

Jogos digitais e Educação Física: desafios à pesquisa e às práticas pedagógicas

RESUMO

O ensaio aborda os desafios dos jogos digitais no contexto da Educação Física, focando-se nos âmbitos da pesquisa e das práticas pedagógicas. Trata-se de uma reflexão teórica que dialoga com as perspectivas dos *games studies* e da educação midiática, evidenciando contribuições para o debate sobre as dimensões formativas e apropriações dos games na Educação Física. O texto organiza-se em três seções: 1) jogos digitais e *games studies*; 2) jogos digitais e educação midiática; e 3) desafios na pesquisa e práticas pedagógicas da Educação Física. Conclui-se com uma síntese de desafios, oportunidades e possibilidades de avanços no debate sobre o tema.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais; Educação física; Games studies; Educação midiática

Alan Queiroz da Costa

Doutor em Ciências da Comunicação
Universidade de Pernambuco,
Escola Superior de Educação Física,
Pernambuco, PE, Brasil

alan.qcosta@upe.br

<https://orcid.org/0000-0002-5915-0973>

Gilson Cruz Junior

Doutor em Educação
Universidade Federal do Oeste do Pará,
Instituto de Ciências da Educação,
Santarém, PA, Brasil

gijao05@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0743-2247>

Digital games and Physical Education: challenges to research and pedagogical practices

ABSTRACT

The essay addresses the challenges of digital games in the context of Physical Education, focusing on research and pedagogical practices. It is a theoretical reflection that dialogues with the perspectives of game studies and media education, highlighting contributions to the debate on the formative dimensions and appropriations of games in Physical Education. The text is organized into three sections: 1) digital games and game studies; 2) digital games and media education; and 3) challenges in research and pedagogical practices in Physical Education. It concludes with a synthesis of challenges, opportunities, and possibilities for advancing the debate on the topic.

KEYWORDS: Digital games; Physical education; Games studies; Media education

Juegos digitales y Educación Física: desafíos a la investigación y las prácticas pedagógicas

RESUMEN

El ensayo aborda los desafíos de los juegos digitales en el contexto de la Educación Física, centrándose en la investigación y las prácticas pedagógicas. Se trata de una reflexión teórica que dialoga con las perspectivas de los estudios de juegos y la educación mediática, destacando contribuciones al debate sobre las dimensiones formativas y apropiaciones de los juegos en la Educación Física. El texto se organiza en tres secciones: 1) juegos digitales y estudios de juegos; 2) juegos digitales y educación mediática; y 3) desafíos en la investigación y prácticas pedagógicas de la Educación Física. Concluye con una síntesis de desafíos, oportunidades y posibilidades de avances en el debate sobre el tema.

PALABRAS-CLAVE: Juegos digitales; Educación física; Estudios de juegos; Educación mediática

1. INTRODUÇÃO

Em meio aos diferentes fenômenos em ascensão na cibercultura, os jogos digitais têm atraído atenção dentro e fora do âmbito acadêmico. O campo educacional também tem demonstrado crescente interesse em compreender e, de certo modo, apropriar-se das potencialidades lúdicas dos games para finalidades de natureza formativa. Essa aproximação se inscreve num amplo conjunto de esforços interessados em fomentar a integração de mídias e tecnologias digitais a processos pedagógicos em diferentes contextos, em especial, nas instituições de ensino formal.

O objetivo deste trabalho é discutir o fenômeno dos jogos digitais nos campos da Educação e da Educação Física, compreendendo suas implicações e seus desafios nos âmbitos da pesquisa e práticas pedagógicas. Trata-se de um ensaio e, como tal, não se propõe a ser um estado da arte ou estudo de revisão exaustivo e definitivo sobre o assunto. Seguindo o propósito do referido gênero textual acadêmico, a intenção aqui é oferecer um relato sobre a temática, apoiando-se tanto no diálogo com a literatura científica atual de diferentes disciplinas, quanto de perspectivas e percepções dos autores sobre a problemática.

Em termos de estrutura, o texto a seguir se organiza em três seções distintas, as quais abordam os tópicos: 1) os jogos digitais e os games studies; 2) jogos digitais e a educação midiática; e 3) desafios dos jogos digitais na pesquisa e nas práticas pedagógicas da Educação Física. Por fim, serão sintetizados alguns dos cenários, desafios e oportunidades de avanço e continuidade do debate sobre o tema.

1. JOGOS DIGITAIS COMO OBJETO DE ESTUDO: A CONTRIBUIÇÃO DOS *GAMES STUDIES*

Em linhas gerais, a pesquisa acadêmica sobre jogos e jogos digitais pode assumir diferentes formas e facetas. Essa pluralidade tende a ser um espelho do próprio processo de diversificação vivido pelos games ao longo das últimas décadas. Frente a um número crescente de títulos, franquias, gêneros, plataformas e objetivos associados ao ato de jogar, evidencia-se a necessidade de respostas distintas e ao mesmo tempo capazes de tornar inteligíveis todas as dimensões que os jogos digitais têm revelado.

