



JOGOS ELETRÔNICOS E CONSCIENTIZAÇÃO DIGITAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II SOBRE RISCOS NOS JOGOS ON-LINE

VIDEO GAMES AND DIGITAL AWARENESS: AN EXPERIENCE REPORT WITH 6TH GRADE STUDENTS ON THE RISKS OF ONLINE GAMES

Maiane Almeida de Jesus Ribeiro, Professora de Educação Física da Escola Municipal João Marinho Falcão.
maiane.almeida@outlook.com

Gessica Santos Oliveira. Graduanda em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
gessicaeducfisica@gmail.com

Isaltina Pereira de Lima Ramos. Graduanda em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
tinalimauefs@gmail.com

Kailane da Silva Lima. Graduanda em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
limakailane999@gmail.com

Kauê Cavalcante Gomes. Graduando em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
kaue.uefs@gmail.com

Laiane de Jesus Monteiro. Graduanda em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
monteirolaiane55@gmail.com

Lara Maria Daltro Soares de Azevedo. Graduanda em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
mlara3651@gmail.com

Lorrane Muniz de Brito. Graduanda em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
plorranemnzn@gmail.com

Rafaela Barbosa Santana. Graduanda em Educação Física, pela Universidade Estadual de Feira de Santana.
rafaelasantana785@gmail.com

RESUMO

Este relato de experiência foi desenvolvido no âmbito do PIBID, com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II de uma escola pública da rede municipal de ensino. Os objetivos incluíram estimular debates sobre os riscos *on-line*, valorizar a escuta ativa, apresentar alternativas seguras e incentivar a produção coletiva de materiais educativos. A metodologia envolveu quatro aulas com atividades introdutórias, exibição do filme “*The Super Mario Bros*” seguida de relatórios, e um *quiz* interativo que gerou discussões espontâneas sobre *cyberbullying* e interações mal-intencionadas. Como resultado, constatou-se a relevância da escola como mediadora crítica, que deve acolher os jogos como linguagem juvenil para discutir segurança, convivência e responsabilidade *on-line*. A intervenção demonstrou-se eficaz na sensibilização dos alunos para o uso consciente das tecnologias digitais, além de fornecer aos bolsistas do PIBID uma rica experiência de articulação entre teoria e prática pedagógica.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; educação física; cultura digital; riscos *on-line*; práticas pedagógicas.

ABSTRACT

This experience report was developed within the scope of PIBID, with 6th-grade students from a municipal public school. The objectives included stimulating debates about online risks, valuing active listening, presenting safe alternatives, and encouraging the collective production of educational materials. The methodology involved four classes with introductory activities, the screening of the film "The Super Mario Bros" followed by reports, and an interactive quiz that generated spontaneous discussions about cyberbullying and malicious interactions. As a result, the relevance of the school as a critical mediator was observed. The school should embrace games as a youth language to discuss online safety, coexistence, and responsibility. The intervention proved effective in raising students' awareness for the conscious use of digital technologies, in addition to providing PIBID scholarship holders with a rich experience of articulating theory and pedagogical practice.

Keywords: *electronic games; physical education; digital culture; online risks; pedagogical practices.*

1 INTRODUÇÃO

Este relato de experiência, desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), versa sobre a abordagem da temática dos jogos eletrônicos com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II de uma escola pública da rede municipal de ensino. O PIBID, conforme destacado por Paniago (2016) e Gatti *et al.* (2014), representa um programa de fundamental importância no processo de formação inicial de professores, pois proporciona a inserção dos licenciandos no cotidiano escolar, permitindo a articulação imediata entre o conhecimento teórico e a prática docente. Para os bolsistas envolvidos, essa

experiência possibilitou o amadurecimento profissional e o desenvolvimento da capacidade de buscar soluções para situações encontradas ou emergentes (Gatti *et al.*, 2014).

A escolha pela temática dos “jogos eletrônicos” surgiu diante da forte presença dessa prática na rotina dos estudantes e da carência de discussões críticas sobre os riscos associados a ela no ambiente escolar. Em um contexto em que a tecnologia ocupa lugar central no cotidiano das crianças e adolescentes, torna-se imprescindível que a escola promova debates que problematizem o uso das plataformas digitais, especialmente aquelas que envolvem interações em tempo real, exposição pessoal e conteúdos potencialmente nocivos. Durante as observações iniciais, percebeu-se o entusiasmo dos alunos ao falar sobre jogos *on-line*. Termos como “*Roblox*”, “*Free Fire*”, “*PUBG Mobile*”, “*Call of Duty*” e “*x1*” compunham o vocabulário cotidiano da turma, revelando não apenas o domínio da linguagem *gamer*, mas também o tempo expressivo dedicado a essa prática.

Diante desse cenário, a intervenção pedagógica foi pensada como uma estratégia de trazer esse universo para a sala de aula de modo crítico, reflexivo e educativo, valorizando os aspectos positivos dos jogos sem desconsiderar os riscos que apresentam. Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade cultural essencial ao ser humano, pois permite experiências simbólicas, sociais e formativas. No entanto, quando ultrapassa os limites do lúdico e impacta a saúde física, mental ou social, é necessário redimensionar seu papel. Nesse sentido, a escola assume a função de mediadora: além de reconhecer os jogos como parte da cultura juvenil contemporânea, deve atuar na construção de sentidos mais saudáveis e conscientes sobre seu uso.

Kishimoto (1994) reforça essa perspectiva ao afirmar que os jogos, quando trabalhados com intencionalidade pedagógica, tornam-se ferramentas potentes de ensino. É crucial que a Educação Física escolar, em diálogo com a Cultura Digital (Baracho, 2012; Costa, 2009), aborde os jogos eletrônicos não apenas pelo viés do lazer, mas como tema gerador de debates sobre a cultura corporal do movimento e a segurança na rede.

A proposta pedagógica desenvolvida com os alunos buscou aproximar os conteúdos escolares da realidade vivida pelos estudantes, estabelecendo pontes entre o mundo digital e a educação formal. Os objetivos principais foram: estimular debates sobre os riscos dos jogos *on-line*; valorizar a escuta ativa dos alunos; apresentar alternativas seguras de uso; e incentivar a produção coletiva de materiais educativos. Dessa forma, a escola dialoga com os interesses e práticas culturais das juventudes digitais, atribuindo sentido ao conhecimento e ampliando seu potencial transformador.

2 REVISÃO DE LITERATURA E MARCO CONCEITUAL

A compreensão da relevância da temática exige um aprofundamento nos construtos teóricos que circundam a interface entre o digital, o corporal e a formação docente. A abordagem dos jogos eletrônicos na escola está inserida no contexto da Cibercultura, demandando uma redefinição do papel da Educação Física e uma valorização das experiências proporcionadas por programas como o PIBID.

A Educação Física, ao reconhecer os jogos eletrônicos como manifestação da Cultura Corporal de Movimento, é chamada a ir além da simples condenação do sedentarismo. É preciso acolhê-los como linguagem da juventude e utilizá-los como oportunidade pedagógica (Santos; Monteiro, 2022). O campo deve abraçar a discussão sobre o leque completo dos jogos digitais, abrangendo: Jogos Convencionais (*Mobile/Console/PC*), como *Roblox* e *Free Fire*, em que o risco de interação tóxica e o sedentarismo são mais evidentes; *E-Sports*, modalidades competitivas que envolvem debate sobre *fair play*, pressão e profissionalização (Anastácio *et al.*, 2022); e *Exergames*, que promovem a atividade física ao captar e virtualizar os movimentos reais dos usuários (Baracho, 2012). A discussão sobre *Exergames*, embora não tenha sido o foco da intervenção, é crucial para a Educação Física.

A infância contemporânea, imersa na Cibercultura, enfrenta desafios crescentes, como o vício, o isolamento social, o contato com desconhecidos, as

práticas de violência simbólica e o *cyberbullying*. O ambiente escolar, ao ver os jogos apenas como distração ou ameaça, impede que se aproveite o potencial para discutir comportamento, limites, responsabilidade e segurança *on-line*. Nesse contexto, a escola deve assumir o papel de mediação crítica, oferecendo aos alunos subsídios para lidarem com esse universo de forma ética, segura e saudável. O relato de Santos e Vale (2006) reforça essa dualidade, ao afirmar que “[...] os jogos *on-line* podem ser ferramentas educativas poderosas, mas também apresentam riscos significativos quando acessados sem supervisão e orientação adequada”. Um ambiente educativo pautado na confiança é fundamental para que os estudantes busquem apoio em situações de insegurança (Childhood, 2012).

