

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE
CURSO EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA

MORGANA STHEPHANNY DE VASCONCELOS RAMOS DA SILVA

**A REMIXAGEM DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
EXPERIÊNCIAS NA FORMAÇÃO E NA ATUAÇÃO PROFISSIONAL**

Maceió - AL
2024

MORGANA STHEPHANNY DE VASCONCELOS RAMOS DA SILVA

**A REMIXAGEM DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
EXPERIÊNCIAS NA FORMAÇÃO E NA ATUAÇÃO PROFISSIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Silvan Menezes dos Santos.

Maceió - AL

2024

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S586r Silva, Morgana Sthephanny de Vasconcelos Ramos da.
 A remixagem de jogos digitais na educação física escolar : experiências na
 formação e na atuação profissional / Morgana Sthephanny de Vasconcelos
 Ramos da Silva. – 2024.
 43 f. : il.

 Orientador: Silvan Menezes dos Santos.
 Monografia (Trabalho de conclusão de curso em educação física :
 licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Educação Física e
 Esporte. Maceió, 2024.

 Bibliografia: f. 42-43.

 1. Jogos digitais - Remixagem. 2. Educação física. I. Título.

CDU: 796

Folha de Aprovação

MORGANA STHEPHANNY DE VASCONCELOS RAMOS DA SILVA

A remixagem de jogos digitais na Educação Física escolar: experiências na formação e na atuação profissional

Trabalho de conclusão de Curso submetido à banca examinadora do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 27 de março de 2024.

Documento assinado digitalmente
 SILVAN MENEZES DOS SANTOS
Data: 01/04/2024 17:47:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Orientador(a) - Dr. Silvan Menezes dos Santos, Universidade Federal de Alagoas)

Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 MARIA HELOISE SILVA DOS SANTOS
Data: 28/03/2024 18:27:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinador(a) Externo(a) – Esp. Maria Heloise Silva dos Santos, Secretaria de Educação do Estado de Alagoas)

Documento assinado digitalmente
 JOSE RICARDO LOPES FERREIRA
Data: 01/04/2024 17:45:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Examinador(a) Interno(a) - Ms. José Ricardo Lopes Ferreira, Universidade Federal de Alagoas)

AGRADECIMENTOS

Inicialmente agradeço a Deus pela vida e pelas oportunidades, em seguida a minha mãe por me dar a melhor base escolar possível, abrindo mão muitas vezes de sua graduação pela minha enquanto criança e com isso tive uma base escolar incrível. Sou grata também a minha avó e ao meu tio que junto com ela ajudaram não só na minha formação escolar como também na minha formação de caráter. Os três formam minha base familiar e não mediram esforços ao decorrer dos anos para me dar o melhor em todos os aspectos de minha vida, sempre me apoiando em minhas escolhas e engratecendo também as possibilidades provenientes do meu curso.

Há poucos anos minha irmã nasceu, sendo o motivo que me fez continuar todas as vezes em que pensei em desistir. A minha maior apoiadora, motivadora e até participante ativa na conclusão de algumas disciplinas como minha voluntária em algumas atividades, testes e até mesmo dando opiniões sobre os planos de aula, já que ela possui a faixa etária na qual trabalhei boa parte do curso nas disciplinas.

Ao meu maior inspirador, orientador, personal, professor, amigo e responsável pela minha escolha neste curso: Bergman Tardelli Gomes dos Santos, o meu muito obrigada. Obrigada por me incentivar, por insistir, por fazer das minhas grandes fraquezas, motivos para eu ser ainda melhor. Por não me deixar desistir, por me fazer ultrapassar meus limites de forma quase diária, por me ajudar a criar hábitos e se manter presente em minha vida até que eu pudesse seguir por este caminho sozinha.

Agradeço também ao meu professor orientador Dr. Silvan Menezes dos Santos que sempre se fez participante ativo em minha formação, me dando diversas oportunidades de participação de projetos de pesquisa, grupos de estudo, projetos de extensão, entre outros. Sempre compreendeu minha vida extracurricular e ajudou na conciliação com a acadêmica. Me apresentou também a possibilidade de junção de duas áreas cujo muito me identifico: informática e educação física. Ele me mostrou a possibilidade de remixagem de jogos digitais através de um minicurso no qual fui monitora, o que achei incrível e pude ter meu primeiro contato com o tema. Além de me orientar e conduzir durante toda minha formação e elaboração deste relatório final.

Por conseguinte, agradeço a minha Professora Responsável de estágio II, Maria Heloise Silva dos Santos que me fez ter mais vivências ativas com a remixagem de jogos digitais na educação física escolar com crianças do 3º e 5º ano, contribuindo com minha temática de TCC. Grata também pela parceria em todos os momentos, sendo uma agente crucial para meu crescimento pessoal e profissional.

Agradeço a minha coordenadora de trabalho Mônica Rollim Furtunato e ao meu Supervisor Jonas Omena por sempre serem flexíveis quanto a minha escala de trabalho para que eu pudesse concluir meu curso com êxito e aproveitar as oportunidades por ele ofertadas.

Agradeço também a todos os meus amigos, em especial a Raquel Cristiane de Santana, Rose Tatyane de Souza Tavares e Mayara Ferreira da Silva agradeço também a todos os meus colegas de curso e a todos os meus professores que contribuíram de algum modo com minha formação pessoal e profissional, em especial Eriberto José Lessa de Moura, Soraya Dayanna Guimarães Santos, Alexandre Magno Cândia Bulhões, Enaiane Cristina Menezes, Chrystiane Vasconcelos Andrade Toscano e Sandra Regina Paz.

Por último e não menos importante, agradeço ao pessoal responsável pela limpeza e manutenção do IEFE, que me permitiu ter um ambiente limpo e organizado todos os dias para que meu processo formativo fosse o mais confortável e agradável possível.

“Faça o teu melhor, na condição que você tem, enquanto você não tem condições melhores, para fazer melhor ainda!” Mario Sergio Cortella

RESUMO

Este estudo destaca o potencial da remixagem de jogos digitais como um elemento da cultura do estudante de forma ressignificada, sendo inovador na educação física escolar, podendo promover estilos de vida ativos, sendo uma possível ferramenta eficaz para a tentativa de combate a evasão nas aulas práticas. A abordagem não só enriquece o processo educativo, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios do mundo digital contemporâneo. O objetivo deste estudo é compreender como a remixagem de games realizada em contextos da Educação Física faz intersecção com a Estratégia Brasileira de Educação Midiática. Este é um estudo de abordagem qualitativa, descritivo e exploratório, do tipo observação participante. Assim o definimos, pois, realizamos uma imersão plena em nove experiências de remixagem de jogos digitais na formação e na atuação em Educação Física. Realizamos uma caracterização sistemática do fenômeno estudado por meio do diário de campo. Os resultados indicam que a remixagem de jogos digitais pode ser uma estratégia eficaz para engajar os alunos e promover estilos de vida ativos. Os benefícios incluem a redução do tempo de interação com dispositivos móveis, o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, e a promoção da interação social e do fair play. Além disso, o estudo destaca a importância da formação de professores na incorporação de práticas pedagógicas inovadoras e acessíveis na educação física escolar. A pesquisa aponta para o potencial da remixagem de jogos digitais na educação física escolar, destacando a importância da formação de professores e da escolha criteriosa de jogos adequados às necessidades dos alunos.

Palavras-chave: Remixagem, Jogos Digitais, Educação Física.

ABSTRACT

This study highlights the potential of digital game remixing as a redefined element of student culture, innovatively integrated into physical education, capable of promoting active lifestyles, and serving as a possible effective tool in combating absenteeism in practical classes. The approach not only enriches the educational process but also prepares students to face the challenges of the contemporary digital world. The aim of this study is to understand how game remixing, carried out in Physical Education contexts, intersects with the Brazilian Media Education Strategy. This is a qualitative, descriptive, and exploratory study, employing participant observation. Thus, we define it, as we fully immersed ourselves in nine experiences of digital game remixing in Physical Education training and practice. We systematically characterized the studied phenomenon through field notes. The results indicate that digital game remixing can be an effective strategy to engage students and promote active lifestyles. Benefits include reduced interaction time with mobile devices, the development of motor and cognitive skills, and the promotion of social interaction and fair play. Furthermore, the study highlights the importance of teacher training in incorporating innovative and accessible pedagogical practices into school physical education. The research points to the potential of digital game remixing in school physical education, emphasizing the importance of teacher training and the careful selection of games tailored to students' needs.

