



DO PIXEL AO CORPO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A RESSIGNIFICAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

FROM PIXEL TO BODY: AN ACCOUNT OF THE EXPERIENCE OF REINTERPRETING DIGITAL GAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION.

Lucas Piedade de Alcântara. Acadêmico do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
lucas.alcantara301@gmail.com

Erika de Jesus Brito. Acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
erikabritouefs@gmail.com

Maria Elisa dos Santos Batista. Acadêmica do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
mariaelisasb2018@gmail.com

Celestino Amorim Amoedo. Mestre em Biocinética do Desenvolvimento Humano (Coimbra – Portugal). Professor do Departamento de Saúde da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
caamoedo@uefs.br

RESUMO

O presente relato de experiência descreve e analisa uma intervenção pedagógica desenvolvida por estudantes do curso de Licenciatura em Educação Física, no âmbito da disciplina Prática Curricular em Educação Física IV, componente curricular obrigatório da formação inicial docente. A intervenção foi realizada no componente curricular Educação Física, com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Feira de Santana-BA. A intervenção ocorreu ao longo de cinco aulas, fundamentada em uma abordagem pedagógica crítica, priorizando a ludicidade,

ABSTRACT

This experience report describes and analyzes a pedagogical intervention developed by students of the Physical Education degree program, within the scope of the subject Curricular Practice in Physical Education IV, a mandatory curricular component of initial teacher training. The intervention was carried out in the Physical Education curricular component, with a 9th-grade class of a public school in the municipality of Feira de Santana, Bahia, Brazil. The proposal aimed to articulate electronic games and popular games and play, promoting the transition from virtual space to physical space through collective and

a cooperação, a criatividade e o protagonismo discente. As atividades envolveram adaptações corporais de jogos digitais e a criação de jogos híbridos pelos próprios estudantes, possibilitando reflexões sobre o uso das tecnologias no cotidiano escolar. Os resultados indicaram aumento do engajamento, ampliação do repertório lúdico e maior participação nas aulas, embora tenham sido identificados desafios relacionados à inclusão plena de todos os alunos. Conclui-se que a experiência contribuiu tanto para a formação dos estudantes da educação básica quanto para o desenvolvimento profissional dos licenciandos, evidenciando o potencial pedagógico da integração intencional dos jogos digitais à Educação Física Escolar.

Palavras-chave: educação física escolar; jogos digitais; jogos/brincadeiras populares.

contextualized bodily experiences. The intervention took place over five classes, based on a critical pedagogical approach, prioritizing playfulness, cooperation, creativity, and student protagonism. The activities involved bodily adaptations of digital games and the creation of hybrid games by the students themselves, allowing for reflections on the use of technologies in daily school life. The results indicated increased engagement, expansion of the playful repertoire, and greater participation in classes, although challenges related to the full inclusion of all students were identified. It is concluded that the experience contributed both to the training of basic education students and to the professional development of undergraduate students, highlighting the pedagogical potential of the intentional integration of digital games into school Physical Education.

Keywords: school physical education; digital games; popular games/activities.

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem transformado profundamente as formas de interação, lazer e aprendizagem de crianças e adolescentes, inserindo os jogos eletrônicos como elementos centrais da cultura juvenil. No contexto escolar, o uso frequente de dispositivos móveis, especialmente para jogos digitais, tem impactado a atenção dos estudantes, a participação nas aulas e as práticas corporais coletivas, colocando desafios específicos para a Educação Física escolar.

Observações realizadas durante a atuação como pibidianos evidenciaram o uso recorrente e, muitas vezes, inadequado dos celulares no ambiente escolar, contribuindo para o afastamento das interações presenciais, da socialização corporal e da participação ativa nas aulas. Embora a tecnologia apresente potencial pedagógico, seu uso excessivo pode reforçar comportamentos sedentários, exigindo do professor estratégias que dialoguem com a realidade digital dos estudantes.

