



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

JEFFERSON SANTOS BRAGA

**JOGOS ELETRÔNICOS ADAPTADOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
DO CAMPO VIRTUAL PARA O REAL.**

**CAMPINA GRANDE
2023**

JEFFERSON SANTOS BRAGA

**JOGOS ELETRÔNICOS ADAPTADOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
DO CAMPO VIRTUAL PARA O REAL.**

Trabalho de Conclusão de Curso no formato de monografia, apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título licenciado em Educação Física.

Área de concentração: Estudos Pedagógicos e Socioculturais.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Goretti da Cunha Lisboa.

**CAMPINA GRANDE
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

B813j Braga, Jefferson Santos.
Jogos eletrônicos adaptados para as aulas de Educação Física [manuscrito] : do campo virtual para o real / Jefferson Santos Braga. - 2023.
33 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2023.
"Orientação : Profa. Dra. Maria Goretti da Cunha Lisboa , Departamento de Educação Física - CCBS. "
1. Educação Física. 2. Jogos Eletrônicos adaptados. 3. Experiência corporal. I. Título

21. ed. CDD 372.358

JEFFERSON SANTOS BRAGA

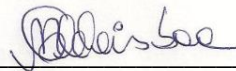
JOGOS ELETRÔNICOS ADAPTADOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
DO CAMPO VIRTUAL PARA O REAL.

Trabalho de Conclusão de Curso no formato de monografia, apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título licenciado em Educação Física.

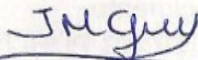
Área de concentração: Estudos Pedagógicos e Socioculturais.

Aprovado em: 31/05/2023.

BANCA EXAMINADORA



Prof^a Dra^a Maria Goretti da Cunha Lisboa (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof^a Dra^a Jozilma de Medeiros Gonzaga (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Josenaldo Lopes Dias (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico ao meu Pai Josimar Braga da Silva (*in memoriam*) que esteve presente e me acompanhou nessa jornada até a metade da minha graduação e que fez tanto por mim ao longo da sua vida.

AGRADECIMENTOS

A professora Maria Goretti da Cunha Lisboa, por aceitar ser minha orientadora e sua boa vontade em dedicar-se junto comigo nessa reta final do curso.

A minha mãe Giseuda Santos, a minha irmã Maria Clara e toda a minha família que me apoia e me entusiasma nessa profissão que decidi seguir.

A meu pai (*in memoriam*), embora fisicamente ausente, sentia sua presença ao meu lado, dando-me força.

Aos professores do Curso de Educação Física da UEPB, que contribuíram ao longo desses anos, por meio das disciplinas, debates e leituras sugeridas para o desenvolvimento da minha formação acadêmica.

Ao funcionário Alan, da Secretária do Departamento de Educação Física da UEPB, pela atenção, cuidado, empatia e sempre prestativo no seu atendimento para conosco, corpo discente.

Aos colegas e amigos de classe pelos momentos vividos em trabalhos em equipe, seminários, projetos e estágios.

E por último, e não menos importante, a DEUS por ter me dado força e coragem para chegar até aqui e superar todas as dificuldades.

*“Me movo como educador, porque,
primeiro, me movo como gente.”*

Paulo Freire

RESUMO

O presente estudo, tem como objetivo geral conhecer, descrever e propor o conteúdo de jogos eletrônicos em uma vertente adaptada nas aulas de Educação Física e como objetivos específicos: descrever sobre as propostas de autores que abordaram essa adaptação, trazendo do campo virtual para o real, analisar as possibilidades didático-pedagógicas que os jogos eletrônicos adaptados podem oferecer para as aulas de Educação Física e propor novas adaptações. Ou seja, transpor essa linguagem midiática dos jogos eletrônicos para uma experiência corporal e educativa no ambiente escolar. Este estudo é de natureza qualitativa, se caracterizando como uma pesquisa exploratória, o aporte teórico foi intermediado através da união de pesquisas bibliográfica e exploratória, mediante artigos, sites e livros que abordavam sobre a temática referida. Então com a utilização dos jogos eletrônicos sem controle é possível desencadear uma série de consequências, tais como sedentarismo, má postura, baixo rendimento escolar e entre outros. Então em busca de atrair a atenção dos alunos para essa realidade, se torna pertinente conseguir tirá-los do campo virtual e trazê-los para realizar de maneira prática nas aulas de Educação Física, possibilitando tornar os próprios alunos protagonistas do jogo corporalmente. Na BNCC os Jogos Eletrônicos se encontram nos anos finais do ensino fundamental, porém foi possível identificar uma inserção muito positiva também nos materiais encontrados e aplicados nos anos iniciais do ensino fundamental e ainda complementamos que também é possível a reprodução com o ensino médio, pelo fato de os Jogos Eletrônicos ser um fenômeno cultural global que possibilita uma linguagem de comunicação com diversas faixas etárias. Em razão devido a pouca informação encontrada, afim de promover uma experiência lúdica e engajante para os alunos de forma imersiva, acrescentamos a este estudo à elaboração de propostas de adaptações de outros jogos eletrônicos como: Pac-Man, Ludi King e Caça Palavras. Nesse sentido, foi possível concluir a potencialidade didático-pedagógica que a adaptação do jogo eletrônico pode contribuir na construção de habilidades dos alunos, tornando-se essa adaptação uma ferramenta adicional de ensino-aprendizagem.

Palavras-Chave: educação física; jogos eletrônicos adaptados; experiência corporal.

ABSTRACT

The present study has as general objective to know, describe and propose the content of electronic games in an adapted aspect in Physical Education classes and as specific objectives: to describe about the proposals of authors who approached this adaptation, bringing from the virtual field to the real, analyze the didactic-pedagogical possibilities that adapted electronic games can offer for Physical Education classes and propose new adaptations. That is, to transpose this media language of electronic games to a bodily and educational experience in the school environment. This study is of a qualitative nature, characterizing itself as an exploratory research, the theoretical contribution was intermediated through the union of bibliographical and exploratory research, through articles, websites and books that addressed the referred theme. So, with the use of electronic games without control, it is possible to trigger a series of consequences, such as a sedentary lifestyle, poor posture, poor school performance, among others. So, in order to attract the students' attention to this reality, it becomes pertinent to get them out of the virtual field and bring them to perform in a practical way in Physical Education classes, making it possible to make the students themselves protagonists of the game bodily. At BNCC, Electronic Games are in the final years of elementary school, but it was possible to identify a very positive insertion also in the materials found and applied in the early years of elementary school and we also add that it is also possible to reproduce with high school, due to the fact that Electronic Games are a global cultural phenomenon that enables a language of communication with different age groups. Due to the little information found, in order to promote a playful and engaging experience for students in an immersive way, we added to this study the elaboration of proposals for adaptations of other electronic games such as: Pac-Man, Ludi King and Caça Palavras. In this sense, it was possible to conclude the didactic-pedagogical potential that the adaptation of the electronic game can contribute to the construction of students' skills, making this adaptation an additional teaching-learning tool.

Keywords: physical education. adapted electronic games. bodily experience.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tabela 1 – Jogos Eletrônicos encontrados em artigos	18
Figura 1 – Adaptação do jogo Snake	20
Tabela 2 – Jogos Eletrônicos encontrados em sites	21
Figura 2 – Adaptação do jogo Subway Surfers	21
Figura 3 – Adaptação do jogo Angry Birds	22
Figura 4 – Adaptação do jogo Batalha Naval	23
Tabela 3 – Jogos Eletrônicos encontrados em livros	23
Figura 5 – Adaptação do jogo Campo Minado	24
Tabela 4 – Jogos Eletrônicos propostos	25
Figura 6 – Proposta de adaptação do jogo Pac-Man	26
Figura 7 – Proposta de adaptação do jogo Ludo King	27
Figura 8 – Proposta de adaptação do jogo Caça Palavras	28

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REVISÃO DA LITERATURA	13
2.1	Educação física escolar	13
2.2	BNCC	13
2.3	Brincar e jogar	14
2.4	Eixos de linguagens e jogos digitais	15
2.5	Adaptação de jogos eletrônicos	15
2.6	Limites e consequências dos jogos eletrônicos	16
3	METODOLOGIA	17
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	18
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
	REFERÊNCIAS	31

1 INTRODUÇÃO

O mundo tem se tornado tecnológico em todas as áreas, seu crescimento é contínuo e as pessoas cada vez mais estão dependentes de internet e softwares. Uma das suas finalidades é de facilitar o cotidiano dos usuários. Atualmente por ter se mostrado tão efetivo, fez com que se tenha tornado indispensável no ambiente pessoal, social, profissional e educacional.

Com a expansão do desenvolvimento tecnológico do universo digital no mercado de entretenimento, criaram-se os jogos eletrônicos que inicialmente eram em máquinas fliperamas e posteriormente com a evolução passaram a ser em computadores e em consoles. E com a modernidade que nos encontramos na atualidade, temos acessível na palma de nossa mão através de um celular.

Após o surgimento dos Jogos Eletrônicos no mundo, o mesmo se propagou ainda mais com a chegada da internet, ganhando espaço no meio social e grande visibilidade que desperta interesse do público de diversas faixas etárias. É um mercado consolidado que é considerado como uma alternativa de fonte de estudo, trabalho e lazer.

Diante do que observamos podemos identificar que os jogos eletrônicos é algo que está inserido no cotidiano das pessoas. De acordo com Sena e Moura (2014) os sujeitos contemporâneos vivem imersos em tecnologias, incluindo o uso para tarefas habituais como estudo e lazer, incluindo comunicação entre pares por meio de chats, aplicativos de mensagem instantânea, redes sociais ou até mesmo interagindo a partir de jogos digitais.

No campo educacional os jogos eletrônicos podem contribuir na formação de várias habilidades dos alunos. No entanto, ainda é tímida a inserção desse conteúdo nas aulas de Educação Física, mesmo estando inserida na BNCC, como conteúdo de brincadeiras e jogos da Base Nacional Comum Curricular BNCC (2018).

É incontestável os benefícios que os jogos eletrônicos propõem para as pessoas. São inúmeras as habilidades que se pode desenvolver como concentração, pensamento lógico e rápido, observação, resolução de problemas, desenvolver a sociabilidade, estimula a coordenação motora fina e entre outras.

Porém, há alguns empecilhos que levam as escolas não abordarem esse conteúdo. Professores que em sua formação acadêmica não tiveram uma metodologia de ensino voltado a linguagem digital da contemporaneidade, escolas

sem laboratórios de informática e as que tem, muitos estão em mal estado e sem funcionalidade.

O professor precisa ter estratégias para abordar esse conteúdo. Conforme afirmam Monteiro, Velásquez e Silva (2016), ao invés de ignorar os jogos eletrônicos na escola é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições para a formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais.

Em contrapartida a utilização dos jogos eletrônicos sem controle pode ocasionar alguns problemas, ao serem usados com muita frequência, pode-se caracterizar como vício. Capaz de desempenhar baixo rendimento escolar, falta de controle de tempo de utilização e passam a priorizar o jogo virtual ao invés de uma atividade corporal prática.

Mediante aos pontos positivos também pode-se encontrar pontos negativos. Vagheti e Botelho (2010) defendem que por outro lado, jogos de computador são tradicionalmente controlados por teclados, joysticks, mouses e game pads, através dos quais o usuário, sentado em frente a um monitor ou a uma televisão, interage com o jogo. Essa forma de interação, infelizmente, tem contribuído para o aparecimento de problemas de ordem musculoesquelética e de obesidade.

Surge também problemas físicos como problemas de audição, irritação nos olhos devido a muito tempo disposto a uma tela, postura inadequada e sedentarismo. O jogo eletrônico em sua essência lúdica, atrativa de diferentes formas, regras e projeções faz com que os usuários gradativamente vão se apoderando desse mundo virtual e esquecendo dos reais e ativos.

Em uma conjuntura que o professor está em busca sempre de atrair a atenção dos seus alunos, mediante os problemas que os jogos eletrônicos ocasionam em razão do descontrole em sua utilização, as escolas deveriam dispor de ferramentas, para motivar e potencializar esse conteúdo, fazendo com que os jogos eletrônicos sejam adaptados em atividade corpóreas e praticados de forma lúdica.

Assim, o professor de Educação Física intermediará para que esses alunos saiam do campo virtual e se tornem os próprios protagonistas da aula, inibindo esse sedentarismo, trabalhando dentro de uma nova roupagem criativa do conteúdo e

despertando o interesse, fazendo essa inter-relação de possibilidade pedagógica do jogo eletrônico adaptado para uma experimentação corporal lúdica.

Dentro das perspectivas em que os alunos passam maior tempo do seu dia conectados em redes sociais e em jogos eletrônicos no seu cotidiano com uso exacerbado e muitas escolas não dispõem de um laboratório de informática para proporcionar uma aula de jogos eletrônicos, pois este conteúdo está inserido como proposta da BNCC (2018) para o ensino fundamental anos finais.

Diante dessas realidades convém trazer os alunos sair das telas e oferecer ludicamente os jogos eletrônicos de maneira adaptada para sua experiência corporal nas aulas de Educação Física. Aproveitando o conhecimento prévio que os alunos têm acerca dos jogos eletrônicos e as dificuldades que as escolas dispõem de abordar esse conteúdo, o professor trabalhando com criatividade é possível propor esse resgate para uma vivência prática em quadra esportiva ou até mesmo em sala de aula.

Então, mediante a concepção dessas atividades que podem ser desenvolvidas, o objetivo geral desse estudo é conhecer, descrever e propor o conteúdo de jogos eletrônicos em uma vertente adaptada nas aulas de Educação Física; e os objetivos específicos: descrever sobre as propostas de autores que abordaram essa adaptação, trazendo do campo virtual para o real; analisar as possibilidades didático-pedagógicas que os próprios jogos eletrônicos adaptados podem oferecer para as aulas da Educação Física escolar e propor adaptações a partir de outros jogos eletrônicos.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Educação física escolar

Considerada uma disciplina importante no currículo escolar, a Educação Física segundo Cersósimo e Sato (2003, p.125), por meio da sua prática que os alunos, além de exercerem atividades físicas corpóreas, favorece o desenvolvimento físico, psíquico e social da criança.

Neira (2008) defende que as práticas corporais, os movimentos, são formas de explorar o corpo e suas possibilidades, proporcionando a percepção corporal a partir dessa prática, contribuindo para a formação do indivíduo, valorizando seus conhecimentos, seus costumes, visando a promoção de atitudes de respeito e da igualdade social. E, Ávila e Frison (2012, p.182) falam que:

Uma das disciplinas, integrada à proposta pedagógica da escola, que pode ajudar no ensino de estratégia de aprendizagem desde a Educação Infantil é a Educação Física. Uma das maneiras de como esse processo de ensino de estratégias pode acontecer é a de o professor de Educação Física promover, paralelo ao ensino dos conteúdos específicos da disciplina, o ensino de estratégias de aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos pedagógicos.

É importante ressaltar que os professores de Educação Física têm uma importante missão no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Eles precisam estimular todas as habilidades dos alunos por meio de atividades de domínio afetivo, domínio cognitivo, psicomotor e não se abster somente em conteúdos ligados a esportivização pois a Educação Física vai além disso. O processo de ensino aprendizagem que utiliza a diversidade nas metodologias proporciona um conhecimento mais significativo (NUNES; CARTIER, 2010).

2.2 Bncc

A Base Nacional Comum Curricular, é um documento oficial elaborado pelo Ministério da Educação para nortear sobre a qualidade do ensino comum no Brasil. Conforme definido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), a BNCC (2018) deve nortear os currículos dos sistemas e redes de

ensino das Unidades Federativas, como também as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas em todo o Brasil (BRASIL, 2018).

O componente curricular dentro da BNCC (2018) que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas é a Educação Física, que da codificação e significação social nas aulas. As práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório.

A Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, dos jovens e dos adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. Cada uma das práticas corporais dentro da BNCC (2018), compõe uma das seis unidades temáticas abordadas ao longo do Ensino Fundamental, danças, lutas, ginásticas, esportes e práticas corporais de aventura. A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço (BRASIL, 2018).

2.3 Brincar e jogar

O ato de brincar e jogar na Educação Física é uma ponte fundamental para o desenvolvimento e autonomia da criança. Borba (2007) defende que o brincar e o jogar são espaços de apropriação e constituição, pelas crianças, de conhecimentos e habilidades no âmbito das práticas corporais, da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade.

Vygotsky (1991) argumenta que o brincar se configura como uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos.

Diante das citações acima, podemos afirmar que os jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física podem ser usadas como ferramenta pedagógica, estimulante e enriquecedora. Conforme Nicolau e Dias (2003) também defende que as brincadeiras e jogos contribuem muito para aprendizagem infantil, porque são desafiadores e propiciam a melhora do raciocínio.

2.4 Eixo de linguagens e jogos digitais

No que se refere aos conteúdos específicos da Educação Física enquanto componente curricular, na BNCC (2018), no eixo de Linguagens, os jogos digitais aparecem como conteúdo a ser trabalhado pelo componente Educação Física (BRASIL, 2018).

Eles estão encaixados no Ensino Fundamental – anos finais, na unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, definidos como objetos de conhecimento da área. São estabelecidas duas habilidades a serem desenvolvidas com relação a esse conteúdo:

Experimental e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos (BRASIL, 2018, p.233).

Aliada às respectivas habilidades dirigidas aos jogos digitais, a BNCC indica para a Educação Física no Ensino Fundamental a competência específica de “Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam” (BRASIL, 2018, p.223).

2.5 Adaptação dos jogos eletrônicos

Uma perspectiva consistente para se trabalhar os Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física através de uma outra configuração e caminhar de encontro a interpretar e recriar novos valores, tal como orienta a BNCC (2018), documento norteador da educação nacional em vigência, é utilizando a estratégia de fazer adaptações para que os jogos possam obter outro significado e seja jogado de maneira prática nas escolas.

Conforme Novais (2012) *apud* Costa e Betti (2006), que alegam que a área da Educação Física precisa expandir suas experiências, se atualizando, vinculando a virtualização com as práticas esportivas.

Concordando com Darido *et al*, (2017) *apud* Ferreira (2014), que também defendem que levando-se em conta o desenvolvimento da criatividade, do lúdico,

bem como a ampliação da convivência coletiva e o estímulo da prática de exercícios nas aulas e fora do período escolar, consideramos relevante proporcionar momentos para os alunos transporem as vivências virtuais para contextos reais, reelaborando maneiras de praticar o conteúdo apresentado pelo jogo digital.

2.6 Limites e consequências dos jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos podem contribuir para o desenvolvimento de diversas habilidades, como raciocínio rápido, tomada de decisão, coordenação motora. Entretanto, em excesso, podem trazer consequências adversas tais como abandono de outras atividades – estudo, prática de esporte, realizar refeições, contato social e/ou familiar – para jogar (OLIVEIRA, 2017).

