



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM
REDE NACIONAL**

RECURSO EDUCACIONAL

**AS TECNOLOGIAS VÃO À QUADRA, MAS O ZUMBI NÃO VAI AO SOL:
ENTREVISTA COM UM PROFESSOR-PESQUISADOR EGRESSO DO
PROEF**

**MESTRANDO: JONATHAN MOREIRA LOPES
ORIENTADORA: PROF^a DRA. SAMARA MOURA BARRETO**

**FORTALEZA - CEARÁ
2026**

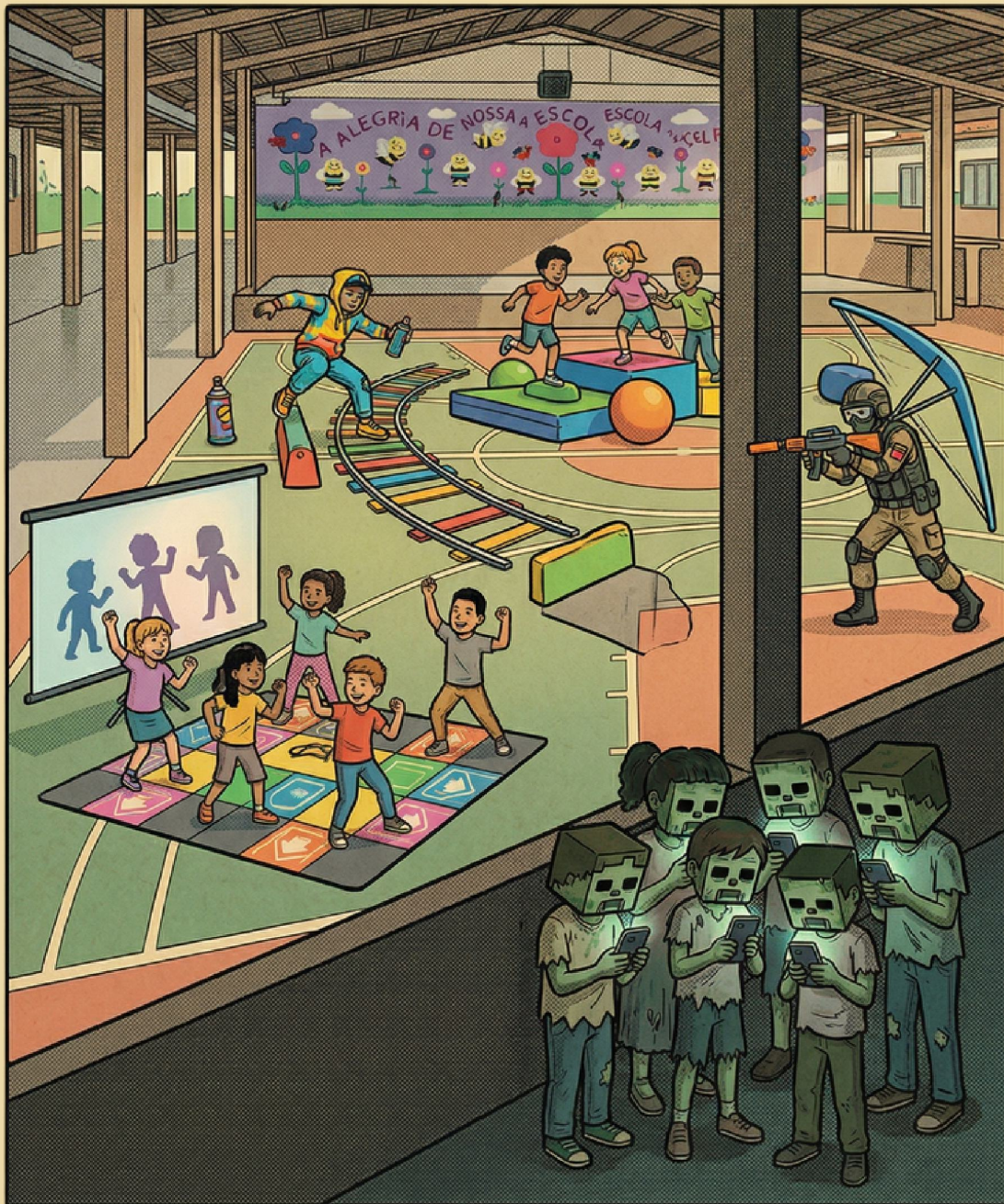


PROFESSOR F

AS TECNOLOGIAS VÃO À QUADRA, MAS O ZUMBI NÃO VAI AO SOL



ENTREVISTADOR



AS TECNOLOGIAS VÃO À QUADRA, MAS O ZUMBI NÃO VAI AO SOL



PROFESSOR F



ENTREVISTADOR





Olá professores e professoras. Meu nome é Jonathan Moreira Lopes, sou acadêmico do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF) no campus da Universidade Federal do Ceará. O recurso educacional que apresento para vocês é destinado aos/às docentes que buscam compreender sobre as possibilidades de utilização das tecnologias digitais e da mídia-educação com base na temática de ensino dos jogos eletrônicos.