Nesse sentido, a resposta pedagógica não deve se restringir à proibição das tecnologias, mas fomentar a sua ressignificação. Reconhecer os jogos eletrônicos

como manifestações culturais legítimas permite utilizá-los como ponto de partida para experiências corporais significativas, promovendo movimento, cooperação e aprendizagem coletiva, conforme discutem Santos e Monteiro (2022) e Santana e Venancio (2024).

A articulação entre jogos eletrônicos e jogos e brincadeiras populares configura-se como uma possibilidade pedagógica relevante, pois amplia o engajamento discente e favorece a aprendizagem significativa. Kishimoto (1994) destaca o jogo como elemento fundamental para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social, reforçando sua importância no contexto educativo.

Essa perspectiva encontra respaldo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece os jogos, inclusive os eletrônicos, como objeto de conhecimento da Educação Física, propondo uma abordagem crítica e contextualizada (Brasil, 2018). Diante disso, o presente relato de experiência tem como objetivo descrever e analisar uma intervenção pedagógica realizada em uma escola pública de Feira de Santana–BA, com estudantes do 9º ano, por meio de cinco aulas que adaptaram jogos eletrônicos a jogos e brincadeiras populares, buscando promover a transição do espaço virtual para o espaço físico e ampliar o repertório cultural dos estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ENTRE O PIQUE E O *JOYSTICK*: DIÁLOGOS CULTURAIS E PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Os jogos, em suas múltiplas expressões, acompanham a trajetória humana desde os tempos mais antigos, constituindo-se como práticas culturais que vão além do entretenimento. Presentes em rituais, celebrações, processos de socialização e no desenvolvimento de habilidades, eles criam um espaço simbólico no qual o ser humano experimenta papéis, elabora regras e constrói significados, adaptando-se às diferentes culturas e contextos históricos.

Se em sociedades tradicionais os jogos eram transmitidos oralmente e praticados coletivamente em espaços abertos, nas sociedades contemporâneas eles também se expandem para os ambientes digitais, conectando pessoas por meio da tecnologia. Nesse sentido, os jogos podem ser compreendidos como espelhos da cultura: preservam tradições, expressam identidades, acompanham transformações sociais e, ao mesmo tempo, criam novas formas de interação e aprendizagem.

De um lado, os jogos populares expressam tradições transmitidas entre gerações, sendo caracterizados por regras simples, criatividade e pela utilização de materiais acessíveis, muitas vezes confeccionados pelos próprios participantes. Friedmann (1992) os define como patrimônio cultural da humanidade, capazes de traduzir modos de viver e pensar de uma comunidade, e isso fica claro ao dizer que:

A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, etc., e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro): muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira [...] (Friedmann, 1992, p. 3).

Kishimoto (1994) reforça seu papel educativo, ao destacar que esses jogos e brincadeiras contribuem não apenas para a socialização, mas também para o desenvolvimento integral, estimulando aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais da criança:

É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens (Kishimoto, 1994, p.1).

Nesse sentido, os jogos/brincadeiras populares preservam a memória coletiva, transmitindo saberes que fortalecem a identidade cultural de um povo, provocando-o a se manter em movimento. Por outro lado, os jogos eletrônicos surgem como parte da cultura digital contemporânea, ocupando espaço significativo no cotidiano das crianças e adolescentes. Para Vasques e Cardoso (2020, p. 8), os jogos

digitais configuram ambientes que estimulam a criatividade, a colaboração e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais:

As mudanças tecnológicas também incluem as práticas corporais e, nesse sentido deve-se questionar, criticar, refletir, mas certamente não se alienar a elas. A aproximação da escola ao cotidiano dos jovens, pode certamente auxiliar na construção de valores, de acesso a conhecimentos e práticas que são (cada vez mais) bens culturais.

