

## **Jogos eletrônicos, decolonialidade e educação física escolar: experiências formativas no PIBID**

Calebe Prado da Silva<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0009-0005-0417-2226>

Davi Carvalho Abrahão<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0009-0007-9986-6881>

João Ferreira Carvalho Junior<sup>2</sup>

<https://orcid.org/0009-0004-1290-8355>

Cassio Martins<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0003-1851-9268>

1 - UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

2 - SME/FEVRE, Volta Redonda, RJ

**RESUMO:** O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), enquanto política pública de integração entre universidade e escola, possibilita aos licenciandos valorizar saberes locais e diversidades de experiências do cotidiano escolar. Este relato de experiência apresenta, numa atuação coletiva dos licenciandos do PIBID, possibilidades de desconstrução de saberes hegemônicos nos conteúdos de Educação Física, com ênfase nos jogos eletrônicos, a partir da Educação para as Relações Étnico-Raciais (ERER). A proposta buscou refletir criticamente sobre representatividade, discriminação e autoidentificação nos ambientes virtuais e práticas escolares, articulando tais temas à valorização da história e cultura afro-brasileira. A fundamentação teórica ancora-se no conceito de colonialidade, compreendido como estrutura de poder que persiste nas relações sociais, epistêmicas e institucionais, mesmo após processos formais de descolonização, perpetuando hierarquias racializadas de saber, trabalho e autoridade. Em contraponto, a decolonialidade emerge como movimento crítico e propositivo, visibilizando e valorizando práticas pedagógicas, epistêmicas e políticas comprometidas contra a colonialidade e com a construção de conhecimentos situados, plurais e enraizados nas experiências de sujeitos historicamente silenciados. Houve uma sequência didática desenvolvida em nove aulas com três turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, abrangendo um bimestre de 2025, que incluíram: historicização dos jogos eletrônicos; análise iconográfica de personagens representativos; experimentação de jogos de primeira e segunda geração; abordagem crítica da trajetória do povo negro brasileiro; debate sobre estereótipos nos personagens virtuais; jogos no formato arcade, seguidos de produção textual sobre igualdade racial e pesquisa sobre personagens negros históricos; roda de conversa sobre oralidade ancestral; experimentação do jogo Dandara; e análise iconográfica da personagem Dandara dos Palmares, ressignificando referências históricas. A experiência evidenciou as múltiplas possibilidades de diálogo entre cultura corporal, jogos digitais, decolonialidade e ancestralidade, reafirmando a potência da Educação Física escolar como espaço de formação plural, intercultural e sensível às múltiplas identidades e diferenças.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos, Decolonialidade, Antirracista, Educação Física Escolar.

## INTRODUÇÃO

Historicamente, a formação docente no Brasil tem sido marcada por tensões relacionadas às diferentes concepções de currículo e às metodologias de ensino, bem como pela dissociação entre as instituições formadoras e as escolas de Educação Básica (Saviani, 2009). Esse cenário evidencia desafios na formação de professores e aponta para a necessidade de propostas capazes de articular saberes teóricos, práticos e contextuais (Zeichner, 2010; Gatti, 2009).

Nesse contexto, ganha relevância o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)<sup>1</sup>, ao fomentar experiências formativas que aproximam teoria e prática, universidade e escola. Essa articulação aproxima-se da concepção de “terceiro espaço” apresentada por Zeichner (2010), ao favorecer a integração entre diferentes conhecimentos e contextos formativos, reconhecendo também os saberes locais e a diversidade das experiências construídas no cotidiano escolar (Ambrosetti et al., 2013; Felício, 2014). Tal perspectiva dialoga, ainda, com a concepção freireana de uma educação crítica e emancipadora (Freire, 1996).

Embora os currículos escolares sejam orientados pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996) e pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), ainda são observadas abordagens tecnicistas e pouco críticas, por vezes insuficientemente sensíveis às diversidades culturais, étnicas e sociais presentes no contexto escolar (Neira, 2018). Paralelamente, apesar de o ordenamento legal estabelecer a obrigatoriedade do ensino da história e da cultura afro-brasileira e indígena, por meio das Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008, a efetivação dessas diretrizes ainda enfrenta entraves no cotidiano escolar, conforme apontam Porto, Silva e Sousa (2023).