Keywords: Remixing, Digital Games, Physical Education.

Lista de Figuras

Figura 1: ilustração do labirinto montado no anexo II da pista de atletismo.....	20
Figura 2: ilustração do posicionamento inicial dos alunos.....	20
Figura 3: ilustração do posicionamento dos alunos após a última variação.....	20
Figura 4: Angry Birds.....	21
Figura 5: Angry Birds.....	21
Figura 6: Just Dance.....	23
Figura 7: Just Dance.....	23
Figura 8: Just Dance - Bicicleta Humana.....	23
Figura 9: Just Dance - Bicicleta Humana.....	23
Figura 10: Aula teórica de jogos digitais.....	24
Figura 11: Kahoot.....	24
Figura 12: Subway Surf.....	24
Figura 13: Snake.....	26
Figura 14: Snake.....	26
Figura 15: Subway Surf.....	27
Figura 16: Snake.....	28
Figura 17: Snake.....	28
Figura 18: Zona de ressurreição.....	29
Figura 19: Zona de ressurreição, representação de armas de curta e longa distância.....	29
Figura 20: Representação de arma de curta distância.....	29
Figura 21: Vida extra e representação de arma de curta distância.....	29

Lista de Quadros

Quadro 1: Lista de experiências observadas e analisadas.....	17
--	----

Lista de Abreviaturas e Siglas

(UFAL) – Universidade Federal de Alagoas

(EF) – Educação Física

(AF) – Atividade Física

(IEFE) – Instituto de Educação Física e Esporte

(BNCC) – Base Nacional Comum Curricular

(EBEM) – Estratégia Brasileira de Educação Midiática

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 METODOLOGIA.....	17
3 HORA DO JOGO.....	20
4 ACHADOS E DISCUSSÕES DO ESTUDO.....	30
5 CONCLUSÃO.....	38
6 REFERÊNCIAS.....	40

1 INTRODUÇÃO

O estudo de remixagem de jogos digitais na Educação Física contribui com subsídios para a proposta de atuação com games de forma real na escola e para acadêmicos com a integração das disciplinas, cuja prática permite a integralização de conceitos de educação física com outras áreas de conhecimento; permite a possibilidade de uma aprendizagem ativa e interativa, podendo facilitar o engajamento e a compreensão dos conceitos científicos por meio da experimentação e da prática de forma mais divertida. Este é um estudo de abordagem qualitativa, descritiva, exploratória do tipo observação participante, o qual possui aspectos demográficos não coletados que o limitam.

Segundo (Silva, Lucas Barbosa et al., 2020) “remixagem de jogos digitais é a uma possibilidade de remodelagem da tecnologia, de (re)existência do jogar/brincar, de reinvenção dos lazeres e de expansão do repertório de práticas corporais.” A partir disto, trabalho possui a intencionalidade de proporcionar um diálogo no conteúdo escolar para com a redução do tempo de tela de crianças e adolescentes, através da ressignificação da cultura corporal de movimento, pois pode ocasionar tal efeito também no espaço familiar, visto que podem brincar nas ruas em que moram com as atividades propostas durante a aula por serem atrativas, dinâmicas, criativas, modernas e de fácil adaptação, promovendo uma maior interação social e um estilo de vida mais ativo e equilibrado. Tal interação social pode reduzir a dependência dos alunos em dispositivos digitais para se conectarem com os outros na vida real. Eles aprendem que a tecnologia pode ser uma ferramenta útil, mas também reconhecem a importância de equilibrar o tempo de tela com atividades *offline*¹.

Um dos principais possíveis benefícios é a redução do tempo de interação com os dispositivos móveis, o trabalho de diversas habilidades motoras de forma simultânea, como equilíbrio, coordenação e agilidade, permitindo também o trabalho de habilidades cognitivas e emocionais, bem como as resolutivas de problemas. Também é possível trabalhar em equipe, gerando o aumento de interação entre diferentes grupos, assim como a promoção do ensino de conceitos como *fair play*² e respeito às regras.

Vagheti (2013), diz que “a remixagem de jogos digitais na Educação Física pode proporcionar uma abordagem inovadora e eficaz para o ensino e para a ciência, ao mesmo tempo em que promove o engajamento dos alunos e o desenvolvimento de habilidades importantes para o século XXI. Ao integrar elementos de jogos populares, os professores

¹ Termo usado na internet para descrever o estado de um dispositivo ou serviço que não está conectado à rede ou à internet.

² Conformidade com as regras estabelecidas de um esporte, ramo de negócios etc.; jogo limpo.

podem criar experiências personalizadas que promovem o engajamento e a inclusão de todos os alunos.” Além disso, essa prática pode contribuir com o desenvolvimento de habilidades motoras, promover estilos de vida ativos e oferecer uma maneira divertida e acessível de promover a saúde e o bem-estar dos alunos. Com a remixagem de jogos digitais, a educação física se torna mais dinâmica, relevante e envolvente, beneficiando tanto os alunos quanto os professores, visto que o jogo na pedagogia é visto positivamente por autores, como Vygotsky (1984), Piaget (1971), Kishimoto (2007), entre outros.

A abordagem utilizada demonstra-se inovadora e promissora para o envolvimento dos alunos durante as aulas, promovendo engajamento e inclusão de todos, permitindo também a movimentação corporal de vivências online. Além disto, pode ser um elemento cultural ressignificado poderoso da cultura corporal do aluno no trabalho de criatividade; aprendizado ativo; alinhamento de tendências tecnológicas que, fazem parte da cultura atual; e na criação de experiências significativas de aprendizado dos envolvidos no estudo.

A secretaria de comunicação social do Governo Federal brasileiro publicou um documento denominado como Estratégia Brasileira de Educação Midiática (EBEM) que contribui para a mitigação do tempo de uso de telas, a integridade da informação, a liberdade de expressão individual e coletiva, o pensamento crítico e a consciência cidadã, a promoção dos direitos humanos, o enfrentamento às desigualdades, discursos violentos e preconceitos, e a diversidade e pluralidade de vozes no ambiente midiático e informacional. (Brasil, 2023).

A EBEM aborda estratégias divididas em 3 diferentes capítulos: I) introdução; II) missão, visão e objetivos e III) eixos de atuação. Inicia mostrando o contexto de mídia atual e a importância de sua educação a nível global para todas as idades, envolvendo também a inteligência artificial. Em seguida, aponta a missão do documento, que aborda o desenvolvimento de habilidades e competências de compreensão em todos os indivíduos, desde a infância até a terceira idade, visando contribuir para o enfrentamento das desigualdades, discursos violentos e preconceituosos e a diversidade em ambiente midiático e informacional. Objetivando de forma estratégica a qualificação de profissionais e a oferta de recursos e conteúdos pedagógicos adequados.

Por fim, trata dos eixos de atuação que traz em uma de suas ramificações a formação e qualificação continuada de profissionais da educação e multiplicadores, o que interage com a remixagem de jogos digitais na Educação Física.

O diálogo com o documento da Estratégia Brasileira de Educação Midiática também fomenta o apoio à formação de professores na área de tecnologia educacional, educação e jogos digitais. Esta relação pode ocasionar em incentivos de reformas curriculares e

programas ou minicursos que garantam o preparo dos profissionais na incorporação de novas práticas pedagógicas inovadoras com múltiplas funcionalidades em sala de aula de forma acessível, alinhando o foco para a redução do tempo de tela na educação básica através da qualificação de professores na educação continuada.

É importante destacar a importância de uma abordagem crítica e reflexiva em suas utilizações, considerando aspectos éticos, culturais e pedagógicos o que faz jus ao papel da educação midiática para adolescentes, visto que teriam a liberdade de adaptar os jogos de acordo com o ambiente, os recursos e as pessoas envolvidas.

Durante o estágio obrigatório II, muitos alunos faziam o uso do aparelho celular de forma velada durante as aulas teóricas e por coincidência ou não, estes mesmos alunos se mostravam indispostos para a realização das atividades práticas e ao serem indagados sobre o que estavam acessando no celular, todos responderam que estavam jogando *Free Fire*³ e *Subway Surf*⁴, e sobre o motivo que os levavam a jogar, responderam que o jogo era atrativo e apresentava diversas funções de forma simultânea.