O PIBID, ao inserir os licenciandos no cotidiano escolar, possibilita a eles o amadurecimento profissional e o aperfeiçoamento da prática pedagógica, permitindo que conheçam diferentes estratégias de ensino (Gatti *et al.*, 2014). A experiência no programa demonstra que a necessidade de adaptar metodologias diante de limitações estruturais, como a ausência de conectividade à *internet*, reforça a importância da flexibilidade e da criatividade, e comprova a eficácia do programa na busca por soluções para situações encontradas ou emergentes (Gatti *et al.*, 2014). Essa capacidade de ressignificar estratégias pedagógicas sem comprometer a intencionalidade formativa é um aspecto central da formação docente no PIBID.

3 METODOLOGIA

As vivências relacionadas ao conteúdo “jogos eletrônicos” ocorreram no primeiro ciclo letivo de 2025, entre os dias 06 e 13 de março, na Escola Municipal João Marinho Falcão, localizada em Feira de Santana – BA. A experiência foi conduzida pela supervisora e pelos bolsistas do PIBID. A unidade escolar atende sua comunidade e bairros vizinhos, contemplando o Ensino Fundamental (I e II).

O planejamento seguiu os referenciais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) com o objetivo de introduzir a temática dos jogos eletrônicos, possibilitando

vivências, identificando suas características e compreendendo em quais contextos estão presentes no cotidiano dos alunos. A inserção desse tema na Educação Física se justifica pela necessidade de ampliar a compreensão da Cultura Corporal de Movimento, reconhecendo os jogos digitais como parte integrante das práticas sociais contemporâneas (Stahl, 2021).

O conteúdo foi desenvolvido em quatro aulas, com turmas do 6º ano do turno matutino:

1. 1º e 2º Encontros: conduzidos pela supervisora, foram trabalhados aspectos introdutórios: conceito, origem, características e exemplos de jogos eletrônicos. Os estudantes responderam a perguntas escritas no quadro, reforçando a fixação do conteúdo. Ficou evidente a forte presença de jogos como “*Free Fire*”, “*Minecraft*” e “*Roblox*” no cotidiano da turma.
2. 3ª Aula: Foi exibido o filme “*The Super Mario Bros*”, seguido da produção de relatórios pelos alunos, relacionando o enredo com o universo dos jogos eletrônicos.
3. 4ª Aula: Os bolsistas planejaram e aplicaram uma atividade prática em formato de *quiz*.

A proposta inicial previa o uso do aplicativo *Kahoot*; mas, devido à ausência de *internet*, a estratégia foi adaptada para um quiz interativo em *slides*, exibido na televisão. A dinâmica contou com 10 (dez) questões (objetivas e discursivas), organizando a turma em quatro grupos. Cada grupo recebeu plaquinhas confeccionadas manualmente para registrar as respostas. Essa adaptação da metodologia, decorrente de uma limitação estrutural, ilustra a importância da flexibilidade e da criatividade no contexto do PIBID, comprovando a eficácia do programa na busca por soluções para situações encontradas ou emergentes (Gatti *et al.*, 2014).

Durante a atividade, surgiram relatos e discussões espontâneas sobre riscos vivenciados em jogos *on-line*, incluindo casos de *cyberbullying* e interações com pessoas mal-intencionadas em *chats*. Essa etapa, embora não prevista inicialmente, mostrou-se fundamental para conscientizar os alunos. A discussão sobre a ética e o

comportamento saudável em espaços virtuais é essencial para que os alunos possam "[...] compreender como lidar com situações tóxicas nos jogos" (Cordovil *et al.*, 2024). Portanto, a atividade revelou-se uma importante ferramenta para sensibilizar os estudantes, fortalecendo a proposta pedagógica e confirmando a relevância da escuta ativa na mediação de conflitos e dilemas morais no universo digital.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A intervenção pedagógica alcançou resultados significativos na promoção da conscientização digital dos alunos e na validação da escola como espaço de mediação crítica da cultura juvenil.

A infância contemporânea está profundamente marcada pelas tecnologias digitais, um fenômeno enquadrado na Cibercultura. O ambiente escolar, no entanto, nem sempre acompanha essa transformação, limitando a visão dos jogos a distração ou ameaça. Essa visão limitada impede que se aproveite o potencial dos jogos para discussões importantes sobre segurança *on-line*.

A emergência de relatos de comportamento tóxico e *cyberbullying* durante o *quiz* (seção 3.2) foi o ponto de inflexão da aula, transformando uma atividade lúdica em um momento de educação para a cidadania digital. Entre os principais problemas apontados estão o vício, o isolamento social, o contato com desconhecidos, as práticas de violência simbólica e o *cyberbullying*. A escola deve assumir o papel de mediação crítica, oferecendo aos alunos subsídios para lidar com esse universo de forma ética, segura e saudável. A intervenção buscou trazer esses relatos para o centro da discussão, de modo a construir o conhecimento a partir das experiências reais dos estudantes.

Para futuras intervenções, o conceito de remixagem de jogos digitais para experiências corporais (Silva *et al.*, 2020) surge como um caminho inovador. Essa abordagem propõe a modificação sistemática das dimensões dos jogos (*regras, espaços, narrativas*) para colocá-los em diálogo direto com a cultura corporal de

movimento e a cultura escolar. Por exemplo, um jogo de celular poderia ser "remixado" em uma atividade no pátio, transformando a lógica virtual em uma experiência física e colaborativa, fugindo da mera reprodução e fomentando a criatividade. Essa perspectiva alinha-se diretamente com as diretrizes da BNCC para a Educação Física, que valoriza a apropriação crítica e transformadora das manifestações da cultura corporal.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta pedagógica referente ao conteúdo de jogos eletrônicos evidenciou resultados satisfatórios, alcançando e, em certos aspectos, superando os objetivos inicialmente estabelecidos. As atividades desenvolvidas demonstraram-se eficazes na promoção da participação discente, favorecendo a interação entre os grupos e o engajamento coletivo em torno da temática. O uso do quiz adaptado (analógico-digital) como recurso metodológico não apenas contribuiu para dinamizar a aula, mas também validou a eficácia da Computação Desplugada como estratégia de ensino. Ao retirar o foco da tela e direcioná-lo para a interação face a face, estimulou-se a cooperação e o debate argumentativo entre os estudantes, possibilitando a consolidação de aprendizagens significativas de uma maneira que, paradoxalmente, o meio puramente digital poderia ter inibido, devido à dispersão.

De forma complementar, a etapa de discussão acerca dos riscos associados aos jogos eletrônicos revelou-se fundamental para a ampliação da compreensão crítica dos alunos, alinhando-se diretamente à competência de Cultura Digital da BNCC. As manifestações dos grupos, ao relatarem situações relacionadas ao *cyberbullying*, assédio *on-line* e interações com indivíduos mal-intencionados, demonstraram que os estudantes foram capazes de sair da posição de consumidores passivos de tecnologia para assumirem um papel de analistas das próprias vivências. Eles reconheceram vulnerabilidades presentes no cotidiano digital e compreenderam a importância de adotar práticas seguras, responsáveis e empáticas. A intervenção, portanto, preencheu uma lacuna importante, visto que, muitas vezes, os estudantes

navegam nesses ambientes sem a mediação de um adulto ou orientação pedagógica adequada.

Dessa maneira, observa-se que os objetivos da intervenção foram integralmente atendidos, especialmente no que se refere à sensibilização para o uso consciente das tecnologias digitais e para o desenvolvimento de uma ética de convivência nos espaços virtuais (Cordovil *et al.*, 2024). A discussão transcendeu o aspecto técnico do "jogar", adentrando na esfera da cidadania digital, onde o respeito e a segurança dos dados pessoais são premissas básicas para a navegação na sociedade em rede.

Do ponto de vista da formação docente no PIBID, a prática proporcionou um aprendizado ímpar sobre a realidade da educação pública brasileira. A experiência destacou a necessidade de flexibilidade metodológica diante de limitações estruturais comuns, como a ausência de conectividade à *internet*. A necessidade de adaptar o *quiz* em tempo real reforçou a capacidade dos bolsistas de ressignificarem estratégias pedagógicas sem comprometer a intencionalidade formativa, exercitando a resiliência e a criatividade docente. Tal aspecto confirma a importância do PIBID como um laboratório vivo, permitindo que os licenciandos possam "[...] mergulhar no ambiente de trabalho conhecendo os setores de uma escola [...]" e "[...] aplicar e fazer uma autoavaliação [...]" de suas práticas (Gatti *et al.*, 2014), distanciando-se de uma visão idealizada da sala de aula e se aproximando da complexidade do chão da escola.

Além disso, a colaboração entre os pibidianos durante o planejamento e a execução da atividade evidenciou a importância do trabalho coletivo na docência. A troca de saberes entre os licenciandos e a supervisão permitiram ajustes finos que garantiram o sucesso da aula, reforçando que a construção da identidade docente é um processo contínuo e socialmente referenciado. A intervenção serviu como prova de que é possível ensinar conceitos de computação e ética digital mesmo com recursos limitados, desde que haja clareza nos objetivos pedagógicos e disposição para a mediação.

Por fim, ao promover reflexões sobre segurança, responsabilidade e ética nos ambientes virtuais, a escola consolida-se como espaço privilegiado de construção de saberes que ultrapassam o âmbito disciplinar. A intervenção não se encerra na

aplicação do *quiz*, mas deixa um legado de conscientização que os alunos levarão para seus lares e círculos sociais. Conclui-se, portanto, que a atividade reafirmou o compromisso social da licenciatura em Educação Física, demonstrando que educar para a tecnologia é, antes de tudo, educar para a convivência humana, assumindo relevância social e formativa no contexto contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ANASTÁCIO, B. S.; SAVONITTI, G. A.; OLIVEIRA, M. A. de; MOCARZEL, R. C. da S. Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos. **LICERE - Revista do Programa de pós-graduação interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 25, n. 1, p. 459–486, 2022.

BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.

CHILDHOOD Brasil. **O Bullying e o Cyberbullying nas Escolas**. São Paulo: Childhood Brasil, 2012.

CORDOVIL, Max Willian M.; GALVIM, Henrique dos S.; TRINDADE, Genarde M. A Influência dos Jogos Digitais no Comportamento dos Alunos do 4º Ano do Ensino Fundamental: Um Relato de Experiência dos Pibidianos de Computação. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 30. , 2024, Rio de Janeiro/RJ. **Anais...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 . p. 254-265.

COSTA, A. Q. da. Jogos digitais e Educação Física: por uma experiência corporal educativa. In: ARAÚJO, A. C. de et al. (Eds.). **Diálogo entre Educação Física e Comunicação: compartilhando saberes e práticas**. João Pessoa: Ed. Universitária/UFPB, 2009.

FERREIRA, H. M. C.; BASTOS, M. L. M. O. Dinâmicas de uma juventude conectada: desafios para a educação. **Linguagens, Educação e Sociedade**, n. 29, p. 157–178, 2013. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/1346>. Acesso em: 8 ago. 2025.

GATTI, B. A. et al. **A atração (ou não) pela carreira docente no Brasil: professores da Educação Básica: resultados de uma pesquisa nacional**. São Paulo: Fundação Carlos Chagas, 2014.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

PANIAGO, E. P. O PIBID e a inserção à docência: experiências, possibilidades e dilemas. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 32, n. 3, p. 249-271, 2016.

SANTOS, Christiano Lima; VALE, Frederico Santos do. **Jogos eletrônicos na educação**: um estudo da proposta dos jogos estratégicos. Monografia (Graduação em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2006. Disponível em: <https://christianosantos.com.br/files/pub/monografia.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2025.

SANTOS, Marcio Antonio Raiol dos; MONTEIRO, Elane Pinheiro. Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes. **Debates em Educação**, Maceió, v. 14, n. 35, p. 526-548, 2022.

SILVA, L. B. *et al.* Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 32, n. 63, p. 1–21, 2020.

STAHL, N. W. **Jogos eletrônicos na BNCC**: uma proposta para educação física escolar. Repositório Institucional da UFRGS, 2021.