Embora Vasques e Cardoso (2020) defendam que os jogos digitais podem contribuir para a construção de valores e conhecimentos, é importante problematizar que essa integração não acontece de forma automática. A simples presença dos *games* no cotidiano dos estudantes não garante aprendizagens significativas, pois, em muitos casos, eles podem reforçar comportamentos individualistas e estimular o consumo excessivo de tecnologias. Logo, deve haver uma mediação pedagógica dando sentido e significado útil a esses *games*.

Darido e Rangel (2005) reforçam que essas práticas não se restringem ao entretenimento, mas podem contribuir para aprendizagens significativas, fortalecendo vínculos sociais e promovendo reflexão crítica sobre valores e comportamentos. Dessa forma, evidencia-se que os jogos eletrônicos vão além do lazer, constituindo práticas culturais e educativas que dialogam diretamente com a realidade tecnológica dos jovens.

A Educação Física escolar, ao reconhecer o valor de ambos (os jogos/brincadeiras populares e jogos digitais), encontra um campo fértil para articular tradição e inovação, construindo práticas que não apenas preservam o patrimônio cultural das comunidades, mas também dialogam com os modos de vida contemporâneos.

Grillo, Scaglia e Carneiro (2022) defendem que não é possível compreender a experiência lúdica atual sem considerar os jogos digitais, pois eles representam parte significativa da vivência cotidiana dos jovens, traduzindo linguagens, códigos e formas de interação próprias da cultura digital. Ignorar esse universo seria desconsiderar uma dimensão essencial da identidade das novas gerações.

Por outro lado, Darido e Rangel (2005) ressaltam que os jogos e brincadeiras tradicionais ampliam o repertório cultural dos estudantes, permitindo que eles tenham

contato com saberes que atravessaram gerações e que carregam memórias afetivas, valores de coletividade e a simplicidade criativa que caracteriza a ludicidade popular.

Portanto, aproximar o pique e o *joystick* significa mais do que somar experiências: trata-se de ampliar as possibilidades pedagógicas, oferecendo ao estudante a chance de transitar entre universos distintos, aprender a valorizar o passado sem deixar de dialogar com o presente, e compreender que o brincar, em todas as suas formas, é um espaço de aprendizagem, identidade e transformação social.

Essa integração pode se materializar em práticas criativas. Um jogo/brincadeira popular como a “amarelinha” pode ser ressignificado a partir de desafios inspirados em *games* digitais de fases e conquistas; o “pique-pega” pode ganhar elementos de jogos eletrônicos de perseguição ou sobrevivência, e ainda é possível propor a criação de jogos híbridos, em que os próprios alunos misturem regras tradicionais com elementos dos *videogames*.

Nesse processo, o professor atua como mediador, incentivando o protagonismo discente e promovendo aprendizagens significativas que dialogam com a realidade cultural e tecnológica dos estudantes. Portanto, integrar jogos populares e eletrônicos na Educação Física não significa substituir práticas, mas ampliar repertórios, reconhecendo a diversidade da cultura lúdica dos alunos entre tradição e inovação. Ao articular esses universos, o professor valoriza a identidade cultural e promove aprendizagens mais conectadas às demandas contemporâneas, consolidando a Educação Física como um campo que dialoga com o passado, compreende o presente e se projeta para o futuro.

2.2 GAMER OVER PARA O SEDENTARISMO: JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A Educação Física escolar, ao longo dos anos, vem ampliando suas possibilidades de atuação, não se restringindo apenas às práticas esportivas tradicionais, mas incorporando elementos da cultura corporal contemporânea. Como destacam Betti e Zuliani (2002, p. 80),

[...] nas escolas, a Educação Física e seus professores precisam fundamentar-se teoricamente para justificar à comunidade escolar e à própria sociedade o que já sabem fazer, e, estreitando as relações entre teoria e prática pedagógica, inovar, quer dizer, experimentar novos modelos, estratégias, metodologias, conteúdos, para que a Educação Física siga contribuindo para a formação integral das crianças e jovens e para a apropriação crítica da cultura contemporânea.