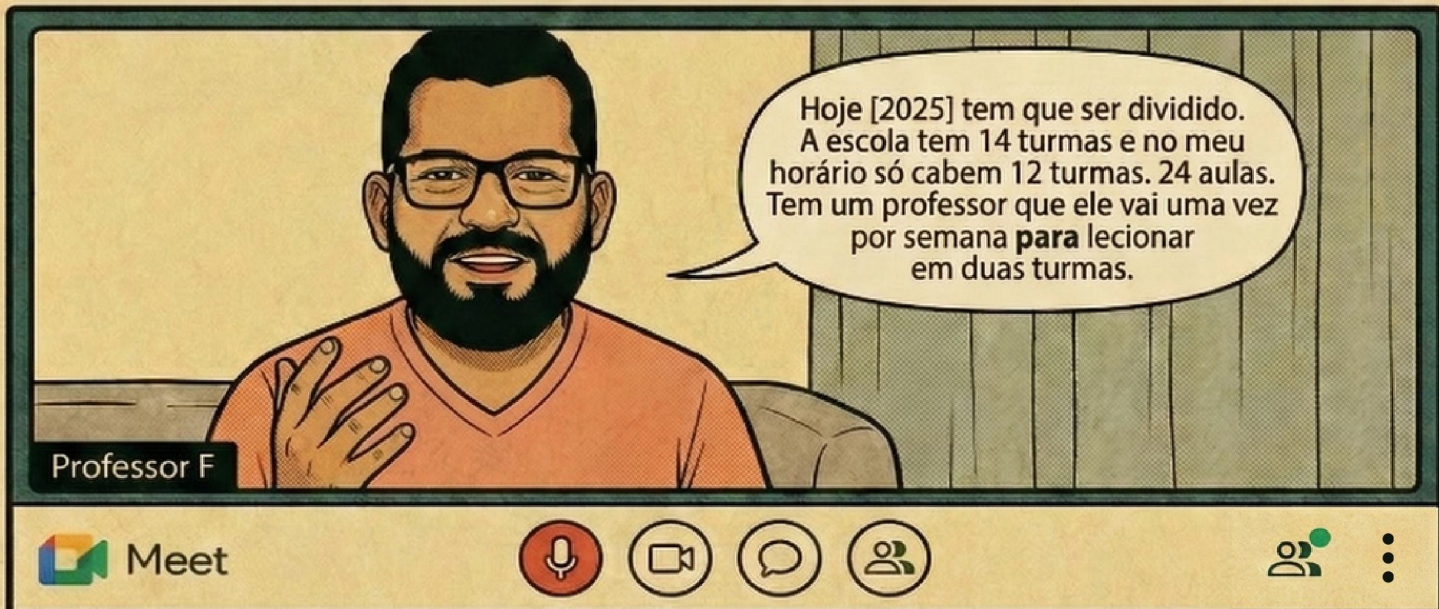


Diante da busca por compreender as diferentes possibilidades de utilização destas tecnologias no ambiente escolar, o recurso educacional elaborado propôs a utilização do formato de uma história em quadrinhos. Tem como foco a utilização de uma entrevista semiestruturada realizada com um dos professores-pesquisadores egressos do ProEF participante da pesquisa intitulada como PRÁTICAS pedagógicas digitais de professores(as)-pesquisadores(as) egressos(as) do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional.



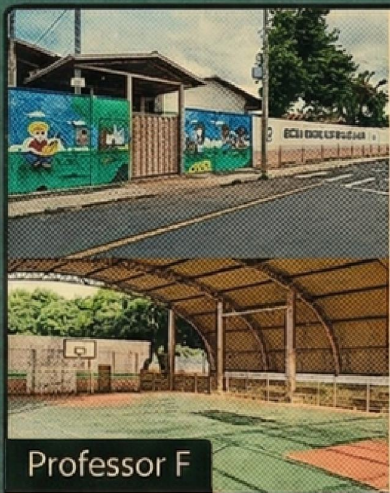
A escolha desta entrevista foi pautada no tempo de experiência de trabalho pedagógico com os jogos eletrônicos e sua forma em abordar essa temática com o campo da mídia-educação. Além disso, o docente também apresenta alternativas de trabalho pedagógico para escolas com poucos recursos estruturais e financeiros. Para finalizar esta apresentação, desejo uma ótima leitura e aprendizado a todos os professores e professoras que tenham interesse nesta área de pesquisa, fico a disposição para diálogo e troca de conhecimento!











Professor F

Pelas imagens dá para perceber que a escola tem uma excelente estrutura.



Entrevistador



Professor F

Tem uma parte que eu falava sobre a sala de informática que não tinha na época.



Entrevistador



Professor F

Já tinha tido e tinha acabado a sala de informática. Foi reinaugurada a sala de informática no ano passado, em 2024.



Entrevistador



Professor F

Então hoje [2025] já tem uma sala de informática.



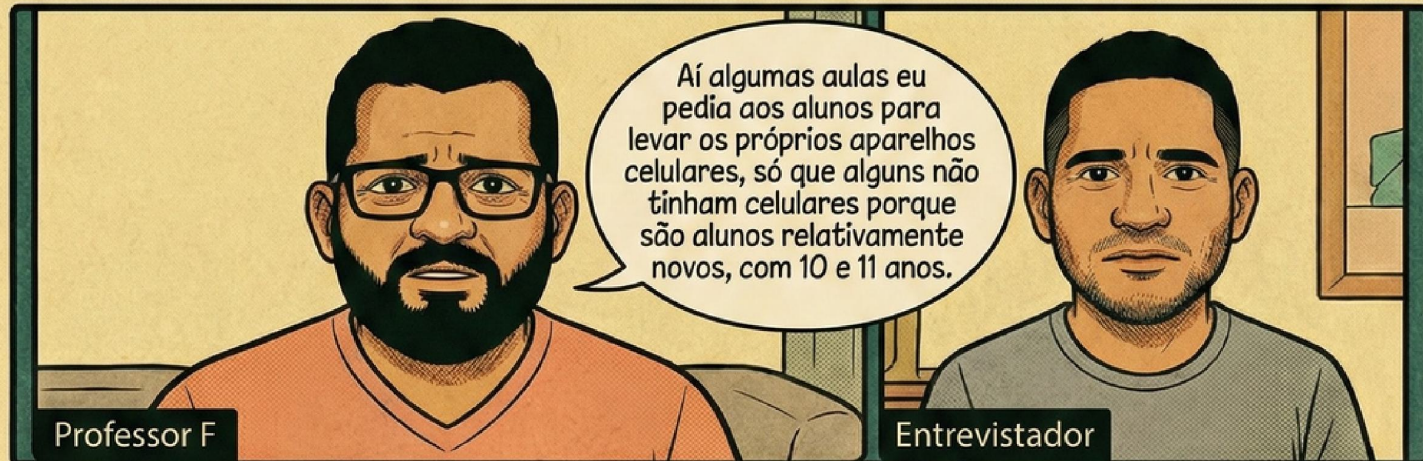
Entrevistador











No dia mesmo alguns levaram o celular do irmão, do pai emprestado, da mãe para poder fazer as aulas.

Professor F

Entrevistador

Quem não levou, também participou da aula, mas a gente foi revezando.

Professor F

Entrevistador

Quem não tinha levado [celular] ficava em grupo com outra pessoa que tinha levado para ir podendo participar dos momentos.

Professor F

Entrevistador



Nesse momento vou interromper a entrevista só para explicar sobre esses jogos que o professor está comentando.



O Stumble Guys é um jogo eletrônico online em que o objetivo dos jogadores é serem o último a permanecer de pé na plataforma que apresenta vários obstáculos. O jogo conta com a participação de 32 players em cada rodada.







Aquela foto que eles estão sentados à mesa era na biblioteca [Figura 1], eles estavam pensando em jogos eletrônicos e como fazer em práticas corporais.



Professor F



Entrevistador



Essas duas imagens [Figura 2 e 3] já são a prática desses jogos que eles [estudantes] sugeriram.

Professor F

Entrevistador

Meet

Microphone, Video, Chat, People, More options icons



Professor F

Entrevistador

Meet

Microphone, Video, Chat, People, More options icons







Então eles já conheciam muitos jogos eletrônicos, muitas características, muitas particularidades de alguns jogos e a partir daí eles conseguiram sugerir coisas para a gente fazer nas aulas.

Professor F



Por exemplos esse Stumble Guys é um jogo que tem mapas. Eu não sei se você já conhece [o jogo Stumble Guys]. Ele [o jogo] tem vários mapas e a ideia é ser o último sobrevivente.

