

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

JOSIANE ROSA DA SILVA HIGO

**OS JOGOS DE VIDEOGAME NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA DO ENSINO MÉDIO**

Campinas, SP, 2011

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

JOSIANE ROSA DA SILVA HIGO

**OS JOGOS DE VIDEOGAME NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA DO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Pós-Graduação da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção de certificação em curso de pós-graduação *lato sensu* em Educação Física Escolar.

Campinas, SP, 2011

RESUMO

O Projeto de Intervenção, tema central deste trabalho, teve o propósito de possibilitar a vivência de jogar videogame a alunos da 3ª série do Ensino Médio de uma escola da rede estadual de ensino, durante as aulas regulares de Educação Física. O planejamento das aulas foi dividido em três etapas. A primeira foi uma discussão inicial para apresentar o tema aos alunos e verificar quais as opiniões sobre o uso dos videogames no cotidiano. A segunda etapa foi a organização conjunta da sala de jogos, fase em que foram definidos quais alunos levariam os aparelhos, e quais jogos seriam disponibilizados. A próxima etapa foi a vivência prática dos jogos. Os alunos foram orientados a experimentar o maior número possível de jogos, especialmente aqueles que menos conheciam. Na quarta e última etapa, houve um debate com o relato das experiências, e se estas experiências mudaram as opiniões a respeito dos jogos de videogame. O projeto foi bem recebido pelos alunos, que participaram bastante em todas as fases da intervenção.

Palavras-Chave: Educação Física Escolar; Jogos; Videogame.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 JUSTIFICATIVA.....	8
3 OBJETIVOS.....	9
3.1 Objetivos Específicos.....	9
4 PLANEJAMENTO	10
5 DESENVOLVIMENTO E ANÁLISE DA INTERVENÇÃO	11
5.1 Etapa 1.....	11
5.2 Etapa 2.....	11
5.3 Etapa 3.....	12
5.4 Etapa 4.....	13
6 CONCLUSÃO	15
7 REFERÊNCIAS	17

1 INTRODUÇÃO

A busca por opções de lazer faz parte do cotidiano de adolescentes e jovens em todo o mundo. Este público busca opções entre diferentes atividades, esportes, jogos, leituras, entre outras. Os jogos de videogame aparecem neste cenário como uma opção entre várias outras.

O videogame surgiu em 1958, com um jogo que simulava um jogo de tênis. Depois de 1970, com a popularização dos jogos de videogame, os investimentos em novas tecnologias foram só aumentando. Dessas melhorias surgiram gráficos em terceira dimensão, trilhas sonoras e possibilidades interativas que permitem ao jogador criar suas próprias histórias e tramas, escolher seus próprios personagens e fantasias, assim como os ambientes por onde desenvolverão suas aventuras.

Com novos *joysticks* do tipo “controle remoto”, webcams e plataformas com sensores de peso e de equilíbrio, a geração atual de videogames permite que o jogador, por meio de movimentos de seu corpo, comande as ações do personagem (que pode ser ele mesmo representado na tela). Isto abre novas e inusitadas possibilidades, pois permite a simulação de gestos esportivos, de exercícios ginásticos ou de coreografias de dança, por exemplo, demandando e propiciando o desenvolvimento de habilidades motoras e gasto calórico mais elevado. (Caderno do Professor, 3ª série do Ensino Médio, volume 3, pag. 27-29)

O pensar sobre o nosso cotidiano, sobre o que é do tempo atual, encontra-se num dos eixos temáticos do Currículo de Educação Física do Estado de São Paulo – a Contemporaneidade. Deste modo, pensar sobre o contemporâneo significa refletir sobre a época em que vivemos.

No material de apoio da Disciplina Eixos Temáticos para o Ensino Médio: Mídias; Lazer e Trabalho, encontramos que um dos aspectos marcantes da contemporaneidade é o aumento do fluxo de informações e as possibilidades de comunicação. Graças às tecnologias de comunicação, estamos aqui e em tantos outros lugares. Este uso de tecnologias contemporâneas pode ser aproveitado no contexto das aulas de Educação Física, seja a partir de filmes, seja a partir de outros recursos disponíveis na Internet, como curtas-metragens, comerciais de televisão, reportagens e jogos, entre tantos outros. É neste cenário que o uso do videogame faz sentido dