

ADAPTAÇÕES DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA COM A PROIBIÇÃO DO USO DE CELULAR NA ESCOLA

Laura Bortoleto Tormena ¹
Marina Ferreira de Souza Antunes ²

RESUMO

Este relato de experiência foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), conforme o Edital 10/2024, que busca fomentar a iniciação à docência e contribuir para a melhoria da qualidade da educação básica. O subprojeto Educação Física está acontecendo em uma Escola Estadual de Minas Gerais. A supervisora utiliza como referência o Currículo Referência de Minas Gerais, alinhado à BNCC, que inclui nos anos finais do Ensino Fundamental o tema “jogos eletrônicos”. Ao trazer o tema para a aula, foi escolhido o Pac-Man para ser vivenciado com as turmas do 6º ano. Os/as estudantes ajudaram com as adaptações das regras do jogo virtual para o “jogo humano”, uma vez que o uso de celulares está proibido nas escolas e o laboratório de informática da escola não comporta toda a turma. Sua utilização foi facilitada uma vez que todos/as conheciam o referido jogo. Essa foi a maneira que encontramos para tratar o tema, sem desobedecer às normas da escola. Os aspectos teóricos e práticos foram realizados quase simultaneamente, no primeiro momento em quadra fizemos uma roda de conversa sobre o jogo eletrônico, em seguida foram propostas as adaptações pelos/as estudantes: o labirinto seria representado pelas linhas de marcação da quadra poliesportiva. Dessa maneira, somente o Pac-man pegaria os/as “fantasminhas”. Assim, algumas regras foram adicionadas ao longo do jogo como andar para frente, não correr e, em alguns momentos eles teriam uma vida, da mesma maneira que ocorre nos jogos virtuais. O intuito do jogo foi seguir a proposta do planejamento de ensino da professora e trabalhar estratégias em que os/as estudantes precisavam encontrar os melhores caminhos para escaparem. É fundamental que ocorram mudanças na educação, possibilitando que os/as estudantes integrem as velhas e novas formas de aprendizado sobre diferentes temas, dentre eles os jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Pibid, Jogos Eletrônicos, Pac-man

INTRODUÇÃO

Este relato de experiência foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), conforme o Edital nº 10/2024, que tem como objetivo aproximar os estudantes da realidade escolar, contribuindo para sua formação docente e para a

¹ Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Uberlândia – UFU, laura.tormena@ufu.br;

² Professora orientadora: doutora, Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal de Uberlândia – FAEFI/UFU, marina.antunes@ufu.br





melhoria da qualidade da educação básica. (Brasil, 2024). O subprojeto de Educação Física está sendo realizado em uma Escola Estadual de Minas Gerais, Escola Estadual do Parque São Jorge (EEPSJ) sob orientação de uma professora supervisora.

Uma das primeiras atividades desenvolvidas no âmbito da inserção dos/as bolsistas nesta escola parceira foi a leitura e análise do Projeto Político Pedagógico da Escola (PPP). Segundo Gadotti; Romão (2000) dentre os pressupostos para elaboração do PPP é necessário considerar a autonomia e a participação da comunidade escolar. No caso dos/as professores/as esses pressupostos podem ser evidenciados no planejamento do ensino. Desta forma, buscamos identificar como a professora supervisora organizava o seu planejamento de ensino.

Identificamos que o trabalho desenvolvido na escola se encontra ancorado nas orientações que constam no Currículo Referência de Minas Gerais, o qual direciona a prática pedagógica nas escolas mineiras e que inclui entre os temas dos anos finais do Ensino Fundamental os jogos eletrônicos. (Minas Gerais, 2020). No entanto, em função da proibição do uso de celular na escola, conforme a Lei nº 15.100 de 13 de janeiro de 2025 (Brasil, 2025), resolvemos adaptar um jogo eletrônico para ser vivenciado pelos/as estudantes.

De acordo com os estudos desenvolvidos por Paula Neto *et al.* (2023) a tecnologia é essencial para o ser humano na atualidade, se adaptarmos essa tecnologia de maneira correta no ensino aprendizagem, poderemos ter um exímio instrumento tecnológicos como metodologia de ensino.