Ao dialogar com os discentes jogadores sobre uma possível aula com essa temática, eles guardaram os celulares de forma imediata e ficaram empolgados com a possibilidades, cheios de perguntas sobre como isso poderia ser feito, o que me ocorreu em um conteúdo de sucesso entre os alunos. Esses jogos podem criar espaços dentro e fora do ambiente escolar, o que pode ser utilizado a favor dos professores de Educação Física através da remixagem de jogos virtuais, dialogando diretamente com a busca por meios que minimizam o tempo de tela, ao menos na educação básica. “Os jogos digitais exercem uma grande influência na vida de crianças e adolescentes, podendo causar-lhes impactos positivos e negativos no seu desenvolvimento, saúde e bem-estar.” (Rosa e Serra, 2020)

Diante do cenário de possibilidades e das reflexões propostas no texto até aqui, partimos do seguinte problema de pesquisa: Como a remixagem de games em contextos de atuação da Educação Física dialoga com a Estratégia Brasileira de Educação Midiática?

Objetivo Geral

Compreender como a remixagem de games realizada em contextos da Educação Física faz intersecção com a Estratégia Brasileira de Educação Midiática.

³ Jogo mobile onde os jogadores competem em uma ilha remota até que reste apenas um sobrevivente. Eles podem escolher sua posição inicial no mapa, coletar armas, suprimentos e veículos para aumentar suas chances de sobrevivência. O objetivo é ser o último jogador ou equipe restante.

⁴ Jogo eletrônico de corrida para dispositivos móveis. Os jogadores controlam um personagem que corre pelas linhas de metrô, evitando obstáculos e coletando moedas.

Objetivos Específicos

- Observar experiências de remixagem de jogos digitais em contextos da formação de professores de Educação Física.
- Observar experiências de remixagem de jogos digitais em contextos de aulas de Educação Física escolar.
- Descrever e analisar experiências de remixagem de jogos digitais como estratégia didático-pedagógica para a formação e a atuação em Educação Física.
- Promover o diálogo entre experiências de remixagem de jogos digitais na Educação Física com a Estratégia Brasileira de Educação Midiática.

O presente estudo pode fornecer insights⁵ sobre os efeitos do uso das tecnologias na interação dos alunos e como ela pode ser utilizada com eficácia em contexto educacional com a inclusão de jogos digitais como ferramentas de aprendizado, desenvolvimento de habilidades motoras, na promoção da atividade física de forma mais prazerosa e na melhoria da saúde e bem-estar geral dos alunos.

⁵ Percepções profundas sobre um assunto.

2 METODOLOGIA

Este é um estudo de abordagem qualitativa, descritiva, exploratória, do tipo observação participante. Assim o definimos, pois, conforme afirmam Hutto, R. L., Reply to Marques et al. (2017), realizamos uma imersão plena nas experiências. Neste caso, observamos nove experiências de remixagem de jogos digitais na formação e na atuação em Educação Física. Participamos da construção, da desconstrução e da reconstrução das propostas aqui analisadas. Além disso, realizamos uma caracterização sistemática do fenômeno estudado por meio do diário de campo e o exploramos no sentido de refletir sobre os dados das experiências na busca pela identificação de novos problemas de pesquisa, bem como de novas questões investigativas.

Foram quatro dias de experiências desenvolvidas no Instituto de Educação Física e Esporte da Universidade Federal de Alagoas (IEFE/UFAL) com alunos da própria instituição e convidados de escola privada em dias distintos, e outros dois em escolas públicas de Maceió – Alagoas. É válido ressaltar que as experiências ocorreram em diferentes momentos. Participaram delas cerca de 60 professores/as em formação inicial (licenciatura e bacharelado em Educação Física), quando o foco foi voltado para o aspecto formativo de docentes da área e, quando focado para a experimentação da atuação profissional, participaram das experiências 52 alunos do ensino fundamental I, 29 alunos do ensino fundamental II e 34 alunos do ensino médio.

No quadro a seguir listamos as experiências observadas neste estudo. Detalhamos a data em que ocorreram, os jogos digitais trabalhados, o público envolvido em cada ação, o local onde elas aconteceram, bem como uma síntese das atividades realizadas na ocasião.

Quadro 1: Lista de experiências observadas e analisadas.

Datas	Games Remixados	Público	Local	Atividades Realizadas
09 de maio de 2022	Pacman	Turmas de EF Licenciatura e Bacharel	Segundo anexo da pista de atletismo do IEFE	Minicurso de Remixagem de Jogos Digitais e Educação Física com o jogo Pacman.
12 de abril de 2023	Angry Birds	Turma de 5º ano	Sala do 5º ano na escola	Vivência prática do jogo remixado

12 de abril de 2023	Subway Surf	Turma de 3º ano	Auditório da escola	Vivência prática do jogo remixado
12 de abril de 2023	Just Dance	Turma de 5º ano	Sala do 5º ano na escola	Vivência prática do jogo remixado
12 de abril de 2023	Kahoot	Turma de 5º ano	Sala do 5º ano na escola	Abordagem teórica sobre jogos digitais e vivência prática
25 de abril de 2023	Snake	Alunos do 6º período de Educação Física – Licenciatura	Sala de aula da UFAL	Aplicação do jogo Snake.
25 de maio de 2023	Subway Surf	Alunos do 8º ano A e 9º ano A	Anexo 01 da pista de atletismo da UFAL	Experiência com o Subway Surf.
23 de agosto de 2023	Snake	Alunos do ensino fundamental II	Quadra da escola	Aplicação do jogo Snake.
30 de agosto de 2023	Free Fire	Alunos de ensino médio	Entre a pista de atletismo da UFAL e o complexo II	Aplicação do Free Fire.

As experiências aqui estudadas foram produzidas e selecionadas para análise por critério de conveniência. Em especial aquelas realizadas e desenvolvidas no contexto universitário, elas ocorreram em ações e propostas coordenadas pelo professor orientador deste estudo e coordenador do grupo de pesquisa a qual estou vinculada, o Remix – Observatório de mídias, tecnologias digitais e práticas corporais. Por sua vez, aquelas realizadas em contextos escolares, se deram em situações de estágio supervisionado obrigatório do curso de Educação Física licenciatura, tanto o II como o III, respectivamente nas etapas de ensino fundamental I e fundamental II. Já as experiências com o ensino médio ocorreram na UFAL, em uma atividade proposta pelo professor orientador deste estudo, na qual fui monitora.

Este trabalho é parte de um projeto de pesquisa guarda-chuva, intitulado como "Observatório de mídias, tecnologias digitais e práticas corporais", aprovado em comitê de ética sob número 26617619.1.0000.0021 e parecer número 3.831.278.

Para o registro de dados das experiências, utilizamos a técnica do diário de campo e o registro fotográfico delas. Na sequência do trabalho apresentamos os relatos de cada uma delas separadamente. Para análise das experiências e dos procedimentos de remixagem dos jogos digitais aplicados nos contextos de formação e de atuação em Educação Física, estabelecemos um diálogo delas com a Estratégia Brasileira de Educação Midiática (EBEM) do Governo Federal, enfatizando como a integração de jogos digitais na Educação Física escolar tem potencialidades de alinhamento com seus objetivos e princípios, principalmente por meio da promoção do uso consciente da tecnologia, destacando uma direta conexão com as políticas governamentais e a contribuição no pensamento dos alunos em como fazer o uso dos aparelhos eletrônicos de forma crítica e criativa, evidenciando formas de haver um equilíbrio saudável entre o uso tecnológico e outras atividades que envolvam práticas corporais.

3 HORA DO JOGO

Fase 1 – Pacman

A primeira experiência considerada para este estudo ocorreu no dia 09 de maio de 2022 no segundo anexo da pista de atletismo do IEFE com um minicurso de Remixagem de jogos digitais e Educação Física, que contou com 30 participantes entre licenciatura e bacharel, onde fui monitora, e colocamos em prática o Pacman. Com fita adesiva branca montamos o labirinto do jogo, deixando apenas uma abertura para entrada e saída. Colocamos bolinhas de papel brancas uma atrás da outra por todo trajeto, montando assim o design do jogo, ilustrado na figura 1.