Nesse cenário, novas iniciativas têm se formado com a finalidade de lidar com esse e outros desafios ligados à produção científica sobre jogos digitais. Entre elas, estão os *game studies* que, como explica Mäyrä (2008), designa um novo campo acadêmico interdisciplinar de conhecimento

voltado aos games, ao jogar e a seus fenômenos correlacionados. Muitas disciplinas contribuíram e ainda contribuem com este empreendimento, incluindo Comunicação, Artes, Psicologia, Computação, Design, Antropologia e Ciências da Educação. Na condição de disciplina acadêmica, os *games studies* se fazem notar por intermédio da multiplicação de congressos, seminários, grupos de pesquisa, associações, revistas e periódicos dedicados especificamente ao tema.

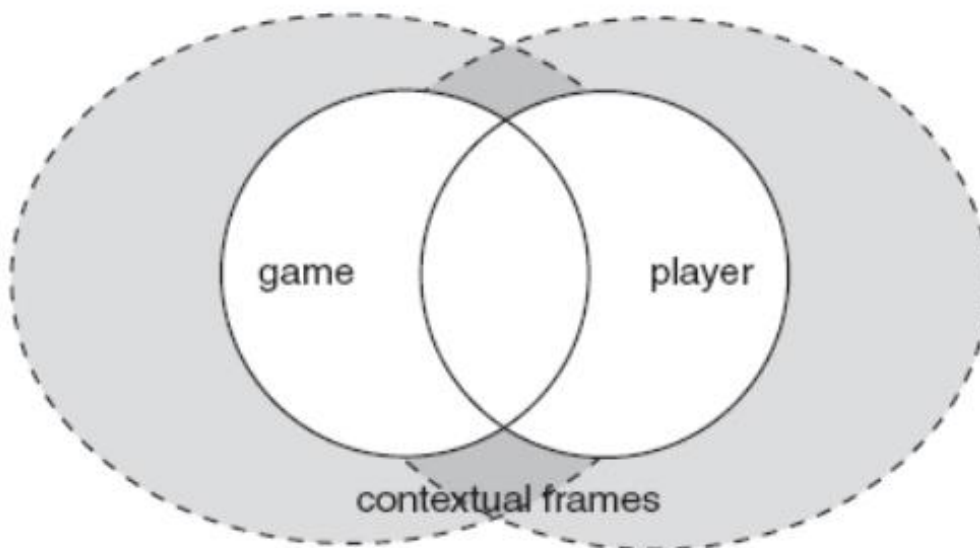
Atualmente, parte significativa dos trabalhos vinculados aos *games studies* se sustentam no interesse de explorar as relações entre jogos e cultura, em especial, a especificidade dos games como uma forma específica de cultura. Além de mudanças que remetem à disseminação dos games em circunstâncias e espaços de sociabilidade variados, esse enfoque também reflete transformações mais amplas no âmbito científico, entre as quais, encontra-se a “virada cultural”. De modo resumido, esse fenômeno pode ser compreendido como o aumento sensível do peso explicativo adquirido pelo conceito de cultura no campo acadêmico, em diferentes áreas do conhecimento dentro e fora das humanidades (Hall, 1997). Trata-se de um acontecimento com desdobramentos no plano epistemológico, muito influenciado pelo crescente papel da linguística em estudos de diferentes ramos disciplinares.

Essa tendência também se mostrou presente nos âmbitos da educação e, em especial, da Educação Física. No que tange a esta, em particular, é possível afirmar que, desde as décadas de 1980 e 1990, a cultura tem atuado como uma categoria fundamental no processo de desenvolvimento do pensamento pedagógico do campo. Essa presença se afirmou por intermédio de propostas formativas ligadas à “cultura corporal” (Soares *et al.*, 1992), à “cultura corporal de movimento” (Bracht, 1992; Betti, 1996) e à “cultura de movimento” (Kunz, 1991). Apesar de suas nuances teóricas, as referidas abordagens convergem em seu anseio de expandir a compreensão do corpo, suas práticas e dimensões educacionais, desafiando noções biologicistas e confinadas nas ciências médicas, abrindo-se aos conhecimentos de disciplinas diversas como a Antropologia, a Filosofia, a Sociologia, a Comunicação e as Artes.

À sua maneira, os *games studies* se alinham a essa realidade visando a ampliação das possibilidades analíticas que incidem sobre os jogos digitais. Nesse sentido, Mäyrä (2008) esclarece que a missão de abordar os games como e/ou por intermédio da cultura implica em aprimorar saberes e fazeres investigativos, extrapolando interesses restritos às suas estruturas e funções formais. Mais do que isso, afirma que os jogos, a forma como os experienciamos e o que sabemos a respeito deles, estão inerentemente ligados a sistemas de significado: “Este desenvolvimento tem sido com frequência ligado filosoficamente ao construcionismo social, a visão de que as nossas percepções da realidade são produzidas social e culturalmente, em vez de fatos independentes e objetivos” (p. 13). Em termos de organização, as pesquisas nesse âmbito se concentram em três esferas inseparáveis,

ligadas por conjuntos distintos de relações dinâmicas: 1) o jogo; 2) o jogador; e 3) o contexto (Figura 1).

Figura 1 – Games como cultura nos Games Studies



Fonte: Mäyrä (2008).

As referidas ideias não devem ter sua complexidade subestimada, uma vez que elas podem se expressar de formas distintas: “Basta comparar um jogo de tabuleiro clássico como o chinês Go [...] e um videogame contemporâneo como Grand Theft Auto III [...], para perceber que muitos conceitos que são muito úteis para descrever um jogo podem ser bastante inúteis para descrever outro” (Mäyrä, 2008, p. 3, tradução livre). Nesse sentido, os enquadramentos contextuais que interagem ora com jogo, ora com o jogador, ou mesmo com ambos simultaneamente, podem variar de modos de vida, valores e significados partilhados, abrangendo até outras formas de abstração acadêmica, como teorias e sistemas de pensamento. Não obstante, essas premissas têm ajudado os games studies a constituir um campo de investigação e conhecimento multidisciplinar e dialético:

[...] se e quando entendemos alguma coisa, é fazendo conexões que abrem novas direções para pensar sobre jogos. Colocando em contato ideias, conceitos e estruturas de pensamento existentes, mas anteriormente separados, podemos prosseguir para criar uma síntese deles e ver nossa compreensão das coisas evoluir. À medida que novos conceitos são introduzidos, eles também recontextualizam a nossa compreensão da relação jogo-jogador. Dessa forma, os estudos analíticos de jogos também podem afetar a maneira como jogamos ou percebemos uns aos outros como jogadores (Mäyrä, 2008, p. 3, tradução livre).

Adiante, retomaremos alguns dos princípios explicitados nesta seção. Antes disso, falaremos sobre um dos enquadramentos contextuais mais relevantes para compreender o fenômeno dos jogos digitais e suas potencialidades formativas atuais: a educação midiática.

2. JOGOS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

Partindo do pressuposto já descrito sobre o campo de estudos dos jogos digitais, é importante contextualizar sua presença numa sociedade marcada pela crescente conectividade e permeada por diversas plataformas e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). Os jogos digitais transcenderam sua função tradicional de mero passatempo exclusivo de crianças e jovens. Atualmente, eles ocupam um espaço cada vez mais significativo na sociedade, servindo como meio de expressão cultural, além de oferecer novas oportunidades no mercado de trabalho através da indústria dos games (Diniz; Abrita, 2021), consolidando-se como um campo acadêmico de estudos e até mesmo estabelecendo-se como uma modalidade esportiva independente (Macedo; Falcão, 2019).

Membro constituinte de uma cultura de convergência (Jenkins, 2009), o campo educacional também já reconheceu a importância da inclusão dos jogos digitais como ferramenta atrelada aos processos de ensino e aprendizagem. Parte deste reconhecimento se manifesta nos usos que crianças e jovens atualmente têm feito dessas experiências lúdicas, de modos que vão além das definições tradicionais de jogo (Huizinga, 2000; Caillois, 1990) e até mesmo de visões mais recentes relacionadas diretamente aos jogos digitais (Juul, 2003; Salen; Zimmerman, 2003, Frasca, 2007). Cada vez mais, o ato de jogar está imerso em modalidades de consumo participativas, conectadas e polissêmicas. Os jovens que recorrem aos jogos digitais para se “conectar”, seja através de consoles, computadores pessoais ou telefones celulares, jogados em redes ou de maneira casual, também podem se engajar em situações nas quais aprendem e ensinam uns aos outros. Essas e outras interações se espalham pela vida cotidiana, transformando as rotinas de convívio familiar, estudo e descanso desses sujeitos:

Constituem-se, nos dias de hoje, em novos territórios digitais, nos quais os jovens tendem a preferir a interatividade mediada pelas telas, ao convívio pessoal e à materialidade física das experiências de ler, estudar e de se entreter socialmente no interior dos seus lares, ou na partilha cotidiana com amigos, parentes e professores (Passarelli; Junqueira, 2012, p. 299).

Para esse público, explicam os autores, a conectividade nem sempre está diretamente ligada à posse de dispositivos, pois o acesso também é garantido em circunstâncias não domésticas, *como lan houses*, escolas e outros espaços públicos e privados que oferecem serviços de acesso à internet. Esse

cenário revela outro traço importante sobre a convergência e a multifuncionalidade das telas: os jogos digitais aparecem como uma das atividades preferidas desse grupo em relação a diferentes experiências mediadas digitalmente. A pesquisa de Passarelli e Junqueira (2012) aponta que os meninos jogam mais que as meninas até os 10 anos, faixa etária em que esse consumo se iguala. Embora os jogos digitais sejam valorizados no cotidiano infanto-juvenil, nos ambientes educacionais, esses resultados indicam que a atuação dos professores ainda concentra-se em experiências midiáticas “sérias” baseadas em computadores e na internet. Isso sugere que outras telas ainda têm um longo caminho para se tornarem mais presentes na educação formal.

Atualmente, diversas narrativas midiáticas (séries de TV, notícias, filmes, videoclipes, músicas, *vlogs* e *stories*) se difundem por intermédio de plataformas eletrônicas, por vezes, competindo com conteúdos escolares e suas “plataformas” tradicionais, como quadros, lousas, livros didáticos e, em certa medida, os próprios professores. Em um momento cultural em que as novas gerações de estudantes têm crescido com a presença dos meios digitais como vias de acesso à informação e forma de construção de saberes, a centralidade da escola passa a ser contestada.

De acordo com a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2023, “92% da população de 9 a 17 anos era usuária de Internet no país em 2022, o que equivale a 24,4 milhões de pessoas” (CGI.br, 2023a, p. 62). Além disso, o estudo reconhece que “é essencial avaliar as condições de acesso e utilização das TIC em diferentes contextos” (p. 62). Mesmo nessa situação, os alunos encontram maneiras de se manterem conectados, visto que 55% deles utilizam o próprio celular para acessar a internet na escola (CGI.br, 2023a, p. 77). Esses usos têm diversas finalidades dentro e fora das instituições de ensino, incluindo troca de mensagens, assistir a vídeos, ouvir músicas, entre outras atividades (Passarelli; Junqueira, 2019).

Por outro lado, os professores ainda estão se adaptando a essas formas de acesso à informação e enfrentando problemas em integrá-las ao trabalho pedagógico. Segundo a pesquisa TIC Educação 2023 (CGI.br, 2023b, p. 89), 56% dos professores brasileiros relataram ter participado de algum tipo de formação continuada sobre o uso de tecnologias digitais na educação e aprendizagem em 2022: “A demanda imposta pela pandemia da COVID-19 pode ter influenciado as redes de ensino, as escolas e os educadores a procurar formas de atualizar a integração desses recursos nas atividades educativas”. De acordo com os dados, embora historicamente as políticas educacionais e as práticas pedagógicas tenham inicialmente se concentrado na proposição de estratégias de uso das tecnologias (Buckingham; Grahame; Sefton-Green, 1995), também é verdade que, para promover uma perspectiva crítica e ativamente engajada das TDICs no campo da educação, é necessário explorar outras nuances além do simples uso técnico desses dispositivos. Nesse contexto, Rivoltella (2002) e Fantin (2006) destacam a possibilidade de compreender o envolvimento das dimensões formativas

das mídias e da tecnologia através das três dimensões da Educação Midiática: 1) metodológica; 2) crítica; e 3) produtiva.

A dimensão metodológica ou tecnológica refere-se ao processo de “educação com os meios”, ou seja, baseia-se numa utilização instrumental das diferentes mídias e plataformas digitais. Os dispositivos, nessa perspectiva da educação midiática, são considerados como recursos, ferramentas, com o intuito de ampliar ou mesmo subverter modelos didáticos hegemônicos, por vezes dialogando com artefatos “tradicionais” como o livro didático.

A chamada dimensão crítica, ou “educação sobre os meios”, complementa a primeira atribuindo ao fenômeno tanto o status de suporte quanto de objeto de estudo. As mídias e plataformas digitais tornam-se conteúdos passíveis de compreensão, interpretação e avaliação em relação aos seus significados, discursos e interesses. Estes processos buscam reunir subsídios para uma formação de indivíduos reflexivos e críticos em relação ao universo da comunicação digital e, em especial, à utilização e ao consumo de seus artefatos pela sociedade.

Por fim, a dimensão produtiva é entendida como “educação sobre e/ou através dos meios”. A educação midiática nesta perspectiva propõe o uso das diferentes mídias como linguagem, isto é, como formas de expressão e produção. Essa vertente complementa as duas dimensões anteriores no sentido de permitir ações de aplicação prática, auxiliando os indivíduos a desenvolverem um espírito criativo e participativo a partir de diferentes TDICs por intermédio das quais poderão se expressar.

Sob esse pano de fundo, os jogos digitais se tornam um campo fértil para o desenvolvimento de ações educativas nos planos metodológico, crítico e produtivo. A linguagem própria dos jogos, suas narrativas, diferentes níveis de dificuldade, elementos e personagens, por exemplo, fornecem aos jogadores inúmeras habilidades de seleção, análise e busca de solução de problemas que muito se assemelham aos desafios que a educação midiática se propõe a enfrentar. Não só pelo ato de jogar em si mas também ao propor formas distintas de integração de diferentes jogos digitais existentes e consumidos pelos estudantes (GEE, 2004; 2009), esse universo pode fornecer alternativas que favoreçam a vivência empírica das dimensões da educação midiática.

Costa e Betti (2006) já consideravam que a cultura lúdica infantil era profundamente influenciada pelas mídias e, por isso mesmo, fazia-se necessário

assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar, imaginar e fantasiar com eles e sobre eles devem ser apropriadas de modo crítico e criativo pela Educação Física na escola, se esta disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo (p. 175-176).

Ao incluir os estudantes nos processos de ensino-aprendizagem, o “educar com os jogos digitais” estimula a imersão em experiências e artefatos utilizados pelos estudantes em seu cotidiano, mas dessa vez em ambientes dentro da escola. Essa experiência pode demonstrar e estimular o seu protagonismo, suas vivências, seus hábitos e costumes importam em situações didáticas.

O “educar sobre os jogos digitais” pode ser estimulado na proposição de debates e atividades de avaliação sobre como são construídos os games, a quais linguagens recorrem ou sobre como funcionam suas mecânicas e histórias. Num possível aprofundamento, o entendimento de elementos de programação aliado às narrativas, aos personagens e à elaboração de diferentes níveis de dificuldade pode proporcionar aos estudantes conhecimentos que, apesar de disponíveis, são pouco acessados por falta de oportunidades.

Por fim, a “educação através dos jogos digitais” possibilita não só o debate e análise crítica, mas também a exploração de alternativas concretas de produção ligadas a esse universo, como a criação e modificação de jogos digitais para atingir objetivos distintos, como a invenção de experiências lúdicas alinhadas a realidades locais e interesses específicos (lazer, aprendizagem, conscientização). A seguir, serão discutidos alguns dos cenários e desafios dos jogos digitais nos âmbitos das pesquisas e das práticas pedagógicas no campo da Educação Física.

3. JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA: DESAFIOS PARA A PESQUISA E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Num primeiro plano, entendemos que a interface entre *games studies* e Educação Física deve ser vista como uma oportunidade de desenvolvimento recíproco. De um lado, os primeiros podem fornecer um contexto que reúne um rico repertório teórico e metodológico capaz de fornecer à última, por intermédio de diálogos interdisciplinares, recursos para aprimorar seu trabalho investigativo, em especial, seus processos de problematização, conceitualização e análise.

No Brasil, é crescente a presença de trabalhos sobre o trinômio jogos digitais, corpo e educação em eventos dedicados especificamente ao debate dos jogos digitais, a exemplo do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES) (Costa, 2016; Cruz Junior; Pereira, 2023). Essa tendência pode ser interpretada como uma tentativa de aproximação por parte de pesquisadores e estudiosos da Educação Física e Ciências do Esporte de interlocutores situados fora de seu campo de conhecimento.

Em outro viés, a Educação Física, ao aperfeiçoar suas práticas de pesquisa e produção científica mediante a inserção e o diálogo com os *games studies*, tem a oportunidade de oferecer a

estes, apoio na realização de uma de suas principais metas: a identificação e compreensão de subculturas constituídas pelos jogos digitais. Em linhas gerais,

Uma subcultura de jogos pode ser reconhecida e analisada através do estudo da linguagem, dos rituais, dos artefatos, dos sinais exteriores e da cultura material que rodeiam as atividades, incluindo recordações relacionadas com os jogos. Os locais físicos e virtuais de jogo e de formação de comunidades de jogo também contribuem para a formação de culturas de jogo, assim como a relação com outros centros de significação, por exemplo, a vida familiar, a escola, o trabalho ou os passatempos (Mäyrä, 2008, p. 28, tradução livre).

No âmbito da Educação Física, essa contribuição está voltada à identificação e compreensão de subculturas de jogos inscritas ou associadas ao universo das práticas corporais. Nesse sentido, interessa não apenas entender o modo como games são “usados” para simular e/ou reproduzir atividades físicas, esportivas e de lazer em espaços virtuais, mas também entender como jogos e demais tecnologias digitais atuam no sentido de criar ou modificar comunidades de prática, produzindo novos sentidos para o corpo e o movimento.

Trata-se de um território constituído por um amplo espectro de potenciais objetos de estudo e enfoques, tais como: a) jogos como ferramentas pedagógicas para ensino de conteúdos escolares, como nas reflexões focadas em possibilidades didáticas de videogames para o ensino de modalidades específicas, como o atletismo (Camuci; Matthiesen; Ginciene, 2017), lutas (Nascimento, 2020) e outros temas desenvolvidos nas aulas de Educação Física escolar (Lourenço, 2023), como os próprios jogos digitais (Mendes, 2024); b) o ciberespaço como contexto prenhe de vivências lúdicas e espaço de produção de significados sobre o corpo, aspectos já observados em games on-line para múltiplos jogadores como World of Warcraft (Reis; Cavichioli, 2014); novas formas de vivenciar os esportes e as práticas corporais, inclusive em suas versões espetacularizadas, a exemplo de *fantasy games* como Cartola FC e seus impactos para a cultura esportiva (Casagrande; Lavarda; Silveira, 2021) e para o lazer (Silva, et al., 2024).

Também podem ser incluídas nessa categoria as tentativas de enquadramento do jogo não apenas como uma prática cultural corriqueira, mas também como um tipo particular de “mentalidade” capaz de alterar comportamentos e, em particular, a relação de indivíduos com a realidade, suas demandas e desafios da vida cotidiana. É o que buscam propostas voltadas ao processo de “ludificação da cultura” (Deterding, 2011; Cruz Junior, 2017) que, em linhas gerais, entende que o games mobilizam modos específicos de agir, pensar e sentir potencialmente úteis aos jogadores para além das circunstâncias jogo propriamente ditas, constituindo-se como um domínio de competências ainda pouco explorado.

A sistematização do lúdico na construção de práticas pedagógicas alinhadas à cultura digital também tem explicitado demandas mais amplas ligadas à pesquisa e às ações educativas, entre as

quais, destacam-se aquelas que dizem respeito à formação docente. Trata-se de um contexto estratégico para o fomento do debate sobre jogos digitais no campo da Educação Física, tanto no desenvolvimento e na qualificação de propostas educativas concretas, quanto em relação à produção e disseminação do conhecimento acadêmico-científico sobre a temática. Além do diálogo com a educação midiática, perspectiva que apresenta estruturas capazes de delinear as funções dos jogos nos processos de ensino (ferramenta pedagógica, discurso e linguagem), convém destacar a importância do diálogo entre conceitos, teorias, metodologias e modelos formulados dentro e fora do campo da Educação Física.

Um dos exemplos é o exercício realizado por Santos (2023), centrado na descrição de uma série de vivências de “remixagem”, isto é, na conversão de jogos originalmente desenvolvidos para espaços virtuais em experiências corporais realizadas em ambientes físicos tradicionais da Educação Física escolar. Trata-se de uma iniciativa ocorrida no âmbito de uma disciplina obrigatória de um curso de licenciatura e que, a despeito do seu caráter experimental, fornece indícios sobre não apenas “como usar” jogos nas aulas, mas antes disso sobre como ressignificá-los e, assim, recontextualizá-los no âmbito da formação profissional em Educação Física, expandindo suas possibilidades de integração ao trabalho docente. Numa linha semelhante, Cruz Junior (2023) também exemplifica como a utilização dos jogos digitais pode se alinhar à educação midiática por intermédio da pedagogia dos multiletramentos. Nesse sentido, o autor constrói um modelo de alfabetização especificamente voltado para os jogos digitais, esboçando ações de aprendizagem inscritas em diferentes domínios de experiência, conceitualização, análise e aplicação.

Por outro lado, apesar das contribuições trazidas por esses trabalhos, ainda é nítida a necessidade de estimular novas produções capazes de elevar o nível de detalhamento e sistematização dessas propostas, as quais parecem não exprimir seu máximo potencial, em parte, por conta dos limites impostos por gêneros acadêmicos hegemônicos, como os artigos científicos. No âmbito dos *games studies*, já existem obras de fôlego capazes de fornecer subsídios e inspiração aos pesquisadores e professores de Educação Física. Um exemplo é o livro “*Choosing and using digital games in the classroom: a practical guide*”, em que Becker (2017) oferece um extenso relato sobre a integração de games na educação, abordando tópicos fundamentais que vão dos conceitos e definições de jogo até o currículo e planejamento de aulas, passando pelas teorias da aprendizagem potencialmente aplicáveis ao tema.

Outro exemplo é o esforço de Schrier (2016), no livro “*Knowledge games: how playing games can solve problems, create insight, and make change*”, trabalho no qual a autora desenvolve o conceito de “jogos de conhecimento”, descrevendo-os em todas as etapas de seu processo de caracterização, design e implementação dentro e fora das salas de aula.

Evidentemente, não se trata aqui de revitalizar a lógica tecnicista baseada na imposição de guias e “receituários” a professores e demais agentes educativos em atuação nas instituições de ensino, desrespeitando sua autonomia docente, sua autoridade pedagógica e sua capacidade de produzir seus próprios conhecimentos. A intenção é tão apenas apresentar possibilidades outras de materialização e organização dos resultados da pesquisa acadêmica, ampliando assim as possibilidades de interlocução entre a atividade científica e as práticas pedagógicas.

CONSIDERAÇÕES PARA CONTINUIDADE DO DEBATE

A popularidade e influência dos jogos digitais nas práticas cotidianas têm aumentado o interesse sobre a mobilização de suas potencialidades lúdicas em situações e contextos de não entretenimento, apresentando-se como um campo fértil e desafiador para a pesquisa e a prática pedagógica na Educação Física.

Embora os *games studies* tenham se consolidado como uma área interdisciplinar por intermédio de investigações importantes a respeito de múltiplas problemáticas, a integração desses conhecimentos às atividades (investigativas e formativas) ainda precisa superar os desafios e barreiras dentro e fora das salas de aula. Não obstante, a centralidade da cultura no debate sobre o corpo e suas implicações para a Educação Física, oferece um ponto de partida promissor para a aproximações teóricas desta com os jogos digitais e os *games studies*, favorecendo assim a uma compreensão mais ampla sobre as práticas corporais (digitais) no mundo contemporâneo.

Nesse cenário, a educação midiática e suas dimensões metodológica, crítica e produtiva, também se mostram essenciais para a produção do conhecimento e para a formação de educadores, ao explicitar as características da comunicação digital contemporânea, seus papéis sociais no cotidiano, pontos de tensão e suas demandas (educacionais) em termos de competências e habilidades que preparem os indivíduos a usufruir crítica e criativamente de todas as potencialidades que as mídias e plataformas digitais oferecem, em específico, os jogos digitais. Para além dos aspectos instrumentais e analíticos, a possibilidade de uma alfabetização digital, informacional e midiática, poderá preparar os estudantes para interagirem de maneira consciente e produtiva com o cenário emergente.

Assim, faz-se urgente a implementação de programas de formação continuada para professores em serviço, bem como a inclusão dos games entre o rol de conteúdos obrigatórios nos projetos pedagógicos curriculares dos cursos de formação inicial em Educação Física. A disseminação de boas práticas, modelos didáticos, produtos educacionais e demais experiências

formativas com jogos digitais inscritas no universo da cultura corporal também pode ser uma estratégia eficaz para o desenvolvimento de habilidades e competências preconizadas pela própria educação midiática.