Professor F



Tem a opção de corrida, quem chega primeiro passa de fase. Essas cordas representam lasers. Aí vai passando o laser, quem for atingindo tem que sair e o que sobrar vence.

Professor F



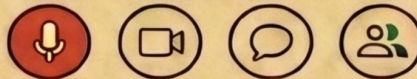


Muito massa a proposta desse jogo [Stumble Guys] na práticas

Entrevistador

Professor F

Meet



Nesse vídeo que te falei, eu coloco uma imagem do jogo eletrônico e como os alunos fizeram. Então, dá para ter uma noção boa de como que foi essa adaptação do digital para o corporal

Professor F

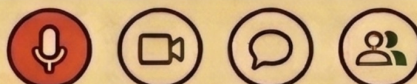
Entrevistador


Eu até fiquei me perguntando como o senhor conseguiu desenvolver esses jogos com eles, pois por ser anos iniciais, eu achei que eles [estudantes] trouxeram uma proposta muito criativa dos jogos eletrônicos.

É porque eu estou na escola há muito tempo, os alunos já estão acostumados com a metodologia [da aula], com meu jeito, comigo.


Professor F

Meet






Então eles são do 5º ano, a maioria praticamente teve 5 anos de aula comigo. Então a gente já fazia isso com outros tipos de atividade.



Por exemplo, com jogos de tabuleiro como o jogo da velha. A gente faz o jogo da velha no papel e depois a gente faz o jogo da velha humano.

Professor F

Entrevistador



Então a gente tinha algumas práticas que já lembravam isso. Essa atualização do tabuleiro para o corporal. Então quando a gente passou para os jogos eletrônicos, eu ainda não tinha feito com os jogos eletrônicos ainda, mas quando a gente passou para os jogos eletrônicos, eles entenderam bem a proposta e conseguiram contribuir bastante.

Professor F

Meet



Eu achei bem interessante nesta imagem [figura 4] eles [estudantes] concentrados e conversando sobre uma estratégia desse jogo do Pac-man.



Entrevistador



Eu deixava eles [estudantes] se organizarem, fazer os grupos deles. Geralmente eu sempre deixo e falo: "Faz o grupo aí", eu só coloco o número, 10 ou 8 integrantes, e eles geralmente tomam conta.



Professor F

Entrevistador





Eu intervenho quando é necessário, eu deixo eles [estudantes] se virarem, para eles terem autonomia, para eles saberem se organizar melhor, porque já é 5º ano. Então, espera-se que eles já tenham mais autonomia.

Professor F



Esse jogo aí [figura 4] foi o Pac-man atualizado. Qual foi a ideia? A gente pegou o Pac-man normal, o primeiro, aquele original, a gente reproduziu ele como prática corporal, fazendo um corredor, um labirinto, e tinha que passar e pegar as bolinhas.

Professor F

Entrevistador



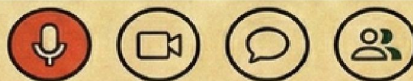
Aí a gente conversou em aula falando assim: "Se o Pac-man fosse inventado hoje, ele seria diferente? Porque ele foi inventado com a tecnologia da época, tinha como ser daquele jeito."

Professor F

O que tem nas características dos jogos eletrônicos de hoje?
Ah, os jogos eletrônicos de hoje são multiplayer. Então são vários jogadores ao mesmo tempo.

Professor F

Meet



Ah, geralmente é um campo aberto, mapa aberto, mundo aberto, então o espaço não é reduzido igual ao labirinto, é tudo". Então a gente pensou, vamos fazer na quadra, em grupo, todo mundo ao mesmo tempo, e um time é o fantasma e vai ter que pegar.

Professor F

Entrevistador

Meet

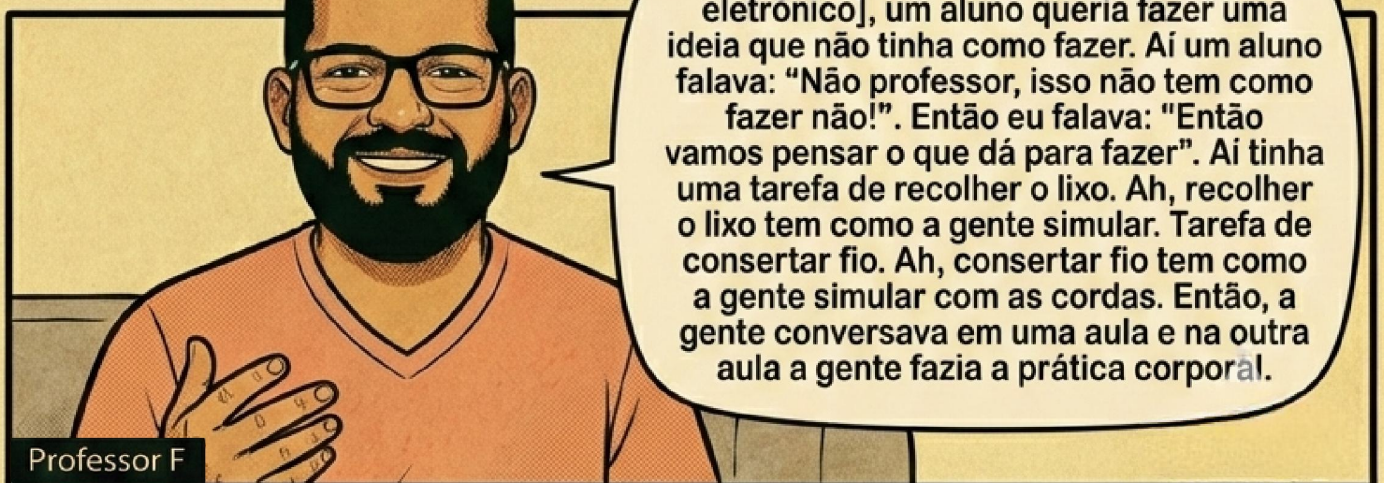


O outro time é o Pac-man e tem que ir catando as bolinhas e quem for pego tem que sair da quadra. Mas um Pac-man que ainda estava sobrevivendo, ele podia salvar um que estava lá fora jogando uma bolinha.

Professor F

Meet





Eu ainda estou impressionado com a capacidades desses meninos [estudantes] de eles propor soluções para os problemas que são apresentados para a construção do jogo.



Entrevistador

Professor F



A estrutura do jogo, a gente utilizou do jogo eletrônico mesmo. Eu já tinha algumas propostas de como fazer isso como prática corporal daquele jogo específico.



Professor F

Aí eu jogava para eles, só que me surpreendeu também porque eles sabiam coisas dos jogos que eu não sabia. Eles conseguiam ter uma criatividade que eu não tinha.