Colocamos para tocar numa caixa de som a trilha sonora do Pacman e dispusemos uma sacola para que o jogador(a) da vez pudesse recolher as bolas do labirinto, tal como no jogo original. Durante a decorrência das experiências com o jogo, selecionávamos um aluno que era o Pacman, outro que era o fantasma e os posicionávamos como demonstrado na figura 2.

Após a experimentação, mais dois fantasmas foram acrescentados, onde cada um possuía uma cor diferente. Como variação da proposta alteramos a velocidade dos passos permitidos dentro do labirinto e depois inserimos poderes para cada um dos personagens. Por exemplo, dois cones azuis foram inseridos ao labirinto, dando ao pacman o poder de ficar invisível durante 10 segundos, não podendo ser pego pelos fantasmas. Os cones eram posicionados como dispostos na figura 3.

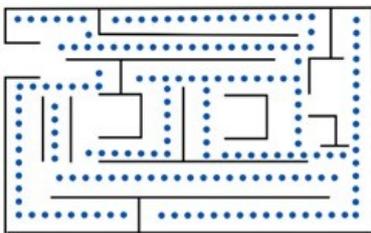


Figura 1: ilustração do labirinto montado no anexo II da pista de atletismo.

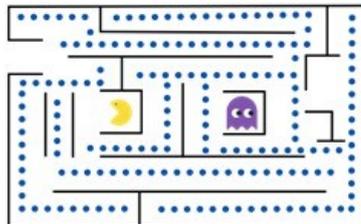


Figura 2: ilustração do posicionamento inicial dos alunos.

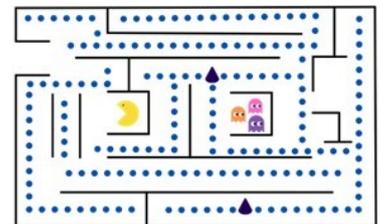


Figura 3: ilustração do posicionamento dos alunos após a última variação.

A todo momento que o play era dado no som, iniciava-se o game, sendo pausado apenas após todas as bolas serem recolhidas ou quando o Pacman era pego por um dos fantasmas.

Ao início do minicurso foi explicado o que era a remixagem dos jogos digitais, já que se trata de um assunto pouco comentado nos cursos de Educação Física e foi notório que muitos alunos estavam mexendo no celular durante a explicação. Contudo, após o início da prática, todos ficaram ansiosos para participar. Guardaram seus aparelhos celulares e a todo momento sugeriam novas variações para o aumento da dinâmica do jogo.

Fase 2 – Angry Birds, Subway Surf, Just Dance e Kahoot

Angry Birds

No estágio no qual pude atuar com o ensino fundamental I, inicialmente foi realizada uma abordagem teórica com o trabalho de tópicos como: “o que são jogos digitais? Prós e contras dos games e como a remixagem é feita?” Em seguida foram abordados os jogos Angry Birds, Subway Surf, Just Dance e Kahoot com as turmas de 3º e 5º ano.

Para o Angry Birds foram feitas duas torres com 10 copos descartáveis cada, onde a imagem dos porcos do jogo foi impressa e coladas a eles. Foram separados dois elásticos de látex e dois papéis dobrados para a jogabilidade. O primeiro implemento representou o estilingue e o papel simbolizou a pedra a ser atirada nos porcos. Após as torres de copos transparentes de 200ml serem montadas de forma paralela, os alunos foram organizados em 2 filas indianas lado a lado a 3 passos de distância do alvo. Inicialmente, para que vivenciassem o jogo, cada discente teve direito à 3 tiros. Após a vivência de todos, a distância passou de 3 para 5 passos.

Por fim, as filas passaram a concorrer entre si para dinamicidade e estímulo de participação dos alunos. A fila que derrubasse todos os copos, ou seja, acertasse todos os porcos primeiro seria a vencedora.



Figura 4: Angry Birds.



Figura 5: Angry Birds.

Just Dance

Após isso, o Just Dance foi aplicado com as músicas: Waka Waka da Shakira, Macarena de Los Del Rio e Ragatanga das Rouge, causando surpresa quando na música Waka Waka uma bicicleta humana foi proposta pelo game e foi perfeitamente executada pelas crianças.

Como não possuíamos o material de exergames⁶ para o sensor de movimento de todos, o vídeo do game foi proposto com o auxílio de um data show e as crianças reproduziram os movimentos. Posteriormente como variação propusemos a divisão de equipes e aqueles que não se dispuseram a participar dançando se tornaram jurados, substituindo assim os sensores de movimento que avaliam e quantificam o desempenho com uma nota. Um dos alunos não quis ser jurado e nem dançarino, virando DJ, fazendo a troca das músicas e dando o play quando solicitado.

As crianças demonstraram bastante entusiasmo e sugeriram músicas mais atuais como as presentes no aplicativo TikTok, mas devido ao conteúdo de suas letras não foi possível a reprodução. A atividade fez com que os alunos ganhassem mais interesse após o implemento dos jurados. Embora se trate de um jogo virtual baseado em som e movimento, um aluno surdo surpreendeu ao ser o mais participativo e animado com a atividade, executando todos os movimentos apresentados no datashow, não demonstrando dificuldades em sua participação.

Ao remixar o jogo, os alunos podem, de forma posterior, explorar questões relacionadas à propriedade intelectual, direitos autorais e ética digital. Isso os ajuda a entender suas responsabilidades como consumidores e criadores de mídia digital e a promover práticas éticas de compartilhamento e uso de conteúdo online através de uma breve discussão que foi gerada pela solicitação das músicas do TikTok em âmbito escolar e o motivo nas quais elas

⁶São videogames que exigem um esforço físico maior quando comparados com os videogames tradicionais. Estes games, conhecidos na literatura como “active games”, “exergaming” ou “jogos ativos”, possibilitam ao jogador ter a experiência motora e esforço físico similar à um esporte ou atividade física.

não poderiam ser reproduzidas naquele momento. Durante a realização da bicicleta, a barreira do toque foi quebrada, visto que nesta seriação, costumam demonstrar resistência e/ou desconforto ao contato físico.



Figura 6: Just Dance.



Figura 7: Just Dance.



Figura 8: Just Dance - Bicicleta Humana.



Figura 9: Just Dance - Bicicleta Humana.

Kahoot

Por último, o Kahoot foi aplicado logo após o intervalo, pois só havia 10 minutos de aula restantes. As perguntas estavam relacionadas aos benefícios desses jogos em ambiente escolar, os malefícios dos jogos digitais sem a remixagem devido ao longo tempo de tela, definição, entre outros.

O kahoot é jogado entre equipes. No caso da nossa experiência, a separação foi feita por gênero, pois de forma mista não houve entusiasmo. Como não havia aparelhos celulares suficientes, cada equipe ficou com um estagiário responsável por clicar nas respostas escolhidas pela equipe, ou seja, como representante, pois o jogo foi inserido em seus

aparelhos. Os meninos venceram por duas rodadas a uma. As três atividades foram propostas no dia 12 de abril de 2023 na sala do 5º ano de uma escola pública de ensino fundamental I.

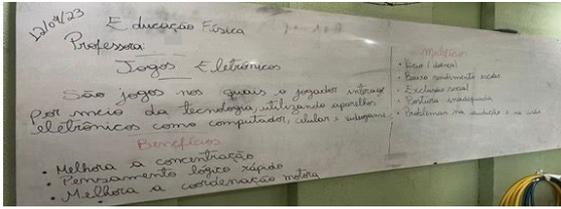


Figura 10: Aula teórica de jogos digitais.



Figura 11: Kahoot.

Subway Surf

No mesmo dia, em uma turma do 3º ano, foi aplicado também o Just Dance, com a utilização das mesmas músicas e o Subway Surf, que contou com o circuito demonstrado na figura 12. A primeira estação exigia passagens em suspensão, com saltos por cima das placas de trânsito, ou seja, das traves, e pelo solo, por baixo das traves da forma na qual o aluno achasse mais viável. As passagens ocorreram de forma alternada, onde as traves pequenas exigiam a passagem em suspensão e as altas pelo solo.

Para a segunda estação era necessário fazer a travessia por cima do muro, representado por um banco, mantendo o equilíbrio. A terceira, por sua vez, exigia o rastejo por baixo das cordas, a quarta uma cambalhota, a quinta se tratava de uma corrida em zig zag pelos cones, a sexta equilíbrio no muro novamente, e a sétima e última, corrida trabalhando a lateralidade (pé direito no bambolê direito e pé esquerdo no bambolê esquerdo).