Os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano de grande parte das crianças e adolescentes, representando uma das principais formas de lazer e interação social na atualidade, os elementos presentes nos jogos eletrônicos atraem os *gamers*, que, imersos na cultura digital, são atraídos a interagirem com essas mídias, possibilitando que experimentem a importância da colaboração e trabalho em grupo, elaborando com mais facilidade estratégias e a execução das tarefas que são exigidas nos jogos, vencendo os desafios e resolvendo problemas, propiciando, então, maior capacidade na tomada de decisões dentro e fora do universo do jogo.

Nesse contexto, elas aprendem, por meio do jogo, conceitos e significados de maneira diferenciada, possibilitando outras compreensões além do modo abordado na escola, em casa ou em outro meio social. (Alves; Rios; Calbo, 2014). Para esses autores “Os videogames são





uma tecnologia que permite aos jogadores praticar mais e mais, mas como parte da solução dos problemas maiores que os motivam [...]” (2014, p. 29).

A experiência descrita surgiu da necessidade de adaptar o ensino desse conteúdo diante da proibição do uso de celulares na escola, conforme já mencionamos, e pela falta de infraestrutura tecnológica, como o laboratório de informática que não comportava toda a turma. Assim, a proposta pedagógica foi criar uma versão do jogo eletrônico *Pac-Man*, permitindo que os/as estudantes vivenciassem as dinâmicas e estratégias do jogo de forma prática, coletiva e inclusiva.

O principal objetivo da atividade foi proporcionar o contato com os jogos eletrônicos por meio de experiências corporais, estimulando a construção coletiva das regras, o trabalho em equipe e a reflexão sobre as estratégias utilizadas.

METODOLOGIA

O trabalho foi realizado com turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. Iniciou-se com o planejamento da proposta pedagógica, realizado em conjunto pelos bolsistas do programa e pela professora supervisora.

Conforme aponta na introdução deste trabalho, em Minas Gerais o documento orientador para o planejamento do ensino é o Currículo Referência de Minas Gerais, que está ancorado na Base Nacional Comum Curricular. A escola parceira, e por conseguinte, a supervisora, seguem essas orientações. Neste documento, no que tange à educação física escolar, são abordados os jogos eletrônicos no planejamento dos anos finais do ensino fundamental, indicando as seguintes habilidades

Experimentar e fruir, na escola, jogos eletrônicos diversos, reconhecendo os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. [...] Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias digitais e seus impactos na saúde e qualidade de vida das pessoas. (Minas Gerais, 2020, p. 366).

A partir desse estudo, definiu-se como tema central da sequência didática “Jogos eletrônicos e movimento corporal”, tendo o *Pac-Man* como principal referência para as atividades. A escolha se deu por ser um jogo amplamente conhecido pelos estudantes, o que favoreceu o engajamento e a compreensão das dinâmicas propostas. Diante das restrições do





uso de celulares nas dependências da escola e da limitação do laboratório de informática, optou-se pela adaptação do jogo virtual para o espaço físico da quadra, criando o que foi chamado de

“jogo humano”. Essa adaptação permitiu abordar o conteúdo previsto no currículo sem desobedecer às normas institucionais, além de favorecer a participação de todos.

O processo metodológico iniciou-se com um momento de estudo e fundamentação teórica, em que os bolsistas pesquisaram sobre o uso pedagógico dos jogos eletrônicos. Uma das principais referências foi o programa Impulsiona (2025), criado em 2017, que tem como objetivos aumentar as atividades físicas nas escolas, desenvolver habilidades socioemocionais por meio do esporte e contribuir para a valorização do esporte escolar na sociedade.

Em seguida, deu-se início à etapa prática, realizada na quadra poliesportiva da escola. O primeiro momento foi marcado por uma roda de conversa, na qual os/as estudantes puderam compartilhar seus conhecimentos e experiências sobre os jogos eletrônicos, refletindo sobre regras, objetivos e comportamentos nesses ambientes virtuais.