Nesse sentido, os jogos eletrônicos surgem como um recurso didático que dialoga com o universo dos estudantes, possibilitando um interesse maior sobre o conhecimento, uma vez que os jogos digitais fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes, sendo considerados uma das principais formas de lazer e socialização na atualidade. Segundo Silva (2016, p. 3), “Os jogos eletrônicos ou *games* têm se tornado cada vez mais comuns na vida das pessoas de diversas gerações. Podemos encontrá-los no computador, no celular, no *tablet*, na televisão, no console portátil e até mesmo em redes sociais, como, o *Facebook*.”

Essa constatação reforça a necessidade de que a escola, e em particular a Educação Física, pode e deve dialogar com essa realidade, uma vez que os jovens estudantes passam grande parte do seu tempo nas telas ocupando seu tempo com jogos digitais.

Já de acordo com a BNCC (Brasil, 2018), a Educação Física deve trabalhar a cultura corporal de movimento considerando “[...] práticas corporais diversas, tais como jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas corporais de aventura, possibilitando experiências que desenvolvam autonomia, cooperação, criatividade e pensamento crítico”. Nesse contexto, os jogos eletrônicos podem ser reconhecidos como parte da cultura digital e, portanto, articulados às experiências corporais no ambiente escolar.

A utilização pedagógica de jogos digitais nas aulas de Educação Física também pode combater a ideia de que esses recursos estão apenas relacionados ao não movimento. Conforme destacam Valdivino e Oliveira (2022, p. 13),

Após o processo de ministração das aulas tomando como base o desenvolvimento da pesquisa-ação anteriormente descrita, se percebeu que tal abordagem possibilitou a integração da cultura corporal do movimento com um uso consciente da tecnologia, em especial os jogos digitais, proporcionando uma diversificação das atividades físicas e ampliando dessa maneira as possibilidades de atuação da EF em ambiente escolar, além de criar um ambiente lúdico de aprendizagem em favor do desenvolvimento integral das crianças.

Como exemplos práticos, jogos eletrônicos como *Subway Surf*, *Free Fire*, *FIFA* e *Pac-Man* podem ser adaptados para práticas corporais em quadras e espaços abertos. Além disso, esses jogos apresentam forte potencial interdisciplinar, articulando tecnologia, artes, matemática e linguagem. Cabe ao professor de Educação Física adotar uma postura crítica e mediadora, selecionando e ressignificando essas práticas para transformá-las em experiências pedagógicas que promovam o desenvolvimento integral dos alunos, e não apenas o entretenimento.

Valdivino e Oliveira (2022, p. 14) ainda ressaltam que:

Constatou-se nas aulas que as crianças ficaram totalmente entregues e participaram ativamente dos jogos, querendo saber qual seria o próximo desafio, ajudando os/as colegas, sem espírito de competição, mas com o de coletividade, pois o objetivo principal da atividade era único para todos/as. A cooperação se tornou o ponto mais forte da dinâmica, se observando crianças estimuladas por uma ferramenta tecnológica que fugia da realidade corriqueira das aulas de EF.

Isso favorece também a inclusão de estudantes que não se identificam com práticas esportivas tradicionais, ampliando as oportunidades de participação. Portanto, o uso de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física deve ser compreendido não como substituição das práticas corporais já consolidadas, mas como uma estratégia metodológica inovadora, capaz de ampliar o repertório cultural dos estudantes, promover engajamento e aproximar a disciplina do universo juvenil.

Nesse horizonte, Huizinga (1996) lembra que o jogo é uma das expressões mais antigas da cultura humana, desempenhando papel central no desenvolvimento social, cognitivo e motor, o que legitima a presença dos jogos digitais como manifestações culturais relevantes também no contexto escolar. Gee (2009) complementa afirmando que os jogos eletrônicos potencializam a aprendizagem ao estimular a resolução de problemas, o raciocínio lógico e o trabalho coletivo, competências que se articulam com os objetivos da Educação Física escolar.