Após isso, duplas foram definidas por afinidade em que um dos jogadores era o guarda e o outro o pichador. O pichador saía e três segundos depois o guarda o seguia. O primeiro vencia ao finalizar o circuito sem ser pego pelo guarda e, caso fosse pego, vitória do segundo.

A partir da terceira estação adaptações do jogo foram realizadas, pois não havia material que remetesse às estações originais e as duas inicialmente criadas não eram atrativas e dinâmicas o suficiente.



Figura 12: Subway Surf.

Fase 3 - Snake

A experiência com o jogo digital Snake foi proposta no dia 25 de abril de 2023 em uma sala de aula da UFAL com alunos do 6º período de Educação Física – Licenciatura. As cadeiras foram afastadas e, inicialmente, um aluno se predispôs a ser a cobra. Como ela é cega, originalmente, sua visão foi coberta pelo capuz de seu casaco.

Inicialmente, a cobrinha possuía um controlador que dava comandos de voz de apenas direita e esquerda. Caso a cobra batesse nas paredes, cadeira ou no próprio corpo a partida encerrava, fazendo associação ao Snake do antigo celular Nokia. Os demais alunos representavam os blocos nos quais a cobra deveria pegar para montar seu corpo. O objetivo, assim, era pegar todos os blocos.

Posteriormente, o tempo máximo de 2 minutos foi acrescentado como variação. Em seguida permitimos que o bloco se movesse de lugar. A posteriori, duas duplas foram divididas para ver qual conseguiria mais blocos para formação de seu corpo no tempo de dois minutos ou até que a cobra batesse a cabeça em algum dos obstáculos.

A primeira dupla iniciou e todos os alunos participaram, após a contagem de um minuto e 12 segundos o controlador da dupla um conseguiu pegar 12 blocos para compor o corpo de sua cobra, encerrando sua participação após bater em seu próprio corpo. Em seguida foi a vez da segunda dupla, que em 46 segundos pegou 8 blocos antes de colidir com a parede.

Por fim, as equipes foram dissolvidas e o controlador removido. A cobra agora recebia comandos sonoros, os blocos eram fixos e batiam palma para que a cobra os encontrassem, mantendo o tempo de 2 minutos e as regras de direção e colisão.

A atividade foi realizada dentro da sala de aula com o intuito de mostrar que a remixagem pode ser realizada em qualquer ambiente, demonstrando também que qualquer

recurso pode ser adaptado, não necessariamente precisando de materiais específicos para sua execução.



Figura 13: Snake.



Figura 14: Snake.

Fase 4 – Subway Surf

A remixagem de Subway Surf, antes já realizada com o fundamental I, agora foi posta em prática com o fundamental II, convidados para irem a Universidade para a realização de testes de medidas e avaliação, participando da atividade ao final das baterias. Foram quatro estações. Foram 4 estações, semelhantes aos moldes realizados com o fundamental I, diferenciando-se na segunda e quarta estação, onde a segunda estação se tratava de corrida com trabalho de lateralidade (pé direito no bambolê direito e pé esquerdo no bambolê esquerdo). E a quarta, possuía uma escada de treinamento funcional na qual o aluno só poderia fazer a travessia sobre um pé.

Após isso, duplas foram definidas por afinidade, mantendo as regras da atividade já aplicada anteriormente. Para o aumento do entusiasmo, estagiários se envolveram nas duplas, ocasionando o aumento da euforia e satisfação da prática.

A partir da segunda estação adaptações do jogo foram realizadas, pois não havia material que remetesse às estações originais e a estação inicial não era atrativa e dinâmica o suficiente. Além da insuficiência de materiais para o aumento das estações, o tempo disponível era curto, então optamos por um menor número de estações para o aumento da dinamicidade e para permitir a participação de todos repetidas vezes.



Figura 15: Subway Surf.

Fase 5 – Snake

O Snake, anteriormente aplicado na formação de professores, foi também aplicado ao ensino fundamental II, em outra escola da rede pública na qual estagiei no dia 23 de agosto de 2023. Ele foi escolhido devido a Semana Nacional da Pessoa com Deficiência Intelectual e Múltipla, comemorada dos dias 21 a 27 de agosto. A temática escolhida foi deficiência visual, utilizando o Snake de forma lúdica para que os alunos pudessem sentir como as pessoas com esta deficiência se sentem, com o intuito de estimular a empatia deles para com elas, aprendendo também de forma simultânea algumas maneiras de guiá-las.

A atividade ocorreu na quadra da escola da mesma forma que foi aplicada com os universitários em uma sala de aula da UFAL. Diferenciando-se em suas variações, em uma delas duas duplas foram divididas para ver qual equipe conseguia mais blocos para formação de seu corpo no tempo de dois minutos ou até que a cobra batesse a cabeça em algum. A primeira dupla iniciou e após o término da partida foi a vez da segunda. Devido a quantidade de alunos uma monotonia foi gerada e decidi fazer o início simultâneo das duplas, o que era possível graças a dimensão da quadra.

Foi observado que a dinamicidade dos blocos causava grande dificuldade, principalmente devido ao amplo espaço disponível de locomoção. Por isso, foi pré-determinado junto com os alunos que os blocos poderiam apenas abaixar-se e desviar-se, desde que não houvesse a remoção dos pés no solo.

A quantidade de alunos estáticos ainda era elevada, pois devido ao amplo espaço, maior era o tempo necessário para que o controlador guiasse a cobra até um dos blocos, com isso, mais duas duplas foram formadas, ocasionando em uma partida simultânea de quatro Snakes com blocos que podiam abaixar-se e desviar-se desde que não removesses os pés do solo. Esta foi a última alteração realizada, causando grande satisfação dos participantes e a dinamicidade esperada desde o momento inicial.



Figura 16: Snake.



Figura 17: Snake.

Fase 6 – Free Fire

Como última experiência que serviu para coleta de dados deste estudo, o Free Fire foi aplicado com os alunos de uma escola da rede privada, os quais participaram de um projeto de extensão no qual fui monitora, em 30 de agosto de 2023, entre a pista de atletismo da UFAL e o complexo II. Foram utilizados pequenos cones, bastões, bambolês e diversas bolas de papel, onde os cones demarcavam o espaço no jogo e a zona de renascimento. As bolas de papel equivaliam aos tiros das pistolas e poderiam ser disparados a longa distância. Os bastões simbolizavam as armas de proximidade, pois era necessário o contato físico e, neste caso, apenas um toque tornava-se suficiente para eliminar o adversário. Os bambolês, por sua vez, representavam uma vida extra no jogo. Originalmente, o Free Fire coloca até 50 jogadores em uma ilha remota, onde eles competem para serem os últimos sobreviventes. O jogo segue o princípio do “todos contra todos”, onde cada jogador luta para eliminar os outros enquanto busca equipamentos e recursos para sobreviver.

Todos os materiais foram dispersos no espaço descrito e a turma foi dividida em dois times, devido ao curto tempo disponível. Nenhum dos jogadores iniciava com armas ou poderes, sendo necessário encontrá-los e pegá-los no mapa. Os jogadores atingidos deveriam retornar ao ponto de ressurreição e esperar 3 segundos para retornarem a partida. Contudo, não obtivemos êxito na ideia inicial, tanto pelo tempo disponível, como pela ausência de coletes para distinção das equipes, bem como pela grande quantidade de alunos envolvidos de forma simultânea. Dessa forma, os alunos atingidos optaram por sair da atividade, pois assim ela teria um fim pré-definido e uma equipe campeã dentro do tempo predisposto para a atividade.



Figura 18: Zona de ressurreição.



Figura 19: Zona de ressurreição, representação de armas de curta e longa distância.



Figura 20: Representação de arma de curta distância.



Figura 21: Vida extra e representação de arma de curta distância.

Consideramos, no entanto, que o planejamento acabou sendo inadequado devido ao tempo disponível, a quantidade de alunos envolvidos e a falta de equipamentos adequados, como, por exemplo, coletes de equipe, o que causou confusão e dificuldade na identificação dos jogadores entre si.