O uso inadequado ou excessivo de jogos eletrônicos pode trazer consequências para saúde como lesões relacionadas à má postura, sedentarismo e privação de sono. Esses comportamentos têm sido inclusive considerados passíveis de provocar dependência (OLIVEIRA, 2017).

Segundo Ferreira (2014) é importante orientar os alunos sobre os limites de tempo de uso e para que observem suas condutas durante a execução do jogo, evitando que ocorram prejuízos à saúde e aos relacionamentos.

3 METODOLOGIA

Este estudo é de natureza qualitativa, se caracterizando como uma pesquisa exploratória que, segundo Gil (2008), têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias. Para o levantamento de dados deste estudo, foi intermediado através da união de pesquisas bibliográfica e exploratória, mediante artigos, sites e livros que abordavam sobre a temática referida.

As palavras chaves utilizadas na busca pelos artigos foram: "Educação física escolar + adaptação + Jogos virtuais", porém ao utilizar essas Keyword, não foi encontrado nenhum artigo, em um nova pesquisa utilizando as palavras chaves "Educação física + jogos + virtuais", encontramos apenas 01 artigo, e ao utilizar apenas a palavra chave "Jogos eletrônicos adaptados, foram encontrados 08 artigos, porém apenas 04 artigos retratava sobre o problema levantado nesse trabalho, além disso, utilizamos outras ferramentas de busca, as quais nos mostrou 03 sites sendo, 01 YouTube, 01 site escolar, 01 site de conteúdo pedagógico e 02 livros. Após o levantamento desses dados, aplicamos os critérios de inclusão e exclusão. Mediante ao que foi encontrado de material, foi incluído todos os livros, sites e artigos que abordava sobre os jogos eletrônicos adaptados nas escolas. E como critério de exclusão, excluímos livros, sites e artigos que não abordavam o conteúdo de jogos eletrônicos adaptados nas escolas.

Depois desta etapa, os artigos e sites, juntamente com o livro foi classificado, para este estudo, em A1, A2, A3 e A4, sendo A=Artigo, S1, S2 e S3 sendo S=Sites e L1 e L2 sendo L=Livro.

Nos resultados e discussões serão apresentadas os jogos e atividades adaptadas pelos professores em cada artigo, site ou no livro de acordo como foram classificados. Ao final, apresentamos propostas de outras 03 atividades de jogos eletrônicos adaptados, classificados como P1, P2 e P3, fazendo ênfase com os apresentados anteriormente.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como resultado de busca de pesquisa, conseguimos encontrar alguns jogos eletrônicos adaptados para as aulas de Educação Física escolar, as mesmas serão descritas abaixo.

Tabela 1 – Jogos Eletrônicos encontrados em artigos

ARTIGOS	JOGOS	MATERIAIS UTILIZADOS / ADAPTADOS
A1	Free Fire	Armas de folhas de cadernos
A2	Counter Strike	Bolas de meias, colchonetes e plintos
A3	Snake	Peças / próprios alunos
A4	Mario Kart	Cadeiras de rodas e placas de tatame de EVA

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A1: Com o Game Garena Free Fire, trago a proposta utilizada no artigo “Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis”. Artigo publicado na Revista Motrivivência em dezembro de 2020 pelos estudantes e professores da Universidade Federal de Mato grosso de Sul – UFMS. O jogo adaptado foi desenvolvido no Programa de Educação Tutorial (PET), que é uma iniciativa do curso de Educação Física da mesma instituição.

O jogo virtual inicia com os participantes pulando de paraquedas de um avião e aterrizando na zona de confronto, pode ser jogado individualmente ou em “squads” que significa grupo de combate. Com a adaptação feita, as regras e as áreas de atuação foram entregues manualmente para os alunos.

A turma foi dividida em squads, para simular o início do jogo pulando do avião os próprios alunos utilizaram a própria sala de aula para sair para as dependências que a escola tinha. As armas foram feitas de folhas de cadernos e as mochilas utilizadas serviam como escudos. As partidas tiveram em torno de 20 minutos e sob a supervisão dos professores os alunos eliminados no combate eram designados para uma outra área, para o restante poder finalizar a partida. Com isso o objetivo central dessa atividade foi de identificar a possibilidade de remodelar o jogo virtual e expandir o repertório de práticas corporais (SILVA *et al.*, 2020).

A2: Outra atividade encontrada foi a da professora Iara Tedeschi Novais, que adaptou o jogo eletrônico “Counter Strike”, lhe atribuindo o nome de “Queimada com obstáculos Defensivos”. Jogo aplicado em uma escola da rede oficial de ensino da cidade de Rio Claro-SP, para alunos de idades entre 10 à 15 anos.

É um jogo de tiro sendo adaptado para trabalhar mira ao alvo, agilidade, trabalho em equipe, desenvolvimento motor, cognitivo e social. O objetivo do jogo consiste em atacar e se defender escondendo por trás de barricadas, os alunos devem acertar seus adversários. As turmas são divididas em duas equipes, e o jogo possui partidas de 15 minutos e termina quando uma equipe acerta todos da outra equipe, os materiais utilizados são bolas de meias, colchonetes e plintos (NOVAIS, 2012).

A3: O jogo eletrônico Snake, é um clássico dos anos 90 que fez muito sucesso nos celulares da época, através disso o professor Jefferson Alves de Souza, adaptou o jogo e renomeou para “o jogo da cobrinha” para ser realizado de forma prática. A atividade foi desenvolvida na “Escola Estadual Girassol de tempo Integral XV de novembro” na cidade de Tocantinópolis, com a turma do 6º ano que continha cerca de 25 alunos de faixa etária entre 10 a 14 anos. “Com a adaptação no plano real o jogo foi realizado no círculo central da quadra poliesportiva e os alunos foram divididos em peças, sendo que um segura no ombro do outro formando assim a “cobrinha”, que era composta inicialmente por um trio.

O objetivo era “comer” as peças dispostas ao longo de toda a quadra, sendo que o condutor sempre era o primeiro aluno da fila”. A partir dessa vivencia o professor complementa que “os jogos eletrônicos são de grande valia para área de Educação Física escolar, servindo assim como um grande aliado didático pedagógico no processo de compreensão dos limites entre o mundo real e o mundo virtual” (SOUSA, 2019).

Figura 1 – Adaptação do jogo Snake



Fonte: Jefferson Alves de Souza, 2019.