Durante a vivência prática, o labirinto foi representado pelas linhas de marcação da quadra, e os papéis de “*Pac-Man*” e “fantasmas” foram distribuídos entre os alunos. Regras específicas foram criadas para garantir a segurança e a dinâmica da atividade, como o deslocamento apenas para frente, a proibição de correr e a inserção do sistema de “vidas”, inspirado na lógica dos jogos virtuais. Ao longo das rodadas, os/as estudantes sugeriram alterações e aprimoramentos, o que tornou o processo mais participativo e criativo. Essa etapa permitiu trabalhar aspectos como coordenação motora, percepção espacial, raciocínio rápido, cooperação, respeito às regras e expressão corporal, aproximando o universo digital do movimento físico.

A avaliação da proposta ocorreu de maneira processual e contínua, considerando a participação, o envolvimento, a criatividade e o comportamento colaborativo dos estudantes. As observações foram registradas por relatos orais dos alunos sobre as sensações e aprendizagens decorrentes da experiência. Em alguns momentos, também foram utilizados registros fotográficos, mediante autorização da escola, com o intuito de documentar o desenvolvimento das atividades.

REFERENCIAL TEÓRICO





Em Minas Gerais, o ensino é orientado pelo Currículo Referência de Minas Gerais, documento que traduz as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular para a realidade

educacional do estado. Dentro desse conjunto, os jogos eletrônicos vêm conquistando espaço significativo, por representarem novas formas de expressão, lazer e sociabilidade na contemporaneidade.

A presença dos jogos eletrônicos no contexto escolar amplia as possibilidades pedagógicas da Educação Física, na medida em que propicia novas experiências de aprendizagem e estimula o trabalho colaborativo entre os alunos. Conforme destaca o Programa Impulsiona (2025), criado em 2017 com o objetivo de fortalecer o ensino da Educação Física no Brasil, a integração das tecnologias e dos jogos digitais nas aulas contribui para tornar as práticas corporais mais atrativas e próximas da realidade dos estudantes, favorecendo o engajamento e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Os estudos realizados por Matos e Lima (2015), apontam para o fato de que a inserção destes materiais tecnológicos cumpre um papel motivador em relação aos/as estudantes, visto

que o aspecto trazido pelo fator novidade é sempre motivador. Quando estes recursos são utilizados, busca-se evidenciar: motivação para a participação, desenvolvimento da capacidade de observação, aproximação de uma realidade e a fixação da aprendizagem.

Cruz Junior (2017), por sua vez, aponta que os jogos eletrônicos podem ser inseridos na educação, atravessando as fronteiras dos conteúdos referentes à mídia, aprendizagens móveis e de lazer, podendo, inclusive atingir a corporeidade. Entretanto, conforme nos advertem Nunes *et al.* (2024)

[...] não há razão em trazer os jogos eletrônicos, assim como qualquer outra tecnologia digital, para a escola apenas porque os alunos gostam e têm interesse, ou se sentem motivados para tal, é preciso, portanto, que haja uma intenção pedagógica em uma perspectiva crítica, alinhada também com o currículo e os objetivos formativos. (p. 4).

Ou seja, o jogo eletrônico, na educação física escolar, deve ser utilizado em função de uma intenção pedagógica, que leve à aprendizagem dos/as estudantes, como qualquer tema a ser tratado neste componente curricular.



RESULTADOS E DISCUSSÃO



A implementação da proposta pedagógica baseada nos jogos eletrônicos como prática corporal revelou-se uma experiência significativa tanto para os estudantes quanto para os/as

bolsistas e a professora supervisora. Desde o primeiro contato com o tema, observou-se alto nível de engajamento e interesse dos alunos, que demonstraram entusiasmo ao perceber que conteúdos relacionados ao universo digital estão presentes nas aulas.

A escolha do *Pac-Man* como referência prática mostrou-se adequada, pois o jogo é amplamente conhecido e acessível culturalmente, o que favoreceu a compreensão das regras e o envolvimento coletivo, um aspecto interessante durante as rodas de conversa iniciais foi que alguns estudantes sugeriram que o jogo escolhido poderia ser o *Among Us*, por considerarem que sua dinâmica de cooperação e estratégia se adaptaria facilmente ao contexto da Educação Física.