4 ACHADOS E DISCUSSÕES DO ESTUDO

A longo prazo, “a maximização do tempo tela pode e vem causando sérias consequências a saúde física e mental de crianças e adolescentes” (Bezerra, 2023). A EBEM destaca entre os malefícios causados pelo tempo exposto ao uso excessivo de aparelhos digitais danos como distúrbios no sono, obesidade infantil, problemas de visão, problemas comportamentais (agressividade, dificuldade de lidar com as emoções, falta de empatia, isolamento social, dependência digital), ansiedade e depressão e atraso cognitivo e na aprendizagem, entre outros que podem ser abordados e trabalhados durante a remixagem de jogos virtuais em âmbito escolar.

A Estratégia Brasileira de Educação Midiática e a ideia da remixagem de jogos na Educação Física podem se relacionar de diversas maneiras, principalmente considerando os aspectos educacionais, sociais e culturais envolvidos nas abordagens. Nesta seção do estudo, portanto, destacamos a seguir os pontos de intersecção entre as propostas, em especial a partir das experimentações descritas anteriormente, bem como os aspectos em que elas não dialogam.

A EBEM busca “orientar e permitir a formulação de ações de educação midiática em diferentes campos de atuação e do conhecimento” (Brasil, 2023). Neste sentido, é possível dizer que conforme as experiências descritas e em análise neste trabalho, a Educação Física, por meio da proposta de remixagem de games na sua formação e atuação na educação formal, se configura como um campo potencial para este intento e o trabalho com os games nestes moldes manifesta-se como uma destas ações possíveis convergentes com a EBEM.

O documento da EBEM menciona uma atenção dedicada para as crianças e adolescentes na relação com o tempo de tela, o qual tem sua maximização almejada pelas *Big Techs*⁷. A proposição de remix corporal de jogos digitais da Educação Física visa, de modo geral, justamente estruturar uma forma de enfrentar tal questão. Os nossos achados advindos das experiências observadas nos indicam, então, que a estrutura da proposta da remixagem como forma de instrução em mídia configura-se de maneira transparente, envolvente, coerente e inclusiva, promovendo uma abordagem saudável, consciente, inovadora, dinâmica e rotativa neste enfrentamento ao fenômeno do tempo de tela.

As atividades propostas geraram um alto nível de engajamento e entusiasmo por parte dos alunos, evidenciado pelo abandono dos dispositivos digitais no 5º ano durante as aulas teóricas em uma das escolas onde desenvolvemos as experiências e o aumento da participação

⁷ Se refere às maiores empresas de tecnologia do mundo.

deles nas atividades práticas propostas. Isso mostra a importância da inovação dos conteúdos pedagógicos para um ensinamento mais envolvente e significativo, totalmente possível através da remixagem de jogos digitais com cunhos pedagógicos pré-definidos.

A realização de jogos online competitivos na vida real em duplas e/ou grupos, com a sugestão de novas variações e adaptações pelos próprios alunos, pode ter promovido o trabalho em equipe, a comunicação eficaz e a colaboração entre os participantes. Também fortalece a relação entre teoria e prática, podendo facilitar a compreensão de assuntos abordados em aulas. A EBEM defende como o “necessário processo autônomo informacional do alunado, contribuindo diretamente para seus resultados educacionais” (Brasil, 2023).

Os jogos são propostos e suas variações ocorrem de maneira construtivista para que os alunos se envolvam no processo de adaptação dos games de forma criativa. Assim, eles interpretam e analisam o jogo, traçam estratégias, aumentam a interação social, desenvolvem ou aprimoram habilidades cognitivas e motoras. O processo permite também a reflexão que ocorre antes, durante e após os jogos, gerando indagações e, por conseguinte, diminuindo seu tempo de permanência nas telas durante as práticas, que podem ser estendidas para fora do âmbito escolar. Kishimoto diz que:

Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura. A brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo que ajuda a criança a construir a autoconfiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos. (Levizon, 1989 apud Kishimoto et al., 2007, p. 66).

“Pessoas educadas midiaticamente podem fortalecer a democracia do país, visto que poderão realizar escolhas com criticidade e padrões de confiabilidade, participar de interações em debates com padrões críticos e fiáveis” (Brasil, 2023). Este tipo de educação para crianças e adolescentes promove a possibilidade da checagem de informações, sem o repasse de informações por impulso.

Entretanto, há uma vulnerabilidade do público-alvo digitalmente falando, os tornando suscetíveis a grupos violentos e extremistas, gerando a necessidade do implemento de políticas públicas como a EBEM que em uma possível parceria com a remixagem de jogos digitais oferecem suporte aos professores já atuantes e aos que estão em seu processo de formação, pois “as crianças e adolescentes devem ser protegidos na internet e não da internet”

(Brasil, 2023), de acordo com a Organização das Nações Unidas em seu comentário Geral nº 25.

A remixagem de jogos digitais permite que crianças e adolescentes se envolvam em processos que os capacita para uma vida autônoma, como uma estratégia de educação midiática, atendendo ao Marco Civil da Internet, lei brasileira que determina princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil, que em seu Art. 26 estabelece que:

O cumprimento do dever constitucional do Estado na prestação da educação, em todos os níveis de ensino, inclui a capacitação, integrada a outras práticas educacionais, para o uso seguro, consciente e responsável da internet como ferramenta para o exercício da cidadania, a promoção da cultura e o desenvolvimento tecnológico (Brasil, 2014, p.9).

Para Felicia, P. (2009) em meados de 1950 surgiram os jogos sérios, que se trata de uma tecnologia de jogos por computador aplicada ao ensino e aprendizagem, o que foi sendo moldado de acordo com as necessidades das gerações. Já os nativos digitais surgiram após 1970, década na qual a tecnologia se fazia muito presente de forma atraente a seus usuários, surgindo assim, a carência de adaptação das abordagens metodológicas por parte dos professores para aumentar a motivação e atenção dos alunos para que os objetivos didático-pedagógicos sejam alcançados.

Para Buckingham (2022) nos anos 2000 iniciaram os chamados Estudos de Mídia 2.0, onde os jovens foram conhecidos como nativos digitais, visto que sabiam muito mais que seus professores no mundo midiático, precisando apenas de oportunidades de exibição. Entretanto, há inúmeras formas e alternativas para criação de mídia e o fato de não haver nela um conceito preciso de criatividade, faz com que possam surgir pensamentos vagos e sentimentais, ocasionando em perda de pensamento crítico. Buckingham diz que a educação midiática em termos gerais é:

Dinâmica entre leitura (isto é, análise textual); escrita (ou produção criativa); e análise contextual (que situa a leitura e a escrita individual num contexto social mais amplo) (Buckingham, 2022, p. 82)

Os jogos digitais reestruturados podem ser utilizados no contexto escolar para desenvolver e/ou aprimorar competências cognitivas, motoras e espaciais, podendo ser single

player⁸ ou multiplayer⁹. Tal método de ensino pode impactar nas emoções dos alunos, seja positivamente aumentando a autoestima ou negativamente, frustrando-o e trazendo a sensação de incapacidade.

As propostas apresentadas e experimentadas aqui no estudo podem ser utilizadas em espaços formais como em sala de aula ou em âmbito informal, como em projetos comunitários, atendendo a todos os públicos como parte da estratégia de educação midiática.

Remixando a horizontalidade existente nas estratégias de educação básica podemos observar a necessidade do preparo de professores na formação continuada para que sejam capacitados a realizar a tratativa de temas midiáticos na EF em âmbito escolar, o que se encaixa com a política do novo Ensino Médio, que aborda disciplinas eletivas e transversais, tratadas pelos professores de linguagens regidos pela BNCC, apresentando ênfase na competência 5, que diz:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).

Com isso, a BNCC também sugere para a Educação Física no Ensino Fundamental a competência específica de número 6 para “Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam” (Brasil, 2017), o que pode ser feito através da resignificação de jogos digitais, conversando diretamente com a competência 5, citada acima.

De acordo com o ciclo de aprendizagem de Kolb (2009), “os jogadores vivenciam algo discordante ou um fracasso (falha em vencer); posteriormente, eles precisam refletir e identificar a causa da falha. Após esta análise, formulam hipóteses sobre a(s) causa(s) da falha, planeiam ações que os possam ajudar a ultrapassar o problema e depois testam e avaliam as suas hipóteses.” Aplicando o ciclo a remixagem, é possível desenvolver habilidades tanto físicas como cognitivas, dialogando com a estratégia de redução de tempo de tela no momento da experimentação ativa, onde após a reflexão das estratégias, irão aplicá-las de forma concreta, fora do mundo virtual.

