagem nas aulas de educação física.

2. METODOLOGIA

Revisão bibliográfica da literatura. Foram realizadas buscas nas principais bases de dados BIREME (LILACS) e SCIELO e livros acadêmicos no Centro Acadêmico de Vitória (CAV/UFPE), a partir do ano de 2019 a 2022, As palavras-chave para o estudo foram: Jogos eletrônicos; Educação Física; Ensino-Aprendizagem.

3. A EDUCAÇÃO FÍSICA E SUAS DIVERSIDADES DE ATUAÇÃO

3.1 Jogos eletrônicos

Os jogos sempre fizeram parte da vida humana como entretenimento e contribuíram na formação de variadas competências e habilidades do indivíduo. Dessa forma, os jogos eletrônicos vêm a ser mais uma opção para o ensino aprendizagem dentro da escola, desde a entrada do uso da tecnologia de computador, celulares, aparelho de videogame, no cotidiano das pessoas e do mundo que os rodeia.

Os jogos podem ser jogados sozinhos ou acompanhados. No começo dos jogos, os gráficos eram simples e sem som. Apesar da origem ser incerta, trata-se do primeiro jogo sendo criado em 1958, chamado de “Tennis for Two”, feito por William A. Higinbotham. O jogo consistia em uma simulação de uma partida de tênis.

Já o primeiro videogame, foi criado em meados de 1972 pela empresa Magnavox, que foi intitulado de Magnavox Odyssey. Foi considerado inovador pois era possível conectar-se à televisão, apesar de ser limitado devido o sistema de cores e de som serem praticamente ausentes. Neste console, o jogo mais famoso era o “Pong”, que simulava uma partida de ping-pong apenas com pequenas barras e uma bola central, jogo que posteriormente foi introduzido no console famoso “Atari”.

Com o passar dos anos, jogos e videogames foram evoluindo junto com a tecnologia e hoje, já é um conteúdo que faz parte do cotidiano. Durante a pandemia de COVID-19, este mercado continuou sendo impulsionado pelas pessoas que buscavam alternativas de lazer devido ao isolamento social, promovendo um aumento no número de jogadores online.

Segundo a Forbes (2021), os games tornaram-se uma forma de “salvação” para pessoas solitárias durante o período pandêmico, sendo assim, introduzir o jogo como uma forma de socialização e interação entre as pessoas foi positivo e motivador. Com essa forma de socializar, foi consolidada a indústria dos “e-sports”, ou esportes eletrônicos, que são campeonatos de jogos virtuais disputados por jogadores profissionais. Mesmo sendo um cenário que já existia

desde o começo dos anos 2000 no Japão, a busca por este tipo de conteúdo atrai mais pessoas atualmente, sendo um mercado que cresce constantemente.

3.2 Princípios pedagógicos e os jogos eletrônicos

Na prática docente, é importante o professor sempre renovar-se e adaptar-se para conseguir mediar a aprendizagem. Isso foi notado principalmente no período de pandemia da COVID-19, onde a predominância das aulas online também dificultou não apenas o aprendizado do aluno, mas também a forma que o docente trata o conhecimento. Segundo Veiga (2004), o docente precisa produzir e orientar atividades didáticas fundamentais para que os alunos desenvolvam seu processo de aprendizagem, auxiliando-os a sistematizar os processos de produção e assimilação de conhecimentos, coordenando, problematizando e instaurando o diálogo.

Os Jogos, por serem conteúdo das aulas de Educação Física, englobam várias ramificações, entre elas, a dos Jogos Eletrônicos. Tratar este conhecimento tanto como um provável esporte, forma de lazer ou agregar novos caminhos para o aluno é o papel primordial do professor para expandir a gama de possibilidades. Huizinga (2000), diz que, não há como negar a dimensão educativa dos jogos, uma vez que desenvolvem no aluno várias habilidades, como a atenção, a concentração e o raciocínio lógico, dentre tantas outras.

A aproximação da ludicidade é um ponto positivo, principalmente quando se trata de entendimento de regras esportivas, indo além do conteúdo de jogos propriamente ditos. Parafraseando Batista e Betti (2005), podemos afirmar que a necessidade de educar a população para a cultura eletrônica que, como outras formas culturais, interfere na capacidade dos sujeitos de perceber a realidade, indica que a escola precisa ensinar a refletir sobre os jogos eletrônicos, tornando imperativa sua seleção como conteúdo da Educação Física escolar.

4. A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

4.1 Os jogos eletrônicos como conteúdo da educação física escolar

Segundo Barros (1991), o desenvolvimento psicomotor é de suma importância na preservação da aprendizagem e na redução do tônus, da postura, da direcionalidade, da lateralidade e do ritmo. A educação da criança deve evidenciar a relação por meio do movimento de seu próprio corpo, levando em consideração sua idade, sua cultura corporal e seus interesses. Trata-se de uma abordagem com o interesse voltado à educação psicomotora que aprimora a utilização das funções motoras, cognitivas, perceptivas, afetivas e sociomotoras.

Uma das formas encontradas para incentivar a educação psicomotora tem ocorrido por meio do aumento do interesse dos alunos adolescentes e jovens pelos jogos eletrônicos e traz para os professores dois desafios: primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem no aluno o aprender e, segundo, utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos (RAMOS, 2008).

Na concepção de Gros (1998), a utilização de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de retenção de informações e o estímulo à criatividade. Também, desencadeia o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, além de obrigar à tomada de decisões e a consequente confirmação ou invalidação das hipóteses criadas pelo jogador à medida que o jogo se desenrola.

Torna-se uma forma de inovação e adaptação nas aulas de Educação Física, não podendo ser ignorada, mas também não substituindo a prática de atividades físicas tradicionais e, ainda, por serem jogos que não apresentam um fator limitante de idade, podem ser utilizados pelo resto da vida por diferentes idades e de diversas formas.

Souza e Magalhães (2008) diz que assim como os jogos tradicionais são utilizados de forma diversa, principalmente voltada para a ludicidade, a

movimentação corporal, os jogos virtuais também vem sendo utilizados como artefatos de formação do ensino-aprendizagem. Quando a criança joga algum tipo de jogo eletrônico, ela precisa desenvolver algumas técnicas de raciocínio rápido, existem jogos que demandam uma precisão de agilidade, coordenação motora, alguns jogos possibilitam os aspectos sociais, características que a Educação Física Escolar trabalha nas escolas.

4.2 Contribuição dos jogos eletrônicos na formação discente

Segundo Rizzo (1988), os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do aluno, desenvolvendo a atenção, a disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido.

Para Ramos (2008), os jogos eletrônicos permitem que o jogador vivencie diferentes papéis, ora ele pode assumir o papel do bandido, ora do policial ou do médico, o que facilita o colocar-se no lugar do outro, pois se vive o outro no jogo e assume-se as suas funções, o que permite relativizar e refletir sobre os diferentes papéis assumidos.

O autor ainda destaca que a interferência que o jogo assume perante a vida do aluno, depende de como ele é aplicado e o que há de importante por trás dele. Desta forma, pode ser trabalhado por exemplo, a frustração e a persistência em passar de fase, em concluir um objetivo, aspectos que refletem diariamente, sendo responsável também pela formação de caráter, visto que até mesmo jogos violentos podem nos fazer pensar sobre uma realidade que uma pessoa vive.

Contudo, o objetivo da introdução destes jogos é apenas uma alternativa e não uma forma padrão de ensino, podendo ser utilizados como recurso até para transmitir o conhecimento de outro esporte, através de jogos esportivos, que poderiam facilitar o ensino de regras por exemplo.