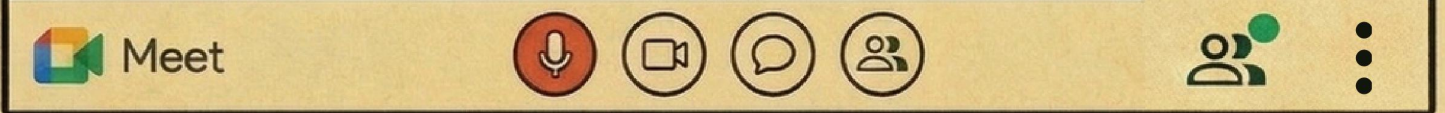
Professor F



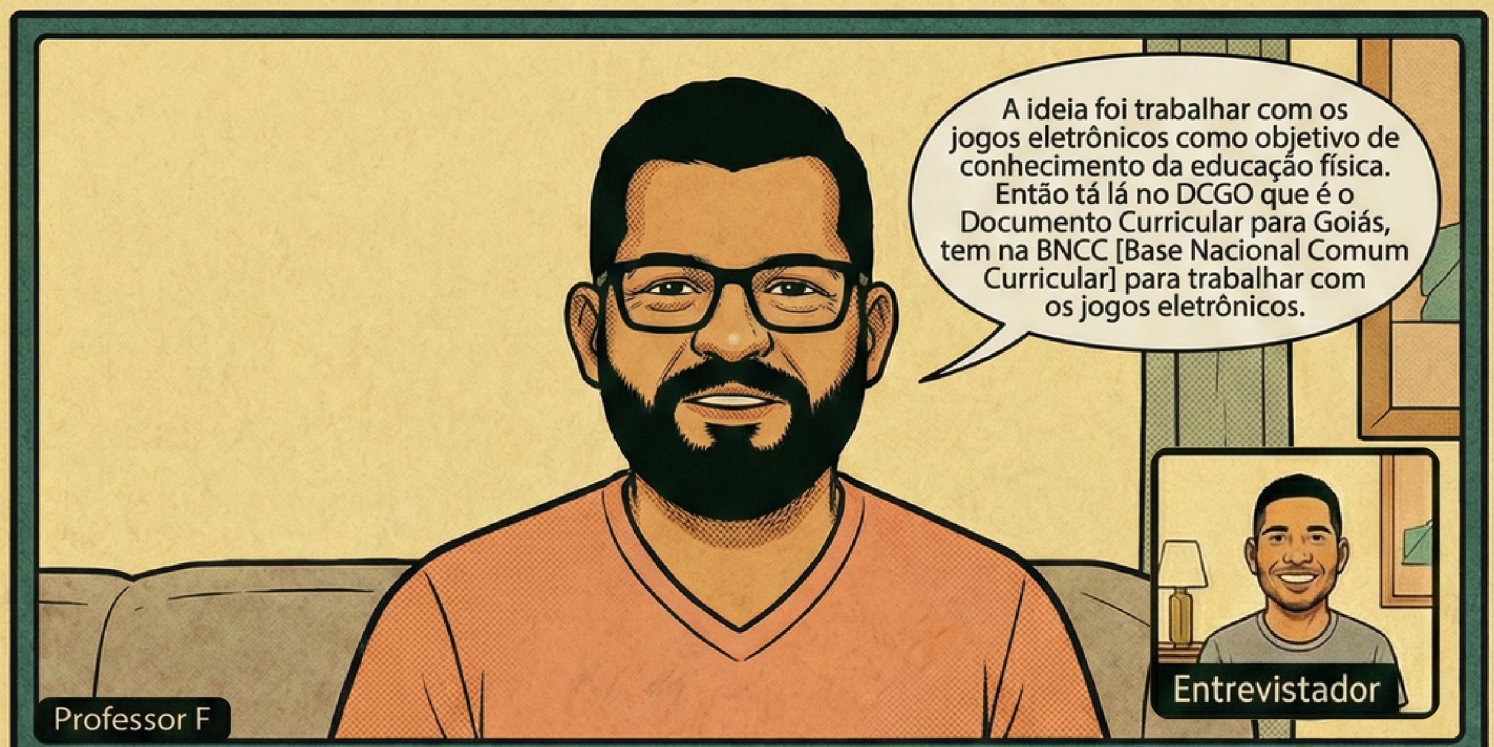
Entrevistador













Sobre as mídias, conversar com os alunos a respeito do que aquele jogo [jogos eletrônicos] significava para eles, qual a possível mensagem que tinha naquele jogo.

Professor F



Entrevistador

A gente conversou em algumas aulas sobre a questão de violência. Falei sobre: "Esse jogo será que é violento? Ou não?". Questão sobre preconceito também. A gente falou sobre os esportes [eletrônicos] que tem preconceito contra as mulheres jogadoras.

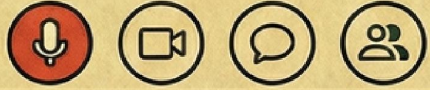
Professor F



Entrevistador

A gente tentou trabalhar também nessa perspectiva crítica, sobre a mídia-educação.

Professor F







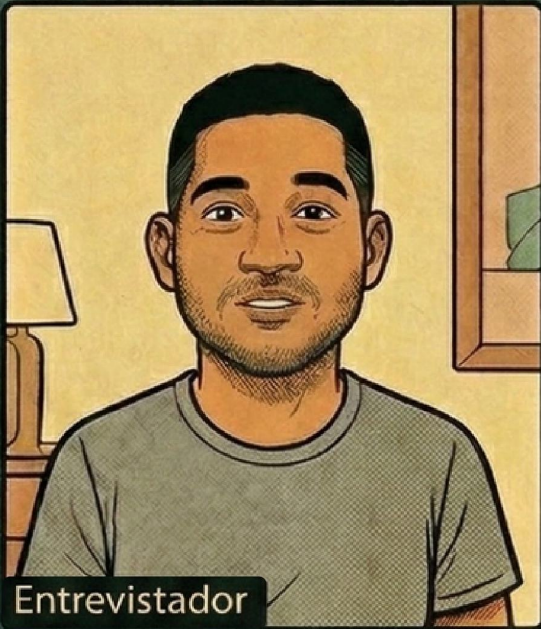
A parte instrumental de eles se comunicarem através das mídias a gente fez também.



Entrevistador

Professor F

E essa criação de jogos acabou que entrou também na perspectiva da mídia-educação.



Entrevistador

Professor F

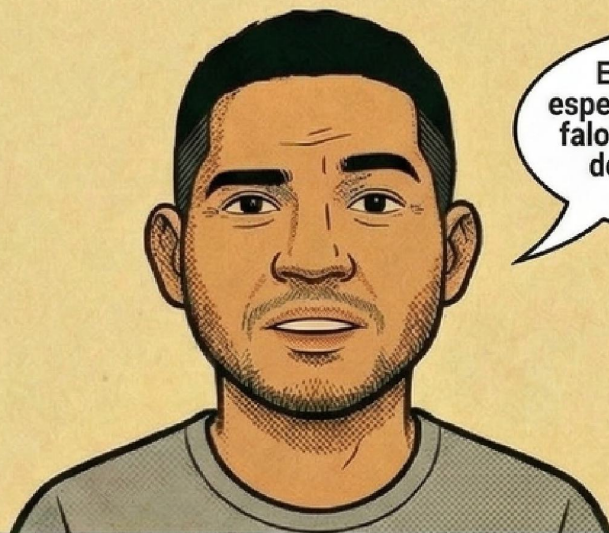
Então eles criaram a partir da mídia.