⁸É um jogo eletrônico que possibilita a participação de apenas um jogador por partida.

⁹São jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida.

No contexto atual a EBEM considera que o avanço tecnológico das ferramentas digitais e, mais recentemente, da inteligência artificial, vem promovendo profundas e aceleradas transformações sociais, sobretudo no ecossistema comunicacional e informacional. Os impactos tecnológicos ocasionaram na fragmentação do público e descentralização do compartilhamento de conteúdo. Entretanto, em vez da tecnologia gerar poucos canais de informação e lazer, houve o surgimento de uma nova variedade de opções para o entretenimento, fazendo com que as pessoas deixem de ser apenas consumidoras passivas e se tornem também produtoras de conteúdos em diversas plataformas. O documento enfatiza também que “as *Big Techs* tentam direcionar e delimitar nosso acesso, podendo manipular nossas opiniões e maximizar o tempo de uso nos aparelhos eletrônicos” (Brasil, 2023).

Em uma ligação direta com a missão, visão e objetivos estratégicos do documento da EBEM, destacamos, por meio das experiências observadas, que a remixagem de jogos na EF tem potencial e importância para promover habilidades críticas na participação de mídias, além de apresentar conteúdo para o uso consciente e seguro delas.

Estes jogos por meio de discussões orientadas podem promover conscientização sobre o tempo de tela, visto que a qualidade do tempo gasto em jogos digitais pode gerar uma reflexão da necessidade de limitação do tempo conectado às telas e o seu uso seguro e saudável. A conscientização sobre segurança online também pode ser trabalhada dentro dos jogos remixados. Usemos o Free Fire como exemplo, à medida que os itens eram pegos todos os jogadores deveriam parar de se mexer, “congelando”, enquanto o jogador que encontrou o item responde uma pergunta sobre segurança online, podendo utilizá-lo em caso de acerto. Em caso de erro o objeto deve ser devolvido ao local, podendo haver uma nova tentativa após 10 segundos.

O Free Fire já foi abordado em estudos anteriores, como o publicado pela Revista *Motrivivência* em 2020, que aborda a remixagem de jogos digitais na escola, onde nele o jogo foi ressignificado e identificado que esse método é uma “possibilidade de remodelagem da tecnologia, de (re)existência do jogar/brincar, de reinvenção dos lazers e de expansão do repertório de práticas corporais” (SILVA et al., 2020).

Os jogos utilizados nesse estudo exigem estratégias e rápidas tomadas de decisões, o que pode contribuir com o desenvolvimento da capacidade de enfrentar desafios e ser aplicado em situações da vida real. Já os jogos que foram remixados com a funcionalidade multiplayer exigem colaboração, promovendo habilidades de trabalho em equipe e comunicação eficaz. A remixagem permite que a análise conteudista presente nos jogos seja analisada de uma óptica diferente, podendo ajudar também no reconhecimento e

questionamento de representações estereotipadas e preconceituosas. Jogos como Just Dance e Kahoot permitem tais identificações, visto que algumas coreografias podem retratar culturalmente de forma simples ou exagerada algum grupo étnico ou cultura específica.

A qualificação dos profissionais possibilitada, inicialmente, através do Snake realizado na UFAL, é um recurso pedagógico que permite a vivência de um trabalho que já vem sendo realizado pela Educação Física há um tempo com diferentes públicos, com o intuito de poder permitir o desenvolvimento de diversas habilidades, não só motoras, como cognitivas. A remixagem é um dos recursos pedagógicos na EF que permite participação e crítica midiática em todos os âmbitos, sejam eles formais ou informais, atendendo seus mais variados e possíveis públicos, integrando as pessoas sobre o uso consciente das tecnologias.

Entrando no quesito Eixos de Atuação do documento base para esse estudo, identificamos a necessidade de preparação dos futuros professores para o trabalho com as mídias. Isso pode iniciar com campanhas de uso consciente de telas e remixagem de jogos digitais na formação e qualificação continuada de profissionais na área da EF, tendo parcerias com a sociedade para participação das práticas, academia e iniciativa privada para financiamento dessa preparação necessária devido aos avanços tecnológicos, tal como propõe em um dos seus eixos a EBEM.

Participando de atividades como estas propostas, os discentes experimentam diretamente como a criação e manipulação das mídias ocorre, tornando-os conscientes do processo de produção por trás delas. Dessa forma, podem desenvolver um olhar mais crítico sobre as mídias consumidas, visto que são levados a analisar e refletir sobre os elementos e mecanismos originais do jogo para uma melhor forma de criar estratégias.

As implementações desta estratégia vêm da formação inicial junto às universidades públicas e privadas, como realizado com os acadêmicos em uma sala de aula da UFAL, ou em projetos de extensão, como ofertado no minicurso de Remixagem de jogos digitais e Educação Física com o Pacman para visibilização do tema. Isto também pode ser expandido para fora do âmbito institucional.

Pode-se contar também com o envolvimento civil, com a proposta de oficinas sobre a temática em lugares abertos, como realizado no minicurso, disponibilizando prêmios e até certificações para o incentivo da participação. Como preconiza a EBEM, estas parcerias entre a administração pública e a sociedade civil “são fundamentais para esta política educacional e vêm sendo dirigidas pelo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil” (Brasil, 2023), previsto na Lei nº 13.019, de 31 de julho de 2014.

Nos momentos posteriores às atividades de remixagem dos jogos digitais na EF é possível realizar um feedback, gerando uma discussão por parte dos alunos, ressaltando pontos positivos, negativos e de melhorias e como elas poderiam ser realizadas. Esta se configura como uma forma de dar-lhes autonomia no processo de criação do conteúdo digital, assim como os gamers no YouTube, o que pode os fazer ponderar na tomada de decisões não só nas mídias pessoais, como na vida.

Os entusiastas iniciais da ‘Web 2.0’ proclamaram que a velha ideia do público passivo se tornará irremediavelmente obsoleta. ‘As pessoas outrora conhecidas como o público, disse um comentarista, já não eram consumidores passivos, mas produtores ativos ou ‘prosumidores’ (Buckingham, 2022, p. 97).

Outro modo de pensamento crítico que pode ser realizado para o trabalho de segurança nas redes, cujo este trabalho não atende, mas sugere como exemplo de jogo remixado para a tratativa de segurança de dados na internet, privacidade, phishing, cookies de rastreamento, pop-ups de consentimento de hackers seria o “*Flappy Bird*¹⁰”. Nesta ideia o pássaro representaria o usuário “flutuando” nas redes, desviando dos obstáculos que infligem sua segurança online em busca de escudos, acrescentados ao jogo remixado, que simbolizam antivírus que os ajudam a se proteger. A atividade permite uma discussão aprofundada após sua prática, podendo os alunos sugerirem alterações no design, mecânica e narrativa das mensagens transmitidas. Esse remix também permite a educação sobre os impactos da excessividade do uso tecnológico, abordando o tempo de tela.

Um das aproximações existentes que identificamos entre o documento e os remixes vivenciados é a promoção da alfabetização midiática, visto que a Estratégia visa desenvolver a capacidade de análise, avaliação e criação de conteúdos midiáticos e digitais na população. Neste aspecto, como visto, consideramos que os remixes de games na EF fornecem meios para que isto ocorra, desde a educação básica a formação de professores, fomentando a criatividade e inovação, permitindo também o trabalho com temas transversais que corroborem para o crescimento pessoal e o convívio social, como o trabalho em equipe, solução de problemas, comunicação, autonomia, abordagem de problemas sociais, entre outros. Tudo isso de forma paralela a construção de uma cultura midiática mais diversificada e inclusiva, visto que as atividades que simulam deficiências, como o Snake com os olhos

¹⁰ Jogo mobile, jogado tocando na tela para controlar a altitude de um pássaro enquanto ele voa entre espaços estreitos entre canos verdes. O objetivo é evitar os obstáculos e acumular a maior pontuação possível. O jogo é conhecido por sua jogabilidade simples, mas desafiadora.

vendados, podem ter aumentado a conscientização e a empatia dos alunos em relação às necessidades e desafios enfrentados por pessoas com deficiências, promovendo uma cultura de inclusão e respeito mútuo.