A variedade nos estilos propostos pelos jogos, permitem um universo de possibilidades de aprendizado, desde jogos esportivos como o Fifa, jogos de estratégia como Age of Empires, os MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que são jogados em time, como League of Legends e Dota2. O mundo dos e-sports permitem que jovens tratem estes jogos como seu emprego, sua renda. Por mais que não seja o objetivo das aulas de Educação Física o alto rendimento, apresentar esta possibilidade para os alunos, possa ser que alguém se identifique com tal jogo e queira viver profissionalmente daquilo, visto que é um mercado que só cresce a cada ano.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos apresentados, é possível compreender que aplicar os jogos eletrônicos durante as aulas de Educação Física, permite uma variedade de conteúdos e formas de transmitir conhecimento de diversas formas, sendo o aspecto lúdico também presente no contexto escolar. A promoção de habilidades como atenção, agilidade, concentração, criatividade, entre outras, são trabalhadas ao decorrer das aulas de Educação Física, e são características que os Jogos Eletrônicos podem promover.

6. CONCLUSÃO

A Educação Física, cuja divide-se em cinco conteúdos primordiais, sendo um deles os Jogos, devem ser abordados durante a trajetória escolar dos alunos. Os jogos eletrônicos atualmente fazem parte do cotidiano da maioria das pessoas, pois teve sua evolução notável junto com a tecnologia, e, portanto, não podem ser ignorados. Discutir e trabalhar este assunto é muito importante como papel do professor, pois trata-se da atualidade de algo que já está intrínseco no dia a dia das pessoas. Tendo como objetivo neste trabalho os princípios pedagógicos que tais jogos trazem para o aluno, é possível afirmar que os Jogos Eletrônicos também são uma opção de aprendizado para os alunos de diferentes formas, tanto de forma lúdica, como alguma especialidade, podendo até tornar-se algo profissional caso seja desejo do aluno. A aplicabilidade dos Jogos em diversos momentos no decorrer das aulas, é um papel do professor de entender e repassar tais conhecimentos, não devendo ignorar todo o contexto positivo que um conteúdo traz.

REFERÊNCIAS

BARROS, Célia Silva Guimarães. Pontos de psicologia do desenvolvimento. São Paulo: Editora Ática, 1991.

BATISTA, Sidnei Rodrigues; BETTI, Mauro. **A televisão e o ensino da educação física na escola: uma proposta de intervenção**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 26, n. 2, p.135-148, janeiro 2005.

CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAPARROZ, Francisco Eduardo. **Educação física escolar: política, investigação e intervenção** (Org.). P.193 – 214. P. 67 – 79. Vol. 1. Vitória, ES: PROTEORIA, 2001.

DARIDO, Suraya Cristina; SANCHES NETO, Luiz. O contexto da Educação Física na escola. In: DARIDO, S.C; RANGEL, I. C. A. (Coor.). **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. 2. ed .Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2014. p. 1-24.

GROS, B. **Jugando con videojuegos: educaci3ny entretenimiento**. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1998.

HAYWOOD, K. M.; GETCHELL, N. **Desenvolvimento Motor ao longo da vida**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (org). **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Como os jogos eletrônicos educam? Presença Pedagógica**, VII, n.62, p18-25, mar/abr. 2005.

RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RIZZO, Gilda. **O Método Natural de Alfabetização**. In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SOUZA, I. R. L.; MAGALHÃES, H. P. **Intersecções entre culturas midiáticas e cibercultura e game cultura**. Revista Cultura Midiática, ano 1, n. 1, jul./dez. 2008

SOUZA, O. de; ZACOBI R. **Imersos na Tecnologia – E mais espertos**. Revista Veja, p. 65, 11 jan. 2006.

VEIGA, I. P. A. **As dimensões do processo didático na ação docente**. In: ROMANOWSKY, Joana P.; MARTINS, P. L. O.; JUNQUEIRA, S. (Orgs.). *XII ENDIPE - Conhecimento local e conhecimento universal: pesquisa, didática e ação docente*. Curitiba: Champagnat, p. 57-81, 2004.

SKWARCZEK, Bartosz. **How The Gaming Industry Has Leveled Up During The Pandemic**. In: Holanda. Forbes Technology Council. p. 01. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2021/06/17/how-the-gaming-industry-has-leveled-up-during-the-pandemic/?sh=5a39c4cb297c> . Acesso em: 17 jun. 2021.