A4: Na construção de toda essa narrativa de adaptações, destaco também o artigo “Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na Educação Física escolar”, que foi publicado na “Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE” no ano de 2014 por Cristiane Oliveira Pisani Martini e Juliana de Alencar Viana, que por meio do Centro Universitário de Sete Lagoas – MG, na grade curricular do curso de Educação Física, contém o componente Múltiplas Linguagens do Ensino da Educação Física, pois o curso e a disciplina dialoga não só com a linguagem corporal, mas se apropria de outras linguagens a fim de problematizá-las e pensar em seus possíveis modos de inserção na Educação Física Escolar.

Os futuros professores de Educação Física da instituição atuavam nesse componente, escolhendo qual os tipos de jogos gostariam de adaptar, construir suas narrativas, seus personagens, seus desafios, de criar seus elementos-surpresa e o espaço na qual queria que fosse realizado. Um dos jogos eletrônicos adaptados neste curso de formação de professores de Educação Física, foi o jogo de corrida “Mario Kart”. Utilizaram cadeiras de rodas como carrinhos e placas de tatame de EVA como obstáculos do percurso. Com isso podemos observar a ressignificação do jogo eletrônico que amplia o conhecimento e vivência da formação docente e atuação na Educação Física Escolar (MARTINI e VIANA, 2016).

Tabela 2 – Jogos Eletrônicos encontrados em sites

SITES	JOGOS	MATERIAIS UTILIZADOS / ADAPTADOS
S1	Free Fire, Fortnite, Banana Kong e Subway Surfers	Bolas, cones, coletes, cadeiras, cordas e bambolês.
S2	Angry Birds	Estilingue adaptado, garrafas, bola de handebol, carteiras e cadeiras.
S3	Batalha Naval	Plintos, mesa de pingue-pongue, colchonetes, bambolês e bola.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

S1: Podemos verificar as seguintes atividades desenvolvidas: no site do Colégio Bom Conselho de Porto Alegre - RS, o Professor Fernando Bastiani propôs para seus alunos que escolhessem os jogos e transformá-los em brincadeiras com o mesmo objetivo semelhante a versão eletrônica para se realizar em quadra. Os jogos escolhidos foram o Free Fire, Fortnite, Banana Kong e Subway Surfers.

Todo o processo de criação e execução contou com o auxílio do professor. A atividade consistiu em trazer o gosto dos alunos por jogos eletrônicos para as aulas de Educação Física. O professor relata que “A criatividade deles me surpreendeu! As brincadeiras fomentaram o trabalho em equipe, o pensamento estratégico e questões de lateralidade. Recursos utilizados: bolas, cones, coletes, cadeiras, cordas e bambolês” (BASTIANI, 2019).

Figura 2 – Adaptação do jogo Subway Surfers

Fonte: Fernando Bastiani, 2019.

S2: Na Escola Prof^a. Dr^a Ruth Correia Leite Cardoso, localizado em Ilhabela do estado de São Paulo, o Professor, Pedro Henrique Carbone Vidotti, abordou em suas aulas do 8º ano a transposição de games, que tinha como intuito principal a movimentação do corpo e os alunos participaram da elaboração das estratégias dos jogos. O jogo eletrônico escolhido foi o “Angry Birds”, como estratégia de familiarização para os alunos que não conheciam o jogo, foi disponibilizado televisão, projetores, computadores e os próprios aparelhos celulares dos alunos para a prática virtual e posteriormente ser realizado na quadra da escola.

O jogo virtual consiste em lançar passarinhos com um estilingue para derrubar a proteção dos porcos, que haviam roubado seus ovos. Com a adaptação feita o estilingue se deu forma através de duas câmaras de ar de bicicleta presas nas traves de vôlei unidas por uma camiseta. A bola de handebol representava os pássaros que eram arremessados, as garrafas de plástico substituíam os porcos e as mesas e cadeiras constitui o restante do cenário.

Depois de algumas jogadas, para dificultar os arremessos, a altura dos alvos foi modificada. Com essa atividade pode-se observar que é possível trabalhar a coordenação motora, expressão corporal, concentração e noção de distância (FERREIRA *et al.*, 2015).

Figura 3 – Adaptação do jogo Angry Birds



Fonte: Marcel Nascimento, 2015.

S3: Outra atividade encontrada foi a do Professor de Educação Física Marcos Renato Araújo, que realizou no pátio da escola o Jogo Batalha Naval. À atividade foi gravada e postada em seu canal do YouTube em 2022. O jogo eletrônico tem como finalidade encontrar as embarcações escondidas no mar e afundá-las com bombas.

Com a adaptação feita as embarcações passou a ser os alunos e a bomba uma bola. A turma foi dividida em duas equipes e a equipe que conseguir afundar todos os barcos vence a batalha. Como recurso para se montar uma barreira entre as duas equipes, foi utilizado plintos, mesa de pingue-pongue e colchonetes para que ninguém tenha o campo de visão do adversário e consigam ver a posição dos barcos/alunos. Os alunos ficavam fixos sentado no centro de um bambolê e podem arremessar a bola do seu próprio lugar ou ir até a barreira. Os alunos que eram acertados, saíam do campo de batalha e auxiliava a equipe informando melhor a precisão do arremesso (lado esquerdo, direito, frente ou atrás) (ARAÚJO, 2022).

Figura 4 – Adaptação do jogo Batalha Naval



Fonte: Marcos Renato Araújo, 2022.

Tabela 3 – Jogos Eletrônicos encontrados em livros

LIVROS	JOGOS	MATERIAIS UTILIZADOS / ADAPTADOS
L1	Campo Minado	Cordas, Giz branco e folhas.
L2	Inúmeros Jogos Eletrônicos adaptados para Ensino Infantil, Fundamental e Médio	Diversos.

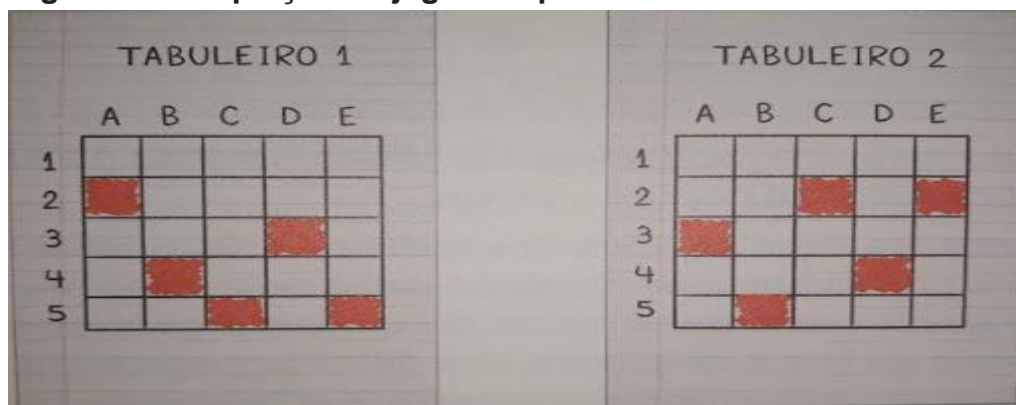
Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

L1: O livro “Práticas Corporais: Educação Física”, escrito por Suraya Cristina Darido [et al.], publicado pela editora Moderna no ano de 2017 na página 186 e 187 os autores adapta o jogo eletrônico popular de computador “Campo Minado” e sugere como uma atividade para professores de Educação Física realizarem com seus alunos. O Campo Minado no seu formato virtual tem como objetivo revelar um campo de mina sem que nenhuma seja detonada.

Com a proposta de adaptação o jogo pode ser realizado no chão da quadra, para desenhar o campo pode ser o giz e no entanto consiste em fazer um desenho de um tabuleiro com cinco linhas (1 a 5) e cinco colunas (A a E).

Para o planejamento das minas, é feito um desenho em uma folha de papel com a posição em que cada mina vai ficar e que ficará sobre o controle do professor. A atividade consiste em o aluno atravessar todo o tabuleiro sem pisar na mina e “explodir”, caso contrário pisando na mina volta para o final da fila e da vez a outro aluno. O objetivo dessa atividade é vivenciar o jogo em seu formato real entre os colegas de sala de aula e possibilitar a criatividade na construção da adaptação (DARIDO *et al.*, 2017).

Figura 5 – Adaptação do jogo Campo Minado



Fonte: Mayara Sampaio, 2017.

L2: Como uma alternativa de instrução de vários jogos eletrônicos adaptados, menciono o livro “Webgames com o Corpo. Vivenciando Jogos Virtuais no Mundo Real”, que se trata de várias propostas para diferentes faixas etárias e que podem muito bem serem realizados em escolas, nas aulas de Educação Física.

Este livro é uma coletânea de reflexões e propostas de pesquisadores do laboratório do estudo do lazer (LEL), que é vinculado ao departamento de Educação Física do Instituto de Biociências da Unesp Rio Claro. Escrito pelas autoras Gisele

Maria Schwartz e Giselle Helena Tavares, publicado no ano de 2015 pela Editora Phorte. O livro tem como objetivo principal ampliar as possibilidades de vivências corpóreas através dos games adaptados para a prática fora do mundo virtual e incentivar a prática de atividade física por meio de estratégias lúdicas (SCHWARTZ e TAVARES, 2015).

Propondo Jogos Eletrônicos para a Educação Física:

Mediante o que foi encontrado e apresentado sobre os jogos eletrônicos adaptados para as aulas de Educação Física, utilizado como recurso didático e pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. A partir da contribuição de diversos autores citados acima, oportunizamos o embasamento teórico e prático para trazer também algumas contribuições, relacionadas às propostas de adaptação a partir de outros jogos eletrônicos.

Tabela 4 – Jogos Eletrônicos propostos

PROPOSTAS	JOGOS	MATERIAIS UTILIZADOS / ADAPTADOS
P1	Pac-Man	Cones, cordas, fita durex, estepe, carteiras, cadeiras ou giz branco. Apito, tampa de garrafa, saco plástico e caixa de som.
P2	Ludo King	Dado, folhas coloridas, fitas durex coloridas ou giz branco para desenhar o chão.
P3	Caça palavras	Folhas com as letras empresas, papelão para revestimento das folhas, grampeador, bastão ou cordas e cronômetro.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Proposta 1) Jogo: Pac-Man

Descrição: É um jogo eletrônico antigo composto de 5 componentes, o próprio Pac-Man e 4 fantasmas dispostos em um labirinto. **Objetivo do Jogo:** Comer todas as pastilhas do labirinto sem ser encurralado pelos fantasmas.

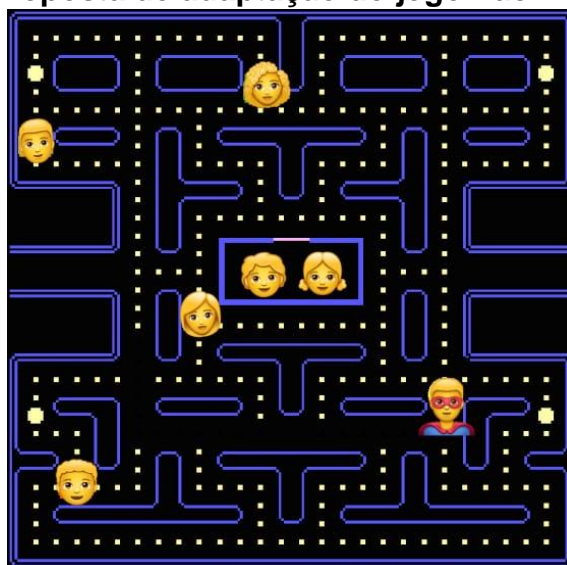
Regras: Em meio as pastilhas, algumas tem o poder especial de reverter o jogo, ou seja, o Pac-Man consegue capturar o fantasma e fazer com que ele volte para sua posição inicial. Quanto menos fantasmas tiver, menor é a dificuldade.

Duração: Até o final da partida.

Variações e adaptações: Neste jogo, todos os personagens serão os próprios alunos. Dependendo da turma, pode-se reproduzir da forma original com 1 Pac-Man e 4 fantasmas ou 2 Pac-Man e 3 fantasmas, ou seja, infinitas possibilidades, levando em consideração sempre o equilíbrio do nível de dificuldade. O professor com o apito tem o objetivo de liberar o começo da partida, os alunos fantasmas iram sair mediante comando de apito e apito final para game over ou jogo concluído.

Benefícios: agilidade, concentração, coordenação motora, atenção e raciocínio rápido.

Figura 6 – Proposta de adaptação do jogo Pac-Man



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Imagem ilustrativa e todo o esquema do labirinto será utilizado os materiais propostos na tabela, podendo ser realizado em quadra esportiva como também em sala de aula.

Proposta 2) Jogo: Ludo King

Descrição: É um jogo de tabuleiro eletrônico que em seu formato virtual pode-se jogar até 4 adversários. Cada jogador contém 4 peças móveis de uma cor, os demais com a mesma quantidade só que de cor diferente. O tabuleiro é disposto de um percurso de quadrados e com o auxílio de um dado.