A remixagem de jogos digitais potencializa a promoção de outros diversos aspectos. Um exemplo são a inclusão e a diversidade. Nestas questões, assim como pressupõe a proposta brasileira de educação midiática, a prática pedagógica aplicada à EF que estamos analisando oferece um contexto tecnológico comunicativo inclusivo e diversificado para as escolas não só de educação básica, mas também para universidades, podendo ser estendido para todo e qualquer ambiente de forma segura. Assim, dentro dos contextos educativos aqui experimentados, consideramos que os remixes contribuem para aquilo que a EBEM propõe, a educação midiática.

Ao apresentar práticas bem-sucedidas de remixagem de jogos digitais na Educação Física, foi apresentado mais uma proposta de trabalho possível atrelada ao documento governamental, possibilitando o trabalho de mais uma temática que possa inspirar outras escolas e instituições educacionais a adotarem práticas semelhantes para uma mais ampla e eficaz disseminação de uma abordagem inovadora educacional.

O documento de Estratégia Brasileira de Educação Midiática facilita a troca de informações entre diferentes instituições, regiões e até mesmo países, promovendo um diálogo construtivo entre educadores e formuladores de políticas públicas e o estudo permite que o jogo eletrônico remixado possa ser utilizado em escolas como uma ferramenta lúdica e estimulante para o engajamento, aprendizado, promoção da criatividade e inclusão, apoio à formação de professores e a iniciativa educacional inovadora e acessível.

5 CONCLUSÃO

Através das estratégias midiáticas apresentadas e o diálogo realizado com o documento do governo federal, destaca-se os benefícios propostos pela remixagem de jogos digitais na Educação Física, tendo o intuito de gerar incentivos de novas iniciativas para redução do tempo tela de forma lúdica, através da educação midiática por meio da remixagem de games e a capacitação de professores na formação inicial e continuada.

Este estudo traz um “ambiente reflexivo sobre as dimensões da mídia, permitindo aos estudantes analisar os impactos de suas decisões inovadoras” (Buckingham, 2022). Isto é possível por meio de diferentes estratégias de acordo com a relação entre teoria e prática disposta não só no documento de EBEM como no livro Manifesto pela Educação Midiática de Buckingham (2022), o que se torna indispensável no trato pedagógico do ensino das mídias.

Os games têm atuado como espaços de moratória para onde se projetam aspirações públicas e íntimas, que, no mundo “real”, costumam enfrentar entraves em seu processo de concretização (Cruz Junior; Silva, 2010). O presente trabalho proporcionou novos leques informacionais estudantis que já vinham sendo trabalhados na Educação Física por Cruz Junior; Silva (2010), evidenciando a compatibilidade entre as orientações pedagógicas dos multiletramentos e os jogos digitais como domínio semiótico. A remixagem de jogos digitais na EF se mostra como uma perspectiva metodológica para a EBEM na luta contra a redução do tempo de tela, como proporciona novas formas de análise e debate de forma ativa da mídia.

Sendo assim, a implementação de videogames híbridos na EF, em linha com a EBEM, tem se mostrado uma abordagem multifacetada promissora. Ao longo do estudo, podem ser identificados vários aspectos positivos e interligações entre estes dois aspectos, que vão desde a melhoria da alfabetização midiática até o aumento da sensibilização para a segurança online e a inclusão social.

A análise dos resultados da investigação mostra que misturar videogames na EF não só estimula o interesse e o envolvimento dos alunos, mas também pode contribuir na melhora das competências cognitivas, motoras e sociais. Através de atividades práticas e teóricas, os alunos têm a oportunidade de traçar estratégias, trabalhar em equipe, comunicar de forma eficaz e refletir sobre questões sociais e éticas.

Além disso, a integração destas práticas inovadoras com a educação midiática ajuda a desenvolver cidadãos críticos e conscientes, capazes de fazer escolhas informadas e de participar ativamente na sociedade digital. Através da análise e criação de conteúdos

midiáticos, os alunos podem compreender melhor como os meios de comunicação funcionam, questionar estereótipos e preconceitos e promover uma cultura mais inclusiva e diversificada.

É importante sublinhar que o sucesso da implementação destas estratégias requer não só o envolvimento dos educadores, mas também o apoio de políticas públicas e parcerias com a sociedade civil e o setor privado. Formar professores, desenvolver recursos educativos e estabelecer espaços seguros e inclusivos para praticar a remixagem de videogames são passos importantes para garantir o sucesso desta abordagem.

Em suma, a remixagem de videogames na EF, em linha com a estratégia brasileira de educação midiática, é uma oportunidade valiosa para transformar a educação e preparar os alunos para os desafios e oportunidades do mundo digital. Ao promover a criatividade, a colaboração e a consciência crítica, esta abordagem pode contribuir significativamente para uma educação mais inclusiva, inovadora e centrada no aluno.

6 REFERÊNCIAS

- BEZERRA, Antônio Luiz Moreira. **Veja malefícios a longo prazo da exposição às telas**. AL.PI - Assembleia Legislativa do Estado do Piauí, Terezina, 27 ago. 2023. Disponível em: \<<https://www.al.pi.leg.br/tv/noticias-tv-1/veja-maleficios-a-longo-prazo-da-exposicao-as-telas>\>. Acesso em: 14 mar. 2024.
- BOMTEMPO, E; DIAS, M. C. M.; FUSARA, M. F. R.; IDE, S. M.; MOURA, M. O; MRECH, L. M.; PENTEADO, H. D.; KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- BRASIL. **Mensagem ao Congresso Nacional do Brasil** em 23 de abril de 2014. [documento oficial]. Brasília, DF: Presidência da República, 2014. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2014/lei-12965-23-abril-2014-778630-norma-pl.html>. Acesso em: 21 de março de 2024.
- BRASIL Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 13 mar. 2024.
- BRASIL. Secretaria de Políticas Digitais. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília: Coordenação-Geral de Educação Midiática Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática, 2023.
- BUCKINGHAM, David. **Manifesto pela Educação Midiática**. Ed. SESC, São Paulo: SESC, 2022. 132 p.72-97 ISBN 978-85-9493-230-3.
- CRUZ JUNIOR, Gilson. Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física). **Atos de Pesquisa em Educação. PPGE/ME FURB**. Vitória, v. 8, n. 1, p. 287-305, 2013. ISSN 1809-0354. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/236118/2013-art-periodicos-13.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso 10 mar. 2024
- FELICIA, P. **Digital games in schools: A handbook for teachers**. European Schoolnet EUN, Partnership AISBL, Bruxelas, 2009. ISBN 978-907820991-1. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://games.eun.org/upload/gis_handbook_en.pdf. Acesso em 5 de set. de 2023.
- Hutto, R. L. Reply to Marques et al. (2017): how to best handle potential detectability bias. **Ecol Appl**, Missoula, 2017. DOI:10.1002/eap.1570. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://scholarworks.umt.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1425&context=biosci_pubs. Acesso em 13 mar. 2024
- Joy, S., & Kolb, D.A. International Journal of Intercultural Relations. **Elsevier**, Cleveland, v 33, p. 69-85, 2009. INSS 0147-1767. Disponível: <https://learningfromexperience.com/downloads/research-library/are-there-cultural-differences-in-learning-style.pdf>. Acesso em 13 mar. 2024
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ROSA, L. M., SERRA, R. G. **A relação entre o uso de jogos digitais online e sintomas de ansiedade em crianças e adolescentes.** São Leopoldo, v. 13, 2020. ISSN 1983-3482. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cclin/v13n3/v13n3a06.pdf>. Acesso em 13 mar. 2024

SANTOS, S. M. 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: 15 mar. 2024.

SILVA, L. B.; LOURENÇO, O. B.; MONTEIRO, V. A. N.; SILVA, J. V. P.; SANTOS, S. M. DOS. Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 32, n. 63, p. 01-21, jul./dez. 2020. Universidade Federal de Santa Catarina. ISSN 2175-8042. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020e75985>.

VAGHETTI, César Augusto Otero et al. Exergames: um desafio à Educação Física na era da tecnologia. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, [S.l.], v. 38, n. 1, p. 57-67, jan./mar. 2013. ISSN 1807-5509. Disponível em: https://inct.furg.br/images/Exergames_um_desafio_a_educacao_fisica.pdf. Acesso em: 3 de setembro de 202.

VYGOTSKY, L.S. Pensamento e linguagem. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. **A formação social da mente.** Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.