A mídia foi o jogo eletrônico, e a partir do jogo eletrônico, eles criaram novos jogos, novas práticas corporais.



Entrevistador

Professor F



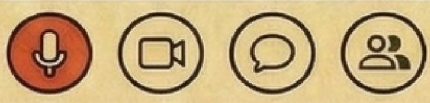
Esse documento específico que o senhor falou é da rede ensino de vocês atrelado a BNCC?

Entrevistador



Professor F

Meet



Exatamente! É um documento para Goiás. Ele é baseado na BNCC, só que ele amplia as turmas que têm jogos eletrônicos, porque na BNCC é 6º e 7º ano que é o estudo dos jogos eletrônicos.

Professor F



Entrevistador



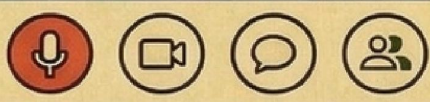
Aqui em Goiás é a partir do 1º ano do ensino fundamental, já tem o estudo dos jogos eletrônicos. Então desde o 1º ano eu já trabalho essa temática com os alunos.

Professor F



Entrevistador

Meet

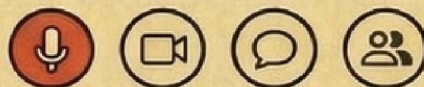


Igual eu falei com você antes. Como a gente não tinha muito recurso e a proposta da pesquisa foi encontrar possibilidades para escolas com poucos recursos digitais, então a gente pensou além de tentar fazer com que os alunos jogassem de alguma maneira no digital, a gente pensou em outras possibilidades e uma das que a gente achou foi essa de atualizar um jogo eletrônico para a prática corporal.

Professor F

Entrevistador

Meet



Por exemplo, o Alan da Costa ele já tinha feito isso com o Harry Potter em 2006. Então ele pegou um jogo Harry Potter chamado quadribol e em 2006 ele já tinha feito essa proposta.

Professor F

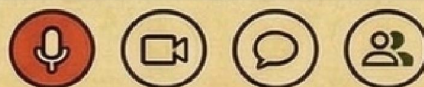
Entrevistador

Mas, foi um jogo específico. Ai eu vi o trabalho dele, vi outros trabalhos também que tinha feito algo parecido nesse caminho, ai eu tentei estruturar baseado nesses trabalhos que já existiam. Ai eu ampliei um pouco as possibilidades. Consegui responder à pergunta?

Professor F

Entrevistador

Meet





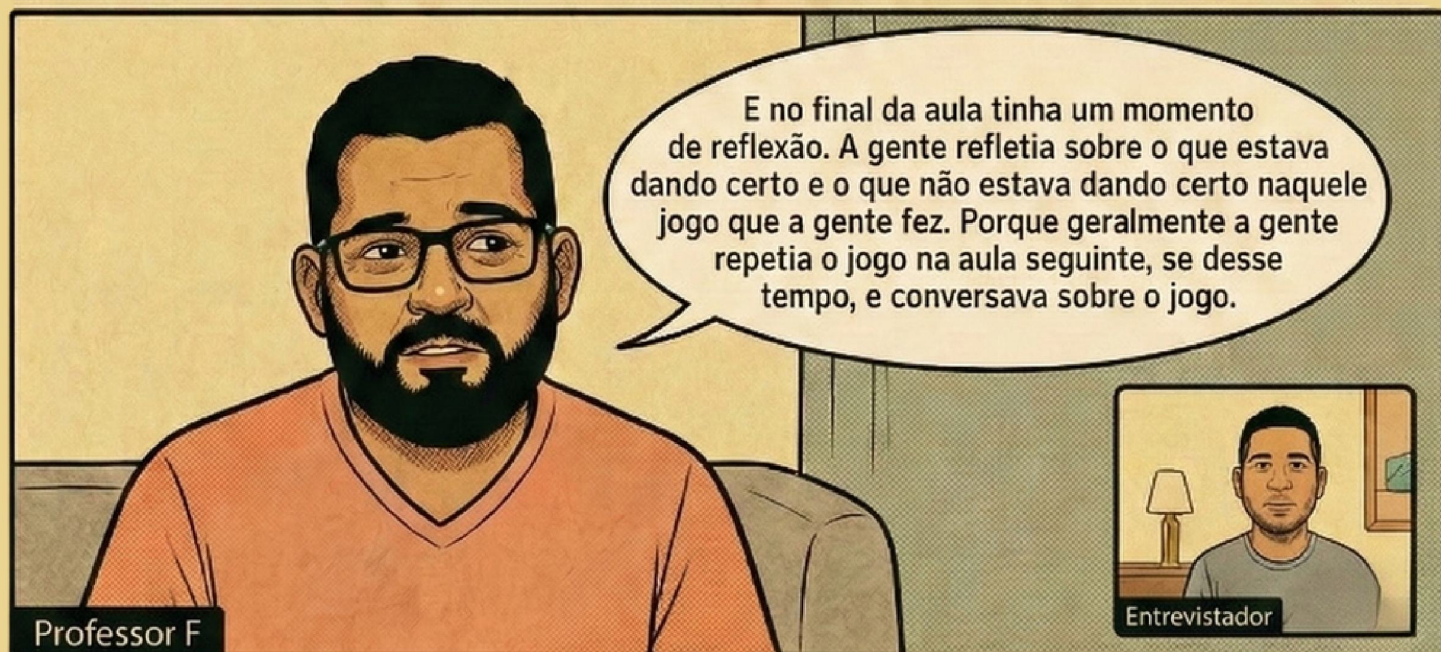
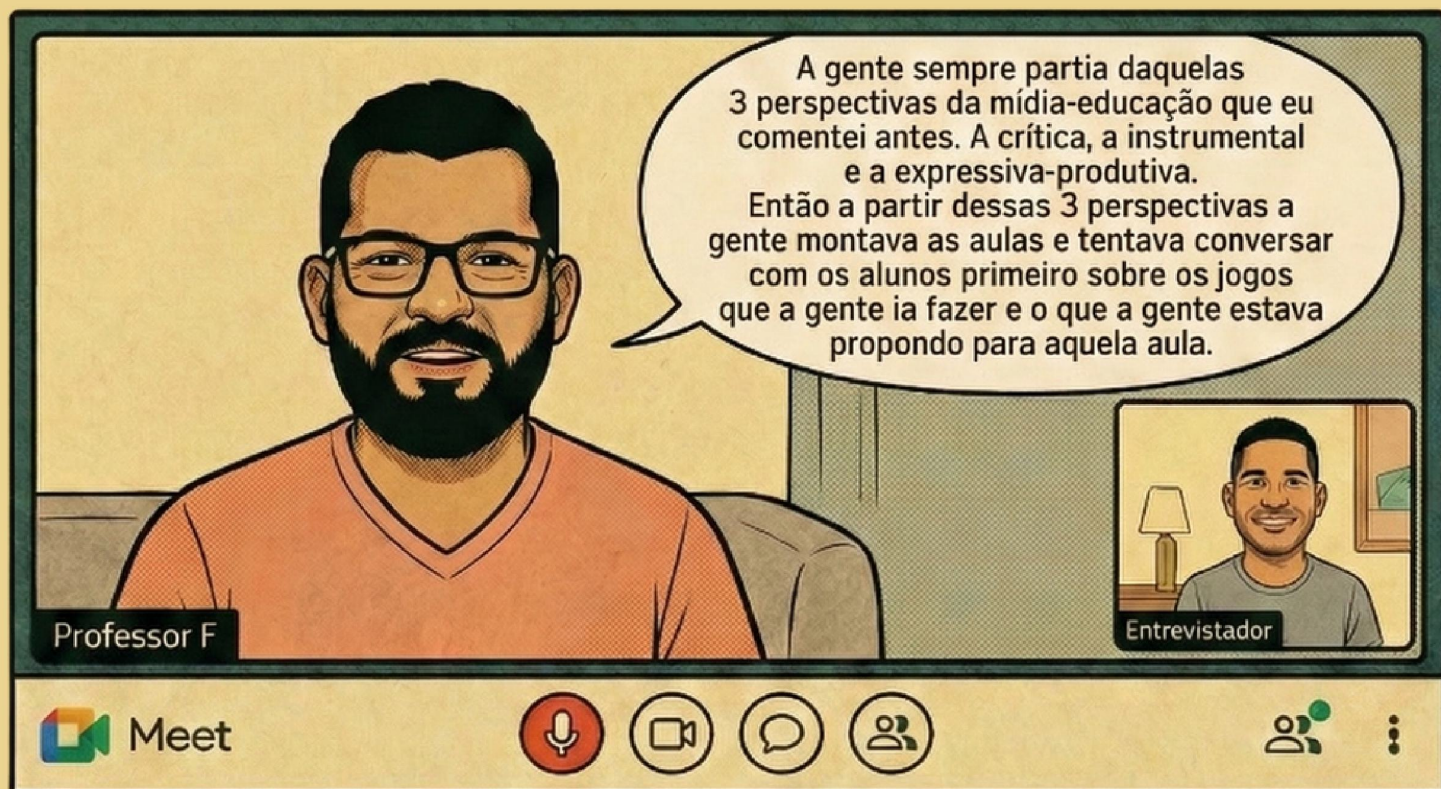