Em conjunto, esses esforços podem oferecer aos professores de Educação Física diferentes pontos de vista sobre o fenômeno da cibercultura, sensibilizando-os e instrumentalizando-os para incorporar recursos educativos presentes nesse universo, extraindo deles seu máximo potencial. Para isso, é fundamental fortalecer a colaboração entre pesquisadores, educadores e instituições de ensino - na educação básica e superior -, visando a criação de ambientes de aprendizagem que valorizem a cultura digital e sejam capazes de dialogar com os jogos digitais em todas as suas facetas (recurso didático, texto midiático e linguagem).

Por fim, é importante destacar que uma educação com, sobre e para os jogos digitais, atualmente, não representa apenas uma maneira “divertida” de aprender e, nesse caso, se movimentar. Envolve também a garantia de acesso e usufruto de um amplo conjunto de oportunidades de conexão, de participação e de criação. Numa área de intervenção em que as vivências corporais possuem centralidade, é fundamental que os professores de Educação Física compreendam que, paralelamente aos compromissos curriculares presentes em sua disciplina, existem também demandas formativas mais amplas com as quais a sua atuação pode se engajar, a exemplo daquelas explicitadas pela própria educação midiática.

Trata-se de uma tarefa compartilhada por agentes educativos dentro e fora das escolas, missão que, caso conduzida de modo efetivo, pode gerar resultados positivos não apenas na preparação das novas gerações para os desafios da sociedade da informação, mas também favorecer a construção de novos sentidos para o conhecimento, para as relações professor-aluno e para a própria função social das instituições de ensino e da corporeidade na formação de cidadãos.

REFERÊNCIAS

BECKER, Katrin. **Choosing and using digital games in the classroom: a practical guide**. Calgary: Springer, 2017.

BETTI, Mauro. Por uma teoria da prática. **Revista Motus Corporis**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 73-127, 1996. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/17364236/betti-mauro-1996-por-uma-teoria-da-pratica-revista-de-usp> Acesso em: 18 jun. 2024.

BRACHT, Valter. **Educação Física e aprendizagem social**. Porto Alegre: Magister, 1992.

BUCKINGHAM, David; GRAHAME, Jenny; SEFTON-GREEN, Julian. **Making media: Practical production in media education**. London: English & media center, 1995.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CAMUCI, Guilherme Correa; MATTHIESEN, Sara Quenzer; GINCIENE, Guy. O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas. **Motrivivência**, [S. l.], v. 29, n. 50, p. 62–76, 2017. DOI: 10.5007/2175-8042.2017v29n50p62. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2017v29n50p62>. Acesso em: 26 jun. 2024.

CASAGRANDE, Magnos Cassiano; LAVARDA, Suélen de Lima; SILVEIRA, Ada Cristina Machado. Fantasy game e reconfiguração da cultura desportiva: um estudo de caso do Cartola FC. **Intexto**, Porto Alegre, n. 52, p. 95133, 2021. DOI: 10.19132/1807-8583202152.95133. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/95133>. Acesso em: 26 jun. 2024

Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br. Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: **TIC Kids Online Brasil 2022**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. 2023a. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/1/20230825142135/tic_kids_online_2022_livro_eletronico.pdf Acesso em 18 jun. 2024.

Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras **TIC Educação 2022**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023b. Disponível em: https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20231122132216/tic_educacao_2022_livro_completo.pdf Acesso em 18 jun. 2024.

COSTA, Alan Queiroz da. Pedagogia do movimento no ambiente virtual. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, São Paulo, n. 16, p. 260-291, 2023. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/editorial/pedagogia-do-movimento-no-ambiente-virtual/> Acesso em 18 jun. 2024.

COSTA, Alan Queiroz da.. Jogos Digitais na Educação como conteúdo: possibilidades de intervenções integradoras. In: SBGames 2016 / XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2016, São Paulo. **SBC Proceedings of SBGames 2016**. São Paulo: SBC, 2016. v. 1. p. 1427-1434. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/tut04.pdf> Acesso em 18 jun. 2024.

COSTA, Alan Queiroz da. Educação Física e Mídia: Perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual.. In: XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e I Congresso Internacional de Ciências do Esporte / CBCE BA, 2009, Salvador. **Anais...** CBCE BA, 2009. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2009/XVI/paper/view/1575> Acesso em 18 jun. 2024.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 27, n. 2, p. 165–178, 2006. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/100> Acesso em 18 jun. 2024.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Alfabetização em videogames: os jogos digitais como conteúdo dos multiletramentos. **TEXTO DIGITAL** (UFSC), Florianópolis, v. 19, p. 107-142, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/95725>. Acesso em: 26 jun. 2024.

CRUZ JUNIOR, Gilson; PEREIRA, Eder Isaac Nina. A ATIVIDADE FÍSICA EM JOGO: O CONHECIMENTO CIENTÍFICO SOBRE EXERGAMES NO SBGAMES. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. e1/1–21, 2023. DOI: 10.5902/2675995072231. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/72231>. Acesso em: 26 jun. 2024.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Videogames como conteúdo? Contribuições para uma proposta de ensino baseada na pedagogia dos multiletramentos. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 22, n. 50, p. 320–350, 2021. DOI: 10.5965/1984723822502021320. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/18428>. Acesso em: 26 jun. 2024.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Volume 39, Issue 3, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/CpzM8SC5VyKpg3czwcYF5Nc/> Acesso em: 18 jun. 2024.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11)**. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 9–15, 2011. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040> Acesso em 18 jun. 2024.