Esses resultados evidenciam que a prática com jogos eletrônicos, quando fundamentada pedagogicamente, possibilita o rompimento de paradigmas tradicionais de ensino, deslocando o foco de reprodução de movimentos para um processo de aprendizagem mais crítico, criativo e participativo. Ao aproximar o universo digital do corpo em movimento, a escola cumpre sua função de integrar saberes e promover o desenvolvimento integral dos estudantes.

Observou-se também o engajamento da turma, a cooperação entre os participantes e o desenvolvimento de raciocínio estratégico, além da compreensão de que é possível abordar conteúdos digitais de maneira significativa, mesmo diante de limitações estruturais. Essa vivência reforça o papel do PIBID como espaço de formação e inovação pedagógica, fortalecendo o vínculo entre universidade e escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada demonstrou que é possível articular os conteúdos da Educação Física com elementos da cultura digital, transformando em oportunidades pedagógicas que estimulam o pensamento crítico, a autonomia e a colaboração entre os estudantes. O uso dos jogos eletrônicos como ponto de partida para o ensino permitiu construir pontes entre o





mundo virtual e o real, aproximando a prática escolar da realidade dos alunos e tornando o processo de aprendizagem mais significativo e contextualizado.

Essa adaptação, além de atender às normas da escola, reforçou a ideia de que o corpo pode ser meio e linguagem para representar vivências digitais, promovendo uma ressignificação da cultura dos jogos eletrônicos no contexto escolar.

Por fim, conclui-se que o trabalho com jogos eletrônicos na Educação Física escolar representa um caminho inovador e inclusivo, capaz de promover aprendizagens significativas e contextualizadas. Essa proposta reforça o papel da escola como espaço de diálogo entre tradição e inovação, corpo e tecnologia, teoria e prática.

AGRADECIMENTOS

À CAPES pelo financiamento deste trabalho por meio da bolsa recebida pelo PIBID.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; RIOS, V.; CALBO, T. Games e aprendizagem: trajetórias de interações. In: LUCENA, S. (Org.). Cultura digital, jogos eletrônicos e educação. Salvador: EDUFBA, 2014. p. 17–46. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/19496>. Acesso em: 18 abr. 2025.

BRASIL. PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. Lei Nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 14 jan. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2025/Lei/L15100.htm. Acesso em 18 abr. 2025.

BRASIL. COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR PROGRAMA NACIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA – PIBID. **Edital Nº 10/2024**. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/editais/29052024_Edital_2386922_SEI_2386489_Edital_10_2024.pdf. Acesso em: 18 abr. 2025.

CRUZ JUNIOR, G. Temos que pegar? Pokémon Go e as interfaces entre movimento, jogos digitais e educação. **Motrivivência**, v. 29, n. especial, p. 257–273, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/240413/2.pdf?sequence=1>. Acesso em: 10 out. 2025.





GADOTTI, M.; ROMÃO, J. E. (Orgs.). **Autonomia da escola: princípios e propostas**. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2000.

IMPULSIONA. **E-Sports (esportes eletrônicos) na educação física**. 2017. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/>. Acesso em: 01 mar. 2025.

MATOS, E. C. A.; LIMA, M. A. S. Jogos eletrônicos e educação: notas sobre a aprendizagem em ambientes interativos. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 13, n. 1, p. 1–10, 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br>. Acesso em: 10 out. 2025.

MINAS GERAIS. **Currículo Referência de Minas Gerais**. Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <https://curriculoreferencia.educacao.mg.gov.br/index.php/cursos-avamec/cursos-ead/curriculo-referencia-mg>. Acesso em: 18 abr. 2025.

NUNES, R. T. *et al.* Contribuições dos jogos eletrônicos na formação de professores de educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 46, e20230091, p. 1–8, 2024. Disponível em: <https://scielo.br/j/rbce/a/stzGSbFcLZgx7hx89Nr3Jts/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 out. 2025.

PAULA NETO, A. B. et al. Jogos eletrônicos e Educação Física: uma proposta para o ensino da corrida de orientação. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, v. 15, n. 2, p. 310–320, 2023. Disponível em: <http://revista.univar.edu.br/rei>. Acesso em: 10 out. 2025.