Diante desse cenário, com o propósito de contribuir para a superação de lacunas ainda presentes na formação inicial docente, os professores envolvidos no PIBID propuseram aos licenciandos o desenvolvimento de práticas pedagógicas que articulassem as unidades temáticas da Educação Física aos fundamentos da Educação para as Relações Étnico-Raciais (ERER). A partir dessa proposta, foi desenvolvida uma sequência didática,

---

<sup>1</sup> O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma política pública voltada à formação inicial de professores, destinada a promover a inserção de estudantes de cursos de licenciatura no cotidiano das escolas públicas de Educação Básica, fortalecendo a articulação entre universidade e escola e a integração entre formação acadêmica e prática docente (Brasil, 2010).

compreendida por Zabala (1998, p. 18) como “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos”. A sequência foi sistematizada e desenvolvida ao longo do segundo bimestre letivo de 2025.

Fundamentadas em uma perspectiva antirracista e decolonial, essas práticas buscaram tensionar lógicas hegemônicas e eurocentradas historicamente presentes nos currículos escolares. Nessa perspectiva, a colonialidade é compreendida como uma estrutura de poder originada no colonialismo moderno e que permanece presente nas relações sociais, epistêmicas e institucionais mesmo após os processos formais de descolonização, contribuindo para a manutenção de hierarquias racializadas de saber, trabalho e autoridade (Quijano, 2005).

Em contraposição a essa lógica, a decolonialidade constitui um movimento crítico e propositivo voltado à visibilização e à valorização de práticas pedagógicas, epistêmicas e políticas comprometidas com o enfrentamento da colonialidade. Essa perspectiva favorece a construção de conhecimentos situados, plurais e enraizados nas experiências de sujeitos historicamente silenciados (Oliveira; Candau, 2010).

Nesse sentido, este relato de experiência tem como objetivo demonstrar, a partir da atuação coletiva dos licenciandos vinculados ao PIBID, possibilidades de problematização e desconstrução de saberes hegemônicos nos conteúdos da Educação Física, com ênfase nos jogos eletrônicos. A proposta buscou promover uma discussão crítica sobre representatividade, discriminação e autoidentificação nos ambientes virtuais e nas práticas escolares, articulando esses temas à valorização das histórias, culturas e saberes afro-brasileiros e ao enfrentamento do racismo estrutural (De Brito Cordeiro *et al.*, 2023; Gomes, 2017; Silva, 2003).

## **METODOLOGIA**

O presente relato de experiência refere-se a uma intervenção pedagógica realizada por oito discentes bolsistas do curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário de Volta Redonda, sob a supervisão de um professor orientador, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A ação foi desenvolvida em uma escola pública municipal localizada em Volta Redonda, na região Sul Fluminense do Estado do Rio de Janeiro.

Participaram da proposta três turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, com dois encontros semanais por turma, cada um com duração de 50 minutos, totalizando nove aulas ao longo de um bimestre. A proposta pedagógica buscou articular conteúdos da Educação Física à cultura digital, à representatividade étnico-racial e à valorização da identidade negra, por meio da historicização dos jogos eletrônicos e da construção iconográfica de personagens relacionados à autorrepresentação dos estudantes.

Ao longo da sequência didática, foi desenvolvida uma abordagem crítica sobre a trajetória do povo negro no Brasil, com destaque para processos históricos de apagamento e resistência. Essa discussão subsidiou a problematização de estereótipos presentes em personagens de jogos eletrônicos e culminou na produção de atividades relacionadas à igualdade racial.

Os momentos de experimentação envolveram jogos acessados por meio de consoles de primeira e segunda geração, bem como jogos contemporâneos dos gêneros arcade e ação-aventura. Na etapa final, foi realizada uma roda de conversa com introdução ao conceito de oralidade ancestral, buscando ressignificar referências históricas a partir do diálogo entre cultura corporal, jogos digitais e ancestralidade. A sequência culminou na experimentação do jogo *Dandara: Trials of Fear* e na realização de uma atividade avaliativa relacionada às experiências desenvolvidas ao longo do processo.

## **APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO**

Nesta seção, são apresentadas e discutidas, de forma sistematizada e cronológica, as etapas que compuseram a sequência didática, desde o planejamento inicial até as atividades finais desenvolvidas com os estudantes. Busca-se, assim, não apenas descrever o trabalho pedagógico realizado pelos licenciandos bolsistas, mas também analisar aspectos relacionados à participação dos alunos, às respostas apresentadas ao longo das atividades e às possibilidades pedagógicas construídas a partir da articulação entre jogos eletrônicos, Educação Física, representatividade étnico-racial e perspectiva decolonial.