Além disso, Kishimoto (1994) ressalta que o lúdico constitui elemento essencial na prática educativa, pois favorece o engajamento, a motivação e a construção ativa de saberes. Desse modo, a apropriação pedagógica dos jogos digitais amplia as possibilidades metodológicas da Educação Física, tornando-a mais próxima da realidade cultural dos estudantes.

Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, no jogo de xadrez, as regras externas padronizadas permitem a movimentação das peças. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo (Kishimoto, 1994, p. 1).

Por fim, Libâneo (2013) enfatiza que o professor deve atuar como mediador crítico do conhecimento, transformando recursos pedagógicos em experiências significativas. Assim, ao integrar os jogos eletrônicos nas práticas corporais, o professor de Educação Física não apenas dialoga com a cultura contemporânea, mas também potencializa a formação integral dos alunos.

Dessa forma, a incorporação dos jogos digitais à Educação Física escolar não deve ser vista como modismo, mas como resposta às transformações socioculturais que atravessam o cotidiano dos estudantes. Ao reconhecer os *games* como parte da cultura corporal contemporânea, a disciplina se fortalece em sua função formativa, aproximando-se da realidade juvenil e oferecendo experiências diversificadas, inclusivas e significativas.

Cabe ao professor, portanto, assumir o papel de mediador crítico, capaz de ressignificar tais práticas e transformá-las em oportunidades pedagógicas que promovam autonomia, cooperação, criatividade e pensamento crítico. Em síntese, os jogos eletrônicos, quando integrados de maneira consciente e planejada, representam não apenas uma inovação metodológica, mas também uma poderosa estratégia para a construção de uma Educação Física mais atual, crítica e alinhada à formação integral dos estudantes.

2.3 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: JOGOS, BRINCADEIRAS E CONSTRUÇÃO DO SABER

A Educação Física ganha relevância a partir do Século XVIII, nas obras de filósofos preocupados com a formação integral do ser humano. Sob essa perspectiva, a educação da criança e do jovem passa a ser concebida como um processo que envolve corpo, mente e espírito, integrando os aspectos físico, intelectual e moral do desenvolvimento.

A formação da criança e do jovem passa a ser concebida como uma educação integral – corpo, mente e espírito –, como desenvolvimento pleno da personalidade. A educação física vem somar-se à educação intelectual e à educação moral. Essa adjetivação da palavra educação demonstra uma visão ainda fragmentada do homem (Betti, 2002, p. 73).

Nesse contexto, a Educação Física consolida-se como dimensão essencial da formação plena do indivíduo, visto que abrange diversos fatores e pode desenvolvê-los, sejam eles o social, o afetivo e o cognitivo, promovendo o desenvolvimento integral dos sujeitos. Como componente curricular da educação básica, cabe à Educação Física Escolar (EFE) a tarefa de introduzir e integrar os alunos à cultura corporal de movimento, promovendo a formação de cidadãos capazes de produzir, reproduzir e transformar essa cultura. Para Betti (2002, p. 80),

Nesses tempos de rápidas e profundas transformações sociais que repercutem, às vezes de maneira dramática, nas escolas, a Educação Física e seus professores precisam fundamentar-se teoricamente para justificar à comunidade escolar e à própria sociedade o que já sabem fazer, e, estreitando as relações entre teoria e prática pedagógica, inovar, quer dizer, experimentar novos modelos, estratégias, metodologias, conteúdos, para que a Educação Física siga contribuindo para a formação integral das crianças e jovens e para a apropriação crítica da cultura contemporânea.

Em tempos de transformações sociais rápidas e intensas, a EFE deve ir além da simples prática de exercícios e jogos. Ela se torna um espaço de reflexão, onde os professores, ao se fundamentarem teoricamente, fazem com que suas ações conectem teoria e prática pedagógica e explorem novas estratégias, metodologias e conteúdos. Assim, contribui para o desenvolvimento e permite aos estudantes que compreendam criticamente a cultura contemporânea e se posicionem ativamente diante dela.