DINIZ, Rodrigo Gavioli; ABRITA, Matheus Boldrine. A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes. **Formação** (Online), v. 28, n. 53, p. 719-748, 2021. DOI: 10.33081/formacao.v28i53.8163. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/formacao/article/view/8163>. Acesso em: 26 jun. 2024.

FANTIN, Monica. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. Cidade Futura, 2006.

FRASCA, Gonzalo. **Play the message: Play, game and videogame rhetoric**. PhD dissertation. IT University of Copenhagen, Denmark, 2007. Disponível em: <https://feismo.com/doc-viewer-v2> Acesso em 18 jul. 2024.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, [S. l.], v. 27, n. 1, p. 167–178, 2009. DOI: 10.5007/2175-795X.2009v27n1p167. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>. Acesso em: 26 jun. 2024.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71361>. Acesso em: 26 jun. 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> Acesso em 18 jun. 2024.

KUNZ, Elenor. **Educação Física: ensino & mudanças**. Ijuí: Unijuí, 1991.

HUIZINGA, Johan. (1938). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Reimpressão da 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LOURENÇO, Elker de Oliveira. **Jogos eletrônicos na educação física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais**. Dissertação (Mestrado em Educação Física em Rede) - Universidade Federal de Goiás, 2023. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/8a990daf-1e24-475e-b707-fc82f0708f8b> Acesso em 28 jun. 2024.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, p. 246–267, 2019. DOI: 10.19132/1807-858320190.246-267. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83818>. Acesso em: 18 jun. 2024.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to Games Studies: games and culture**. London: Sage, 2008.

MENDES, Francisco Dowsley. **O ensino dos jogos eletrônicos no ensino médio da rede estadual de Pernambuco: uma proposta gamificada**. Dissertação (Mestrado profissional em Mestrado Profissional em Educação Física) - Universidade de Pernambuco, 2024. Disponível em: https://w2files.solucaoatrio.net.br/atrio/upe-mpef_upl//THESIS/27/dissertao_francisco_dowsley_mendes_final_julho_2024.docx_20240717161813242.pdf Acesso em 18 jun. 2024.

NASCIMENTO, Danilo. **A gamificação como uma estratégia de ensino da luta nas aulas de educação física: uma experimentação na escola integral “Em Busca do Caminho Suave”**. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF. Universidade de Pernambuco, 2020.

PASSARELLI, Brasilina; JUNQUEIRA, Antônio Hélio. **Gerações interativas Brasil – crianças e jovens diante das telas**. São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2012. Disponível em: <https://www.fundacaotelefonicavivo.org.br/acervo/geracoes-interativas/> Acesso em 18 jun 2024.

REIS, Leôncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando R. World of Warcraft como prática de lazer: Sociabilidade e conflito “em jogo” no Ciberespaço. **Movimento**, [S. l.], v. 20, n. 3, p. 1083–1109, 2014. DOI: 10.22456/1982-8918.43433. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/43433>. Acesso em: 26 jun. 2024.

RIVOLTELLA Pier Cesare. **Media education: modelli, esperienze, profilo disciplinare**. Roma: Carocci, 2002.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SANTOS, Silvan Menezes dos. A remixagem de jogos digitais para experiências corporais na Educação Física escolar: uma proposta de sistematização. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.134160. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/134160>. Acesso em: 26 jun. 2024.

SCHRIER, Karen. **Knowledge games: how playing games can solve problems, create insight, and make change**. Baltimore: John Hopkins University Press, 2016.

SILVA, Junior Vagner Pereira *et al.* Fantasy Cartola FC como experiência de lazer de interesses físicos: experiência da Liga PET UFMS. **Retos**, [S. l.], v. 57, p. 433–444, 2024. DOI: 10.47197/retos.v57.105960. Disponível em: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/105960>. Acesso em: 26 jun. 2024.

SOARES, Carmen Lúcia; TAFFAREL, Celi Taffarel; VARJAL, Elizabeth; CASTELLANI FILHO, Lino; ESCOBAR; Micheli Ortega; BRACHT, Valter. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

TORRES, Velda; ALVES, Lynn. Professores e os jogos digitais: um olhar sobre as possibilidades pedagógicas destas mídias. **A Cor das Letras**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 163–176, 2017. DOI: 10.13102/cl.v14i1.1456. Disponível em: <https://periodicos.uefs.br/index.php/acordasletras/article/view/1456>. Acesso em: 26 jun. 2024.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS - Não se aplica.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA - Não se aplica.

FINANCIAMENTO - Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - Não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES

Os autores declaram não haver conflitos de interesses.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Maurício Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR ASSOCIADO DA SEÇÃO TEMÁTICA

Alison Pereira Batista

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Giovani De Lorenzi Pires

HISTÓRICO

Recebido em: 01.07.2024

Aprovado em: 24.08.2024