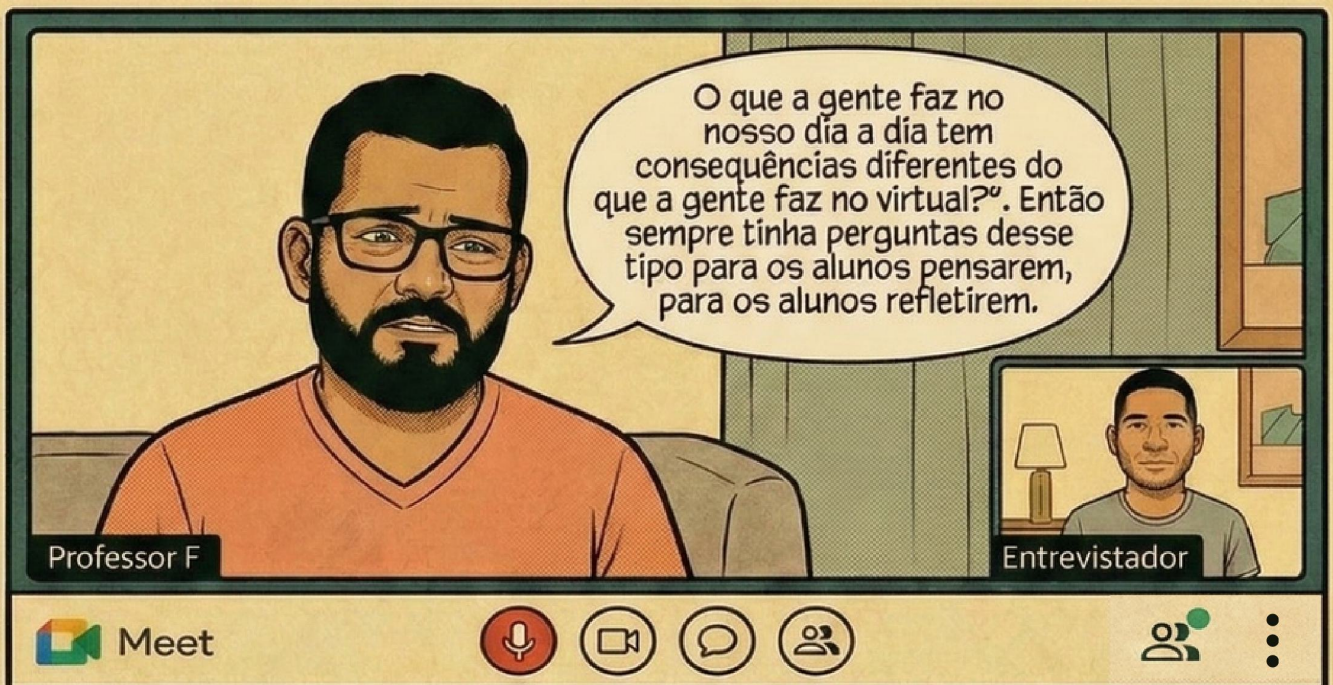














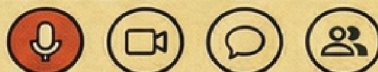
**Capa no jogo de Free Fire faz referência aos tiros que acertam a cabeça do adversário.

Aí sempre tinham as questões que a gente colocava para eles que protegia os jogadores. Não poderia jogar na cabeça, era só do pescoço para baixo. Porque os alunos queriam: "Vamos dar capa**, igual no jogo".

Professor F

Entrevistador

Meet

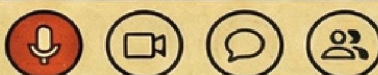


Professor F

Aí eu falava: "No jogo se você der capa, não acontece nada com o seu adversário, ele perdeu e ele começa de novo. Se a gente der capa aqui no colega, vai machucar o colega, aí não vai ser bom porque pode machucar".