Como destacam Oliveira e Souza (2010), ainda hoje, o jogo nas aulas de Educação Física é muitas vezes compreendido pelos estudantes como mera atividade recreativa, desvinculada de propósitos pedagógicos mais amplos. Essa concepção reduz o potencial formativo do jogo, ignorando sua capacidade de promover o desenvolvimento motor, cognitivo e social dos alunos. Quando explorado sem intencionalidade, o jogo perde seu valor educativo, sendo praticado sem considerar aspectos, como: coordenação, equilíbrio, lateralidade, cooperação e

tomada de decisão, pois os jogos e brincadeiras não são meros passatempos, mas manifestações culturais carregadas de significados sociais, históricos e simbólicos.

Superar essa visão limitada representa um desafio constante para professores e pesquisadores da área, que buscam ressignificar o uso do jogo como elemento fundamental no processo de ensino e aprendizagem, especialmente no que diz respeito à formação motora dos sujeitos. Além disso, cabe ao professor fomentar reflexões críticas sobre as origens, significados e variações culturais dos jogos, brincadeiras, lutas, danças e ginásticas, promovendo o respeito à diversidade e ampliando as experiências corporais dos estudantes (Betti, 2020).

A BNCC também reforça essa perspectiva ao organizar o componente curricular da Educação Física em unidades temáticas, entre as quais se incluem as lutas, os jogos e brincadeiras, as práticas corporais de aventura, as ginásticas, as danças e os esportes. A proposta da BNCC é que jogos e brincadeiras sejam tratados pedagogicamente, levando os alunos a compreenderem seus sentidos, origens e transformações, destacando a importância da compreensão crítica dessas práticas, valorizando sua diversidade cultural e suas dimensões formativas (Brasil, 2018).

A BNCC propõe que o trabalho com jogos e brincadeiras, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, não se limite ao seu caráter recreativo, mas que seja mediado por um olhar pedagógico que permita aos estudantes compreenderem seus sentidos, suas origens, transformações e valores. Assim, o documento destaca a importância de que os alunos vivenciem, analisem e reflitam criticamente sobre essas práticas, reconhecendo-as como parte da cultura corporal e do patrimônio cultural de diferentes grupos sociais.

Dessa forma, a EFE vai além da simples prática corporal; constitui-se como prática pedagógica essencial ao desenvolvimento integral dos alunos e à construção da cidadania por meio do conhecimento e da valorização da cultura corporal de movimento. Os jogos, por exemplo, assumem papel central nesse processo, por serem elementos significativos da cultura lúdica e do cotidiano infanto-juvenil. Segundo Brasil (1997), a Educação Física Escolar contribui para a formação de cidadãos críticos e participativos ao promover o acesso e a reflexão sobre manifestações da cultura corporal.

A concepção de cultura corporal amplia a contribuição da Educação Física escolar para o pleno exercício da cidadania, na medida em que, tomando seus conteúdos e as capacidades que se propõe a desenvolver como produtos socioculturais, afirma como direito de todos o acesso a eles. Além disso adota uma perspectiva metodológica de ensino e aprendizagem que busca o desenvolvimento da autonomia, a cooperação, a participação social e a afirmação de valores e princípios democráticos. O trabalho de Educação Física abre espaço para que se aprofundem discussões importantes sobre aspectos éticos e sociais, alguns dos quais merecem destaque (Brasil, 1997, p. 24).