Em um primeiro momento, observou-se uma combinação de curiosidade e euforia entre os alunos ao receberem a notícia de que os jogos eletrônicos seriam tematizados nas aulas. Essa reação pode estar relacionada ao fato de que, nesse universo, os estudantes frequentemente possuem repertórios e conhecimentos prévios que, em determinadas situações, podem se aproximar ou mesmo superar aqueles apresentados pelo professor. Tal

configuração modifica parcialmente a dinâmica tradicional da relação pedagógica e pode favorecer outras formas de participação e envolvimento discente (Leffa *et al.*, 2012).

A abordagem inicial do conteúdo ocorreu por meio de uma historicização dialógica dos jogos eletrônicos, considerando os conhecimentos prévios dos alunos e buscando aproximá-los dos objetivos da proposta. Foram apresentados recortes históricos referentes às décadas de 1950 a 1970, período em que o acesso aos videogames ainda era restrito, com destaque para jogos como *Tennis for Two* e *Spacewar!*, até o surgimento de consoles destinados ao uso doméstico (Batista *et al.*, 2018; Leffa *et al.*, 2012). Nesse percurso, também foram abordados *Pong* e, posteriormente, o Atari 2600, lançado na década de 1980 e caracterizado pela utilização de cartuchos e pela ampliação da variedade de jogos disponíveis (Custódio, 2016).

Também foram contextualizados consoles e jogos de gerações posteriores, com destaque para produções da Nintendo, da Sega e da Sony, bem como para personagens que se tornaram referências na cultura dos jogos eletrônicos. Foram abordados, entre outros, *Donkey Kong*, Mario e Sonic, além da utilização do CD pelo PlayStation, recurso que representou uma importante transformação tecnológica no setor durante a década de 1990 (Aranha, 2004).

Durante essa etapa, houve participação significativa dos alunos, especialmente no reconhecimento de consoles, jogos, personagens e características associadas às diferentes gerações. Esse envolvimento inicial evidenciou o potencial do tema para mobilizar estudantes que nem sempre demonstravam o mesmo nível de participação em outras situações das aulas de Educação Física.

Outro aspecto observado esteve relacionado às questões de gênero. Compreendido como uma construção social atravessada por relações de poder, o gênero se manifesta em diferentes práticas, normas, espaços e conteúdos de ensino, podendo associar determinados comportamentos e características a homens e mulheres (Sousa; Altmann, 1999). No contexto das atividades, verificou-se que a maioria dos estudantes que relatou não jogar videogames ou demonstrou menor interesse pelo tema era composta por meninas, o que possibilitou problematizar também as formas de participação feminina nesse universo.

A partir dessa observação, foram realizados questionamentos orais, como: “Quais jogos você joga?” e “Quais características do personagem você gosta e/ou com as quais se identifica?”. As respostas foram organizadas em mapas mentais construídos coletivamente

no quadro. Entre os jogos mencionados pelos estudantes estavam *Roblox*, *Minecraft*, *FIFA*, *Pro Evolution Soccer* (PES), *Mario* e *Street Fighter*, além de títulos como *Fortnite*, *Five Nights at Freddy's*, *Free Fire*, *The Last of Us*, *Mortal Kombat*, *Grand Theft Auto* (GTA) e *God of War*.

A análise das respostas permitiu perceber que, em muitos casos, os estudantes demonstravam maior preocupação com as habilidades e características funcionais dos personagens do que com aspectos relacionados à identificação simbólica e à representatividade. Ainda assim, alguns registros revelaram aproximações com questões de identidade, aparência, personalidade, trajetória e reconhecimento social, abrindo espaço para o aprofundamento posterior das discussões sobre representação étnico-racial nos jogos eletrônicos.

Na segunda aula, foi proposta aos alunos a criação iconográfica de um personagem que os representasse, que apresentasse alguma semelhança com eles ou que simbolizasse quem gostariam de ser. A atividade teve como finalidade explorar a autoimagem dos estudantes no universo virtual e possibilitar a atribuição de características, habilidades e traços de personalidade aos personagens elaborados.

A participação dos alunos foi expressiva, com produções que destacaram características como coragem, inteligência, generosidade, habilidade para a luta, interesse pela arte e bondade. Um dos registros que mais chamou a atenção foi o de uma aluna que escolheu representar Dandara dos Palmares, caracterizando-a como guerreira, corajosa e defensora. Essa produção tornou-se um elemento importante para o aprofundamento posterior das discussões relacionadas à educação antirracista, à representatividade e à valorização de referências históricas negras.

Na aula seguinte, os estudantes tiveram a oportunidade de experimentar jogos de diferentes gerações, incluindo *Pong* e títulos do Atari 2600. Nos jogos de corrida, foram observadas dificuldades iniciais relacionadas à pouca familiaridade com os comandos e com o uso do *joystick*, posteriormente minimizadas com o auxílio do professor e dos licenciandos. Já nos jogos de futebol, a adaptação ocorreu de maneira mais rápida, possivelmente em razão da maior familiaridade dos estudantes com a lógica da modalidade.