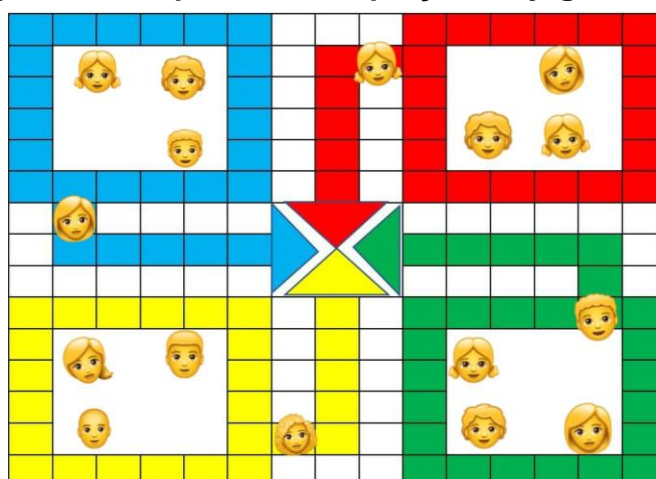
Regras: Todas as peças para sair do quadrante inicial, só é possível quando arremessar o dado e cair o número 6, o número 6 você tem o bônus de jogar novamente e depois passa a vez para o próximo jogador e assim sucessivamente. Ao arremessar o dado o valor cair justamente na mesma casa onde o seu adversário esteja, seu oponente perde a posição do percurso e retorna para o início.

Objetivo do Jogo: Levar suas quatro peças até o final que fica no centro do tabuleiro, dando a volta completa sem ser pego.

Variações e adaptações: Permanece as regras originais de percurso, as peças moveis serão substituídos pelos alunos, o que o virtual só possível jogar 4, com a adaptação pode jogar 16 alunos, se for uma turma numerosa pode dividir em duas partidas ou também distribuir mais 4 alunos para ficar responsável de arremessar o dado da sua equipe.

Benefícios: É possível aprender a lidar com o ganhar e perder, trabalhar a competitividade, trabalho em equipe, estratégia e raciocínio matemático.

Figura 7 – Proposta de adaptação do jogo Ludo King



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Imagem ilustrativa e todo o esquema do tabuleiro será utilizado os materiais propostos na tabela, podendo ser realizado em quadra esportiva como também em sala de aula e com duração de até o final da partida.

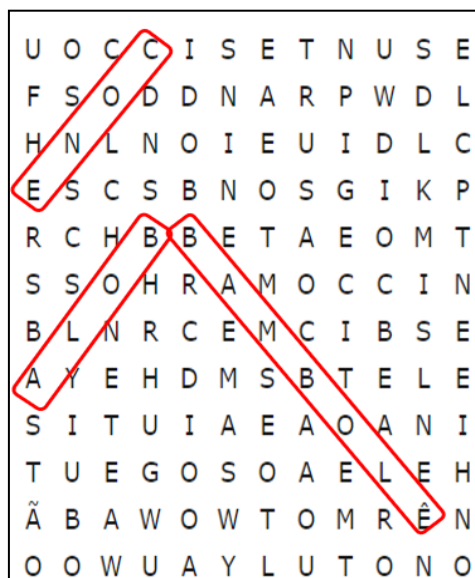
Proposta 3) Jogo: Caça Palavras

Descrição: É um jogo eletrônico, também conhecido em formato de revistas de passatempo. O jogo consiste em letras alocadas aparentemente aleatórias, de forma que estejam agrupadas e embaralhadas em formato de um quadrado. As palavras podem estar escondidas na vertical, diagonal e horizontal. É disponibilizado um quantitativo de palavras que geralmente partilha de um tema comum. Objetivo do Jogo: É encontrar e circular as palavras escondidas. Duração: Pode ser realizado com tempo cronometrado ou também até o final do encontro de todas as palavras.

Material adaptado: A criação do caça palavra pode ser feita com o auxílio do site <https://rachacuca.com.br/palavras/caca-palavras/criar/> que é possível determinar o tema, nível e as palavras. Folhas com as letras empilhadas, papelão para revestimento das folhas, grampeador, bastão ou cordas e cronômetro.

Variações e adaptações: As letras impressas serão grampeadas no papelão para uma melhor base no chão da quadra ou sala, haverá um espaço entre as letras para que o participante possa transitar entre as letras. Os bastões e cordas é para circular as palavras encontradas. Benefícios: Habilidade de percepção, concentração, atenção, agilidade, auxilia a desenvolver a leitura, junção de sílabas e formação de palavras. Imagem ilustrativa e todo o esquema de letras embaralhadas será utilizado os materiais propostos na tabela, podendo ser desenvolvido no ginásio ou sala de aula da escola e realizado individual, duplas, trios ou da forma que melhor se adequar ao espaço e número de alunos.

Figura 8 – Proposta de adaptação do jogo Caça Palavras



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste estudo foi possível afirmar que os jogos eletrônicos adaptados ainda é uma potencialidade da Educação Física pouco explorado no ambiente escolar, devido à tão pouco trabalho desenvolvido para essas experiências corpóreas. No entanto, mesmo com uma quantidade pequena encontrada e destacadas neste estudo que foram muito exitosas e relevantes, tanto para o professor que enxerga a necessidade de aplicar essa abordagem inovadora desse conteúdo em suas aulas como principalmente para os alunos que são incentivados a realizar de maneira prática e estimular a criatividade na construção de adaptações dos jogos eletrônicos.

Uma realidade existente na atualidade é a sociedade hiper conectada, através de toda facilidade e avanços tecnológicos as crianças, jovens e adultos estão cada vez mais submerso ao campo virtual. Com isso o jogo eletrônico se destaca e tem se tornado uma fonte de cativar atenção dos seus usuários lhes causando cada vez menos o hábito de realizar atividades físicas.

A escola como instituição formadora de valores tem como dever orientar seus alunos sobre os riscos que é a utilização sem limites de jogos eletrônicos. Através disso a Educação Física pode contribuir de maneira significativa, que é justamente o objetivo deste estudo, ressignificar o ambiente virtual para o real e trazer os alunos para vivenciar os jogos eletrônicos de maneira corpórea, lúdica e pedagógica na escola.

Os Jogos Eletrônicos adaptados possibilitam a superação de limites dos próprios alunos, tendo em vista seu potencial expressivo e de incentivo para a criatividade. Estes elementos são dinamizadores da motivação para a participação consciente e significativa. Através dessa abordagem é possível conseguir contribuir na construção de algumas habilidades como: coordenação motora, trabalho em equipe, sociabilização, noção espacial, raciocínio lógico, atenção, agilidade, concentração e entre outras.

Baseado na BNCC (2018) os Jogos Eletrônicos se encontram nos anos finais do ensino fundamental e os Jogos Eletrônicos Adaptados que é o enfoque deste trabalho, foi possível identificar através dos artigos que sua inserção foi muito positiva também nos anos iniciais do ensino fundamental e ainda complementamos que também é possível a reprodução com o ensino médio, pelo fato de os Jogos

Eletrônicos ser um fenômeno cultural e global que possibilita uma linguagem de comunicação com diversas faixas etárias.

Destacamos, por fim, que o conceito de adaptação atrelado aos Jogos eletrônicos tem uma potencialidade didático-pedagógico contendo inúmeras possibilidades e estratégias. E a Educação Física pode atuar com muita liberdade e criatividade nesse campo. Em razão disso e devido a pouca informação encontrada, afim de promover uma experiência lúdica e engajante para os alunos de forma imersiva, acrescentamos a este estudo à elaboração de propostas de adaptações de outros jogos eletrônicos como: Pac-Man, Ludi King e Caça Palavras. Com isso mediante os espaços e ferramentas que a escola disponibiliza, é possível conseguir tirar esses alunos do campo virtual e trazê-los para realizar de maneira prática, tornando-se essa adaptação uma ferramenta adicional de ensino-aprendizagem e possibilitando tornar os próprios alunos protagonistas do jogo corporalmente.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, M. R. **“Jogo Batalha Naval na Educação Física Escolar”**. YouTube, 27 de novembro de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_1Xo5l6lWnl>. Acesso em: 17 dez. 2022.
- AVILA, L. T. G.; FRISON, L. M. B. **Educação física na educação infantil: estratégias para promover a aprendizagem autorregulada**. Revista de Educação PUC-Campinas, v.17, n.2, 2012. Disponível em: <<http://periodicos.puccampinas.edu.br/seer/index.php/reeducacao/article/view/996>> Acesso em: 07 de jan. 2023.
- BASTIANI, F. **GAMES SÃO TEMA DE TRABALHO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. 2019. Colégio Bom Conselho. Disponível em: <https://www.bomconselho.com.br/acontece-no-cbc/noticias/games-sao-tema-de-trabalho-de-educacao-fisica>. Acesso em: 12 dez. 2022.
- BORBA, A. M. **A infância na escola e na vida: uma relação fundamental**. In: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, S. D.; NASCIMENTO, A. R. Ensino fundamental de nove anos. Brasília: MEC, 2007. p.33-46.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- CERSÓSIMO, R.; SATO, K. **A criança e a Educação Física**. In: GONSALVES, Paulo Eiró (Org.) Tudo sobre a criança: perguntas e respostas. São Paulo: IBRASA, 2003.
- COSTA, A. Q.; BETTI, M. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. Rev. Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165- 178, 2006.
- Darido, S. C. *et al.* **Práticas Corporais: educação física: 3º a 5º anos: manual do professor**. – 1. Ed. – São Paulo: Moderna, 2017.
- FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo**. 2014. 127 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2014.
- FERREIRA, A. R. *et al.* **Práticas reais de jogos virtuais**. 2015. Publicado em NOVA ESCOLA. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/8469/praticas-reais-de-jogos-virtuais>. Acesso em: 13 dez. 2022.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social** / Antonio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.
- MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. A. **“Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar**. 2016. Revista Brasileira de

CIÊNCIAS DO ESPORTE. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbce/a/nGvwHbLh4sKJyW4GsmcqzRg/?lang=pt&format=pdf>.
Acesso em: 16 dez. 2022.

MONTEIRO, L. de C. S.; VELÁSQUEZ, F. S. C.; SILVA, A. P. S. **Jogos eletrônicos de movimento e Educação Física: uma revisão sistemática**. DOI 10.5216/rpp.v19i2.39153. Pensar a Prática, Goiânia, v. 19, n. 2, abr./jun. 2016.

NEIRA, M. G. **A cultura corporal popular como conteúdo do currículo multicultural da educação física**. Revista Pensar a Prática, v.11, n.1, 2008. Disponível em:
<<http://revistas.ufg.emnuvens.com.br/fef/article/view/1699/5343>>. Acesso em: 07 jan. 2023.

NICOLAU, M. L. M.; DIAS, M. C. M. (orgs.) **Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância**. Campinas: PAPIRUS, 2003.

NOVAIS, I. T. **Adaptação de jogos eletrônicos para aulas de educação física**; Rio Claro, 2012.

NUNES, C. C.; CARTIER, E. **O processo de ensino aprendizagem na Educação Física escolar**. Disponível em:
<<http://www.fiepbulletin.net/index.php/fiepbulletin/article/view/950/1835>>. Acesso em: 08 jan. 2023.

OLIVEIRA, M. P. M. T. *et al.* **Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social**. Temas em Psicologia. 2017.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo: Vivenciando jogos virtuais no mundo real**. 2015. Phorte Editora Ltda. Disponível em:
<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=gCuzDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT27&dq=pacman+adaptado+na+escola&ots=boVJYsLr9i&sig=tp0bs6RYQhglap90CAvrskPNeew#v=onepage&q&f=false>.
Acesso em: 14 dez. 2022.

SENA, G.; MOURA, J. **Jogos eletrônicos e educação: novas formas de aprender**. Blog da Universidade da Bahia, 2006.

SILVA, L. B.; *et al.* **Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis**. 2020. Motrivivência. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Silvan-Menezes-DosSantos/publication/347272465_Remixando_jogos_digitais_na_escola_uma_experiencia_corporal_algumas_analises_e_reflexoes_possiveis/links/5fd934f545851553a0bd60eb/Remixando-jogos-digitais-na-escola-uma-experiencia-corporal-algumas-analises-e-reflexoes-possiveis.pdf. Acesso em: 15 dez. 2022.

SOUSA, J. A. **“A Educação Física Escolar entre o Real e o Virtual”: A Utilização dos Jogos Eletrônicos como Possibilidade Pedagógica**. / Jefferson Alves de Sousa. – Tocantinópolis, TO, 2019.

VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. da C. **Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames.** Ciências & Cognição, v. 15, n. 1, p. pp. 64-75, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.