Diante disso, é possível reconhecer que os jogos e brincadeiras, quando inseridos de maneira intencional e reflexiva nas aulas de Educação Física, tornam-se instrumentos pedagógicos fundamentais para o desenvolvimento integral dos alunos. Sua abordagem deve ir além da simples diversão, envolvendo objetivos formativos que articulem aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Nesse sentido, ao compreender o valor educativo dessas práticas, o professor amplia o potencial de aprendizagem e transforma a aula em um espaço significativo de construção de conhecimentos e vivências corporais.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este relato de experiência decorre do projeto de intervenção pedagógica realizado com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Feira de Santana–BA. A proposta fundamentou-se na abordagem crítico-superadora, que compreende a Educação Física como prática pedagógica voltada à problematização da realidade social e à valorização da cultura corporal de movimento (Coletivo de Autores, 1992). Nessa perspectiva, o professor atua como mediador crítico do processo de ensino e aprendizagem, estimulando a reflexão dos estudantes sobre os significados sociais, culturais e históricos das práticas corporais, integrando dimensões motoras, cognitivas, afetivas e sociais (Coletivo de Autores, 1992; Kunz, 1994).

A intervenção ocorreu ao longo de cinco aulas, com duração média de 50 (cinquenta) minutos, organizadas de forma progressiva. As atividades integraram jogos e brincadeiras populares a elementos de jogos digitais, com o objetivo de promover a transição do espaço virtual para o espaço físico, utilizando a ludicidade, a cooperação e a criatividade como eixos pedagógicos.

Na primeira aula, realizou-se a apresentação da proposta e um levantamento diagnóstico sobre os jogos digitais e brincadeiras presentes no cotidiano dos estudantes. Na segunda, foi desenvolvida uma adaptação corporal do jogo *Free Fire* associada ao jogo tradicional baleado. A terceira aula envolveu a adaptação do jogo *Subway Surfers* e *Pac-Man* à lógica do pega-pega, com construção coletiva de obstáculos. Na quarta aula, os estudantes criaram, em grupos, jogos que mesclavam elementos digitais e populares. Por fim, a quinta aula foi destinada à vivência dos jogos criados e à realização de uma roda de conversa reflexiva.

A avaliação das intervenções ocorreu de forma processual, formativa e participativa, considerando o envolvimento, a cooperação, a criatividade, a adaptação das regras e a reflexão crítica dos estudantes ao longo das aulas.

4 RESULTADOS

A intervenção pedagógica possibilitou avanços significativos no engajamento e na participação dos estudantes ao longo das cinco aulas. Desde o levantamento diagnóstico inicial, observou-se dificuldade em diferenciar jogos e brincadeiras populares de jogos digitais, evidenciando a centralidade da cultura digital no cotidiano dos alunos e o distanciamento em relação às práticas lúdicas tradicionais. Tal constatação confirmou a pertinência da proposta de integrar criticamente ambos os universos.

Nas vivências práticas, especialmente na adaptação do jogo *Free Fire* ao baleado, a maioria dos estudantes demonstrou entusiasmo e maior envolvimento, destacando diferenças entre a experiência digital individual e a prática corporal coletiva. A possibilidade de negociar regras favoreceu a cooperação, a autonomia e a reflexão crítica. Contudo, a resistência inicial e a não participação de alguns alunos, sobretudo em atividades de maior intensidade, apontaram para a necessidade de ajustes pedagógicos voltados à inclusão.

A construção de obstáculos e a adaptação de jogos como *Subway Surfers* e *Pac-Man* ao pega-pega estimularam a criatividade, o trabalho em equipe e a autoria discente, ainda que parte da turma apresentasse menor engajamento. Nas etapas finais, a criação e a vivência de jogos elaborados pelos próprios estudantes

evidenciaram amadurecimento pedagógico, diversidade de propostas e maior compreensão do jogo como manifestação cultural passível de transformação.

De modo geral, os resultados indicam que a articulação entre jogos digitais e jogos populares contribuiu para ressignificar o brincar na EFE, ampliando o engajamento e a reflexão crítica dos estudantes, apesar dos desafios relacionados à participação plena de todos.