No caso de *Pong*, a experimentação foi realizada em telefone celular, dispositivo com o qual os alunos demonstravam maior familiaridade. A simplicidade dos comandos e a semelhança com jogos já conhecidos favoreceram a adaptação à atividade. Esse momento evidenciou que a experimentação dos jogos eletrônicos no ambiente escolar pode mobilizar

diferentes emoções, como euforia, felicidade, prazer e frustração, ampliando as possibilidades de interação e envolvimento com o conteúdo (De Almeida Reis; Cavichioli, 2008).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a intervenção pedagógica, foi possível evidenciar múltiplas possibilidades de articulação entre cultura corporal de movimento, jogos digitais, decolonialidade e ancestralidade, ao mesmo tempo em que se valorizou o protagonismo discente. A experiência também possibilitou a problematização de conteúdos não hegemônicos no campo da Educação Física escolar, especialmente no contexto dos jogos eletrônicos, temática próxima ao cotidiano de crianças, jovens e adolescentes.

Nesse processo, foram abordadas questões relacionadas à representatividade, à autoidentificação, à discriminação, à violência e à marginalização de determinados grupos étnicos. A utilização de personagens históricos, virtuais e reais contribuiu para ampliar essas discussões e reafirmou a Educação Física escolar como espaço de formação plural, intercultural e sensível às diferentes identidades, experiências e formas de pertencimento.

## REFERÊNCIAS

AMBROSETTI, Neusa Banhara et al. Contribuições do PIBID para a formação inicial de professores: o olhar dos estudantes. **Educação em Perspectiva**, Viçosa, MG, v. 4, n. 1, p. 151–174, 2013.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora, n. 3, jul./dez. 2007.

BRASIL. **Decreto nº 7.219, de 24 de junho de 2010**. Dispõe sobre o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2010. Acesso em: 17 dez. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Acesso em: 4 ago. 2025.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures. **Atari 2600: a Sodoma & Gomorra dos videogames**. Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2016. Acesso em: 14 jul. 2025.

DE ALMEIDA REIS, Leoncio José; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 163–183, 2008.

DE BRITO CORDEIRO, Lucas Luan et al. A representatividade e os estereótipos de grupos marginalizados nos jogos eletrônicos: uma questão a ser problematizada nas aulas de Educação Física. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023.

FELÍCIO, Helena Maria dos Santos. O PIBID como “terceiro espaço” de formação inicial de professores. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 14, n. 42, p. 415–434, maio/ago. 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GATTI, Bernadete Angelina. Formação de professores no Brasil: características e problemas. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1355–1379, out./dez. 2009.

GOMES, Nilma Lino. **Educação para a diversidade: o que todo professor precisa saber**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

LEFFA, Vilson José; BOHN, Hilário Inácio; DAMASCENO, Vanessa Doumid; MARZARI, Gabriela Quatrin. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **Revista de Estudos da Linguagem**, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 209–230, 2012.

LIMA, Valéria da Silva; NUNES, Alyxandra; BRAGA, Eduardo dos Santos de Oliveira. Oralidade africana e cultura afro-brasileira no ambiente educacional: algumas reflexões. 2020.

MADUREIRA, Erika Urakawa. Estereótipos brasileiros nos jogos de luta. In: **SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO**, 2015. Anais [...]. 2015.

MEDEIROS, João. Cara a cara. **Revista ZUM**, 2025. Acesso em: 3 jun. 2025.

NEIRA, Marcos Garcia. Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, DF, v. 40, n. 3, p. 215–223, 2018.

OLIVEIRA, Luiz Fernandes de; CANDAU, Vera Maria Ferrão. Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 15–40, abr. 2010.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais: perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires: CLACSO, 2005.

SAVIANI, Dermeval. Formação de professores: aspectos históricos e teóricos do problema no contexto brasileiro. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 40, p. 143–155, jan./abr. 2009.

SILVA, Kadidja de Queirós Meireles. **A (in)visibilidade das mulheres negras em jogos eletrônicos de survival horror**. 2023. 164 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2023.

SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e. **Educação das relações étnico-raciais: subsídios para a implementação da Lei nº 10.639/03**. Brasília, DF: MEC/SECAD, 2003.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZEICHNER, Ken. Repensando as conexões entre a formação na universidade e as experiências de campo na formação de professores em faculdades e universidades. **Educação**, Santa Maria, v. 35, n. 3, p. 479–504, 2010.