



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE  
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

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

Eixo: Tecnologias e Produção de Material Didático para a Educação

Subprojeto: Educação Física

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

**Denize Pereira da Azevedo Freitas** ([dpafreitas@uefs.br](mailto:dpafreitas@uefs.br));  
**Maiane Almeida de Jesus Ribeiro** ([maiane.almeida@outlook.com](mailto:maiane.almeida@outlook.com));  
**Gessica Santos Oliveira** ([gessicaeducfisica@gmail.com](mailto:gessicaeducfisica@gmail.com));  
**Isaltina Pereira de Lima Ramos** ([tinalimauefs@gmail.com](mailto:tinalimauefs@gmail.com));  
**Kailane Da Silva Lima** ([Limakailane999@gmail.com](mailto:Limakailane999@gmail.com));  
**Kauê Cavalcante Gomes** ([kaue.uefs@gmail.com](mailto:kaue.uefs@gmail.com));  
**Laiane de Jesus Monteiro** ([monteirolaiane55@gmail.com](mailto:monteirolaiane55@gmail.com));  
**Lara Maria Daltro Soares de Azevedo** ([mlara3651@gmail.com](mailto:mlara3651@gmail.com));  
**Lorrane Muniz de Brito** ([plorranemnz@gmail.com](mailto:plorranemnz@gmail.com));  
**Rafaela Barbosa Santana** ([rafaelasantana785@gmail.com](mailto:rafaelasantana785@gmail.com));

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; Educação Física; Cultura digital; Riscos online; Práticas pedagógicas.

### 1 INTRODUÇÃO

Este relato de experiência foi desenvolvido no âmbito do PIBID, com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II de uma escola da rede municipal de ensino. A temática abordada durante as atividades foi de “jogos eletrônicos”. Considerando a presença da tecnologia no cotidiano das crianças e adolescentes, é imprescindível que a escola debata criticamente o uso das plataformas digitais, especialmente as que expõem o usuário de forma frequente.

Durante as observações iniciais, percebeu-se o entusiasmo dos alunos ao falar sobre jogos online. Termos como “Roblox”, “Free Fire” e “x1” compunham o vocabulário cotidiano da turma, revelando não apenas o domínio da linguagem *gamer*, mas também o tempo expressivo dedicado a essa prática. Assim, a intervenção foi pensada para trazer esse universo à sala de aula de modo crítico, considerando seus aspectos positivos e negativos.

Segundo Huizinga (2000) e Kishimoto (1994), o jogo é uma atividade cultural essencial ao ser humano, pois permite experiências simbólicas, sociais e formativas. No

entanto, quando ultrapassa os limites do lúdico e impacta a saúde plena, é necessário redimensionar seu papel. Nesse sentido, a escola assume a função de mediadora, reconhecendo os jogos como parte da cultura juvenil contemporânea, mas atuando na construção de sentidos mais saudáveis e conscientes sobre seu uso. A proposta buscou nessa perspectiva, inserir na prática escolar à realidade cotidiana dos alunos no intuito de ressignificar e promover a busca pelo uso saudável e consciente dessa prática de lazer.

## 2 METODOLOGIA

As vivências ocorreram no primeiro ciclo de 2025, entre os dias 06 e 13 de março, na Escola Municipal João Marinho Falcão, localizada em Feira de Santana – BA. A unidade escolar atende sua comunidade e bairros vizinhos, contemplando o Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) e o Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano), nos turnos matutino e vespertino.

O planejamento seguiu os referenciais da BNCC, abordando a temática de jogos eletrônicos. O conteúdo desenvolveu-se em quatro aulas, onde no 1º e 2º encontros, foram trabalhados aspectos introdutórios: conceito, origem, características e exemplos de jogos eletrônicos. Ao final, os estudantes responderam perguntas de fixação do conteúdo. Nesse momento, ficou evidente a forte presença dos jogos no cotidiano da turma, ao citar exemplos como “Free Fire”, “Minecraft” e “Roblox”. Sumrell (2014) compara a internet à rua e defende que crianças e adolescentes precisam ser educados para interações seguras, como evitar exposição a desconhecidos, seja no ambiente virtual ou físico.

Na 3ª aula, foi exibido o filme “Super Mario Bros - O filme”, seguido da produção de relatórios pelos alunos, relacionando o enredo com o universo dos jogos eletrônicos. Já na 4ª foi desenvolvida uma atividade em formato de quiz; a proposta inicial previa o uso da plataforma *Kahoot*, mas, devido à ausência de internet, a estratégia foi adaptada para slides, onde dividida em grupos, a turma discutia e respondia a questões objetivas e discursivas.