5 CONCLUSÃO

A experiência demonstrou que a integração entre jogos eletrônicos e jogos e brincadeiras populares é uma estratégia pedagógica pertinente na EFE, possibilitando a ressignificação do brincar e a ampliação das experiências corporais dos estudantes. As intervenções favoreceram o engajamento, a cooperação, a criatividade e o protagonismo discente, ao mesmo tempo que estimularam reflexões críticas sobre o uso das tecnologias no cotidiano.

Apesar de desafios relacionados à participação plena de todos os alunos, a proposta mostrou-se eficaz ao promover práticas inclusivas e contextualizadas, alinhadas à realidade juvenil. Conclui-se que a utilização intencional dos jogos digitais articulada à cultura corporal de movimento amplia as possibilidades metodológicas da Educação Física e contribui para uma formação mais significativa e integral.

REFERÊNCIAS

ALVES JÚNIOR, Edgard. **Educação Física: entre a razão e a ação**. Campinas: Papyrus, 2001.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 1, n. 1, p. 71-84, 2002.

BOGATSCHOV, Darlenne Novacov. **Apropriação de conceitos físicos por estudantes de anos iniciais do ensino fundamental: uma experiência de ensino com atividades investigativas**, 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília/DF, 23 dez. 1996.

CIRCUNCISÃO, Janyelle Costa da; SILVA, Luana da. **Jogo popular como conteúdo da Educação Física**: experiência em um projeto de intervenção, 2021.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1992.

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

FERREIRA, Aline Fernanda. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no Currículo do Estado de São Paulo**, 2014.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1992.

GEE, James Paul. **Aprender e alfabetizar-se em jogos de vídeo**: o que a educação pode aprender dos jogos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GRILLO, Vilson J.; SCAGLIA, Alcides J.; CARNEIRO, Fernanda F. (org.). **Em defesa do jogo**: diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba: Appris, 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**: tensão entre a cultura e a escola. 2 ed. ampliada. Ijuí: Unijuí, 2021.

MACHADO, Andreia Mendes. **A influência das práticas corporais no desenvolvimento motor de crianças em idade escolar**, 2023.

OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; SOUZA, Vânia de Fátima Matias de. Educação Física escolar: da atratividade da prática descompromissada à atratividade da prática formativa. In: ROJAS, Eliana Ayub; SOUZA, Márcia Mendes (orgs.). **Educação Física**: possibilidades interdisciplinares. Curitiba: CRV, 2010. cap. 8, p. 119-134.

OLIVEIRA, Fábio de Souza. **Tecnologias digitais na Educação Física escolar**: possibilidades pedagógicas e formativas, 2023.

- PALUDO, Elaine Marilene Stack; NEUENFELDT, Derli Juliano. **Tecnologias digitais no ensino da Educação Física escolar: um estudo de revisão**, 2023.
- RODRIGUES, Amanda M. (org.). **A gamificação e a Educação Física escolar: contribuições para novos saberes**. São Paulo: Editora Científica, 2024.
- SANTANA, Levi Santos; VENÂNCIO, Patrícia Espíndola Mota. Ambiente virtual customizado com jogos eletrônicos para aulas de Educação Física do ensino fundamental II. **Revista Acervo Educacional**, v. 6, p. e15667, 2024.
- SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas**. São Paulo: Paulus, 2014.
- SILVA, Samara Salete da. **Jogos eletrônicos: contribuições para o processo de aprendizagem**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia). Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1889/1/SSS22062016>. Acesso em: 29 ago. 2025.
- VALDIVINO, Dário Ygor Albuquerque da Silva; OLIVEIRA, Geilson Fernandes de. A utilização de jogos digitais como metodologia ativa nas aulas de Educação Física. **Temática**, João Pessoa, v. 18, n. 5, maio 2022. DOI: 10.22478/ufpb.1807-8931.2022v18n5.63035. Acesso em: 29 ago. 2025.
- VASQUES, Daniel G.; CARDOSO, Nicole M. N. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 33, n. 2, p. 1-17, 2020.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich *et al.* **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.