Entrevistador

Meet

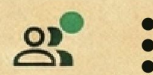
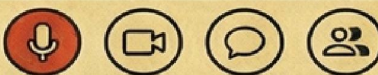


Professor F

Assim, como eram alunos de 5º ano, as discussões não eram tão aprofundadas. Era uma linguagem que eles conseguiam compreender, mas eu acredito que na época eles conseguiram compreender bem.

Entrevistador

Meet



















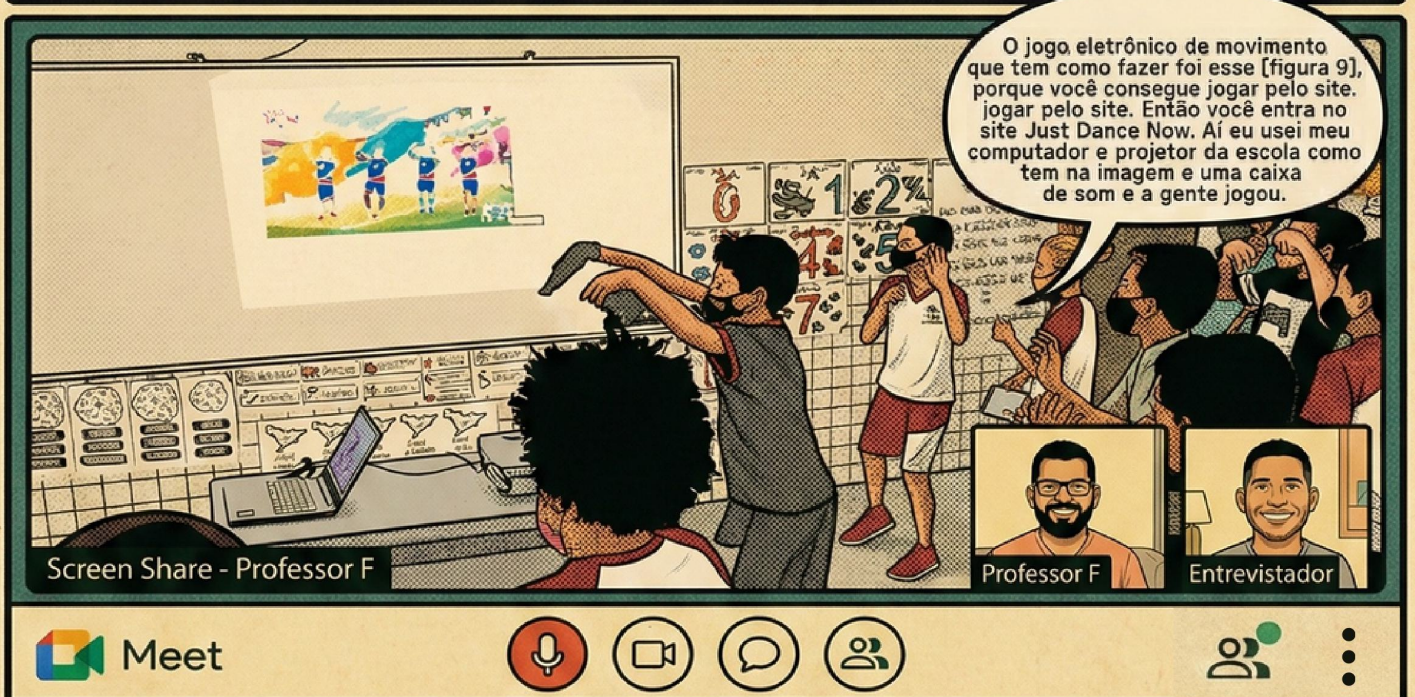




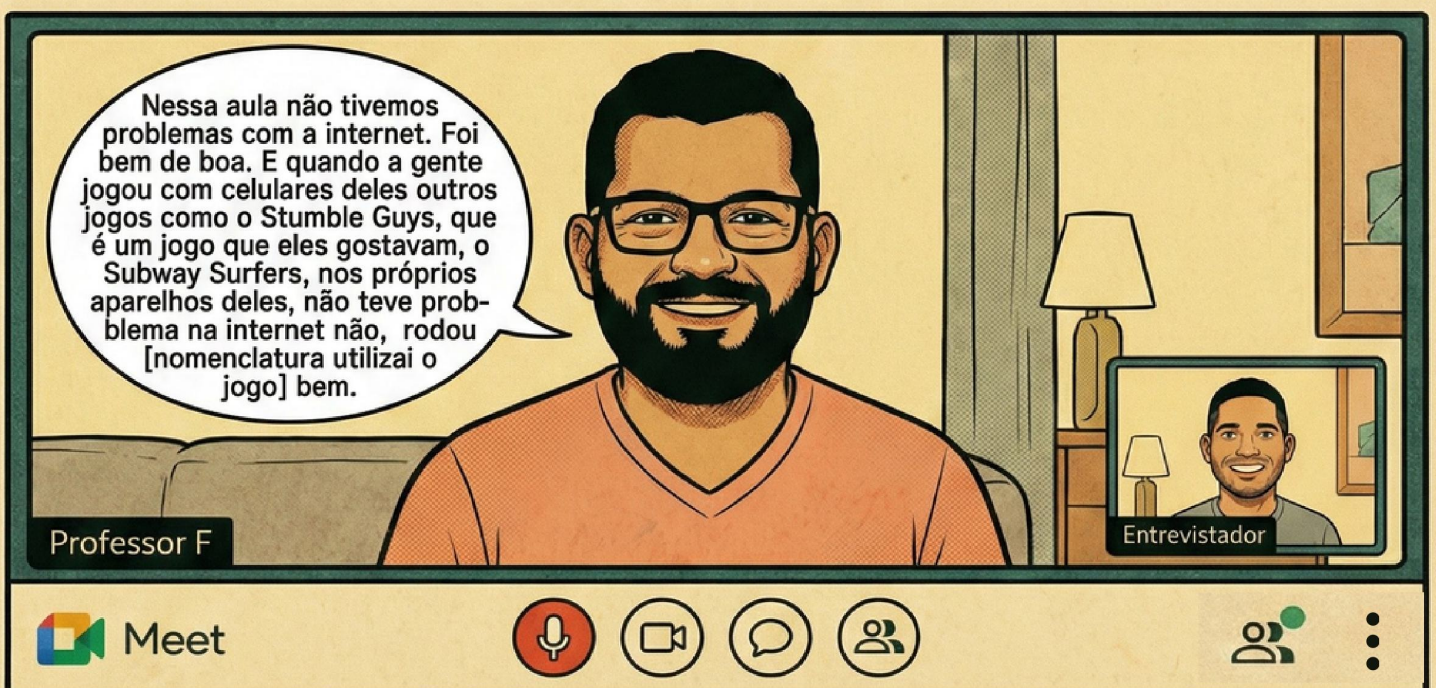










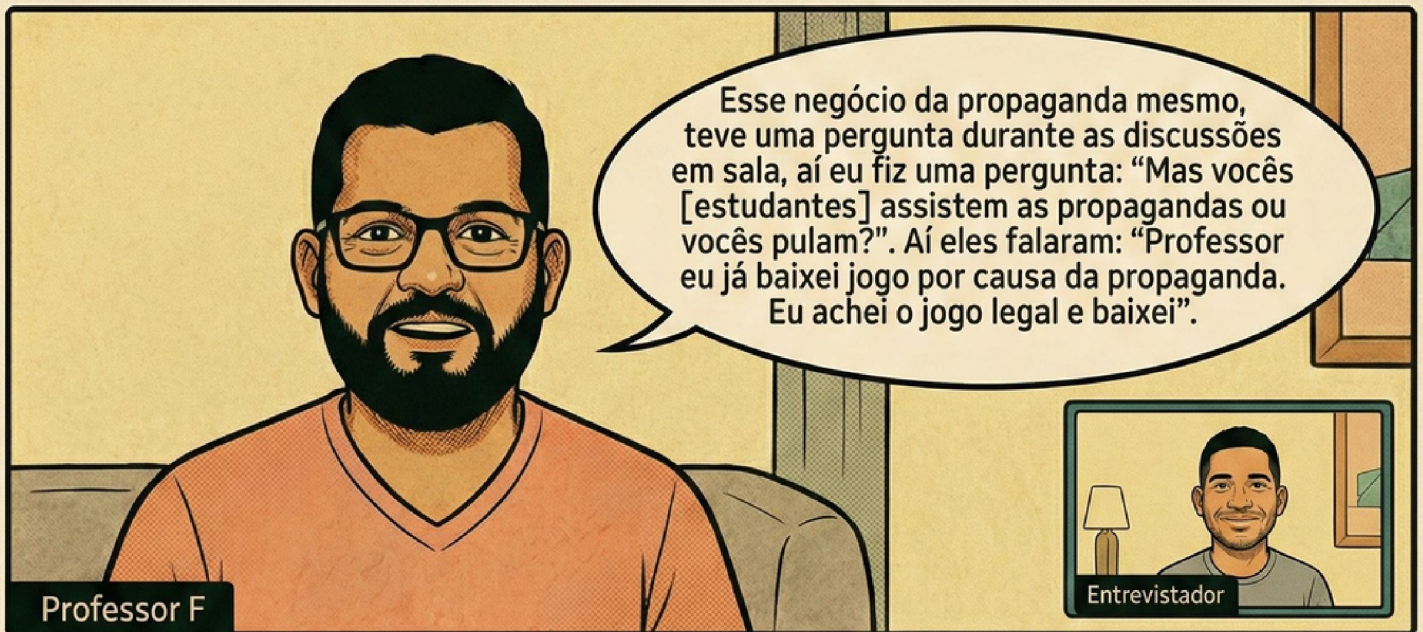
















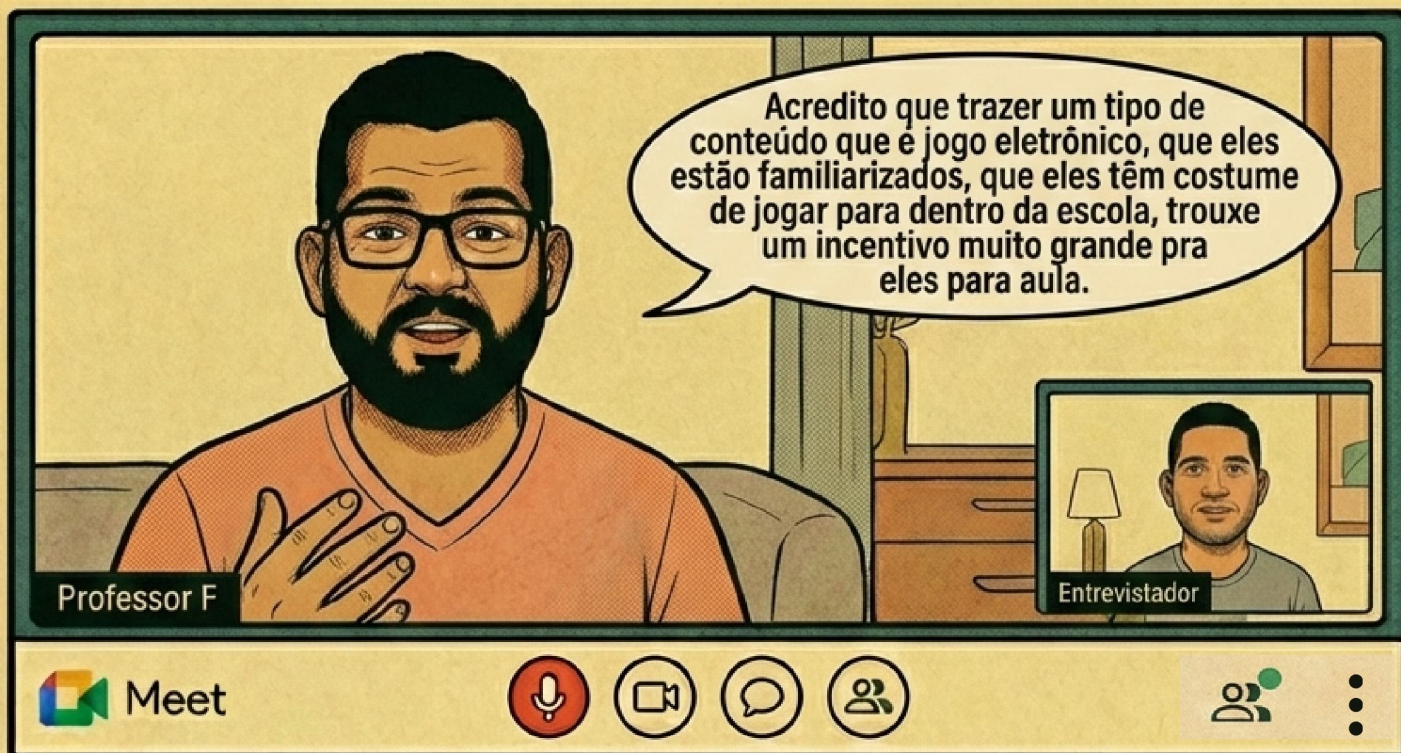


















Chegamos ao final da história em quadrinhos. Espero que a leitura tenha sido agradável. Caso você tenha alguma dúvida, questionamento ou queira dialogar sobre a temática relacionada aos jogos eletrônicos, tecnologias digitais e mídia-educação, basta enviar um e-mail para: jonathanmoreira924@gmail.com ou mandar um direct para o perfil [jonathanmoreira_l](#) no Instagram



Fico a disposição para a construção de novos saberes. Agradeço pela atenção e até a próxima!