Durante a dinâmica, surgiram relatos sobre riscos vivenciados em jogos online, incluindo casos de *cyberbullying* e interações com pessoas mal-intencionadas em *chats*, que envolviam desafios perigosos. Essa etapa, embora não prevista inicialmente, fez-se importante para o desenvolvimento da atividade que se revelou uma importante ferramenta para sensibilizar os estudantes sobre os riscos associados aos jogos eletrônicos, fortalecendo a proposta pedagógica.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A infância contemporânea está profundamente marcada pelas tecnologias digitais. Desde muito cedo, as crianças têm acesso a celulares, tablets, consoles e plataformas online

que oferecem uma infinidade de jogos e aplicativos interativos. Essa realidade, embora comum, é relativamente nova no cenário escolar, e ainda há poucos espaços sistematizados para discussão, dentro da rotina pedagógica, os impactos desse consumo na vida dos alunos. Durante as aulas, foi possível constatar que os jogos eletrônicos ponto de interesse dos estudantes, garantindo atenção e engajamento. Em muitos casos, porém, os jogos são vistos pela escola apenas como distração, alienação ou ameaça à disciplina. Essa visão limitada impede que se aproveite o potencial dos jogos como ponto de partida para discussões importantes sobre comportamento, convivência, limites, responsabilidade e segurança online. Ao invés de negar a presença dos jogos, é necessário acolhê-los enquanto linguagem da juventude e utilizá-los como oportunidade pedagógica.

Como observam Santos e Vale (2006), “os jogos online podem ser ferramentas educativas poderosas, mas também apresentam riscos significativos quando acessados sem supervisão e orientação adequada”. A escola deve oferecer subsídios para que os alunos possam refletir e aprender a lidar com esse universo, lidando com a dependência, isolamento social, violência e *cyberbullying*.

Durante as conversas com os alunos, notou-se que muitos não tinham consciência dos riscos aos quais estavam expostos. Alguns já haviam vivenciado experiências negativas, como insultos, mensagens ofensivas ou pressão psicológica. A proposta buscou partir desses relatos como centro da discussão, promovendo a escuta e a reflexão entre os alunos.

A presença dos jogos eletrônicos na vida de crianças e adolescentes é um reflexo direto das transformações culturais impulsionadas pelas tecnologias digitais. No contexto da Educação Física, que tradicionalmente valoriza práticas corporais, coletivas e ativas, esse fenômeno convida a uma reflexão crítica sobre os impactos que o uso excessivo e desregulado desses jogos pode gerar na saúde e no desenvolvimento integral dos estudantes e embora fujam do estereótipo da atividade física, eles integram a cultura corporal contemporânea e fazem parte dos interesses e práticas dos alunos. Nesse sentido, reconhecê-los e abordá-los e problematizá-los é fundamental para estabelecer pontes pedagógicas significativas.

A Educação Física pode atuar como um espaço privilegiado de diálogo sobre o equilíbrio entre o mundo digital e as práticas corporais saudáveis. Muitos alunos passam horas jogando, com baixa consciência corporal, postura inadequada e ausência de pausas, o que pode contribuir para problemas tanto físicos como mentais. Ao discutir essas questões em aulas de Educação Física, os estudantes são estimulados a refletir sobre seus hábitos e a buscar uma relação mais equilibrada com o corpo, o lazer e o uso da tecnologia.

Na cultura corporal do movimento, é possível discutir valores como o respeito, o cuidado com o outro, o trabalho em equipe e a ética no jogo; princípios que devem ser

resgatados tanto nas práticas corporais quanto nas interações virtuais. A proposta desenvolvida nesta experiência buscou justamente explorar essas conexões à luz da Educação Física escolar, promovendo na escola um território de escuta, acolhimento e formação integral.

Assim, a Educação Física amplia seu papel para além da prática esportiva, atuando também na construção de uma cultura digital saudável, na prevenção de riscos online e na promoção de estilos de vida mais equilibrados e conscientes.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta pedagógica referente ao conteúdo Jogos Eletrônicos atingiu seus objetivos e evidenciou resultados interessantes. As atividades desenvolvidas demonstraram-se eficazes na promoção da participação discente, favorecendo a interação entre os grupos e o engajamento coletivo em torno da temática. Os recursos metodológicos contribuíram para dinamizar a aula, estimulando a cooperação e o debate entre os estudantes.

De forma complementar, a etapa de reflexão acerca dos riscos associados aos jogos eletrônicos revelou-se fundamental para a ampliação da compreensão crítica dos alunos, que demonstraram desenvolvimento significativo na percepção dos riscos associados ao uso indiscriminado dos jogos eletrônicos.

A experiência desenvolvida reafirma a pertinência de inserir conteúdos contemporâneos no conteúdo programático, articulando as orientações da BNCC às vivências concretas dos estudantes. Verificou-se que a escolha de uma temática próxima à realidade discente potencializa o interesse, favorece a aprendizagem e contribui para o fortalecimento do vínculo entre escola e cotidiano infantil.

A vivência destacou ainda a necessidade da flexibilidade metodológica docente diante de eventuais adversidades, buscando adaptar estratégias pedagógicas sem comprometer a intencionalidade formativa.

#### REFERÊNCIAS

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

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

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

Acesso em: 8 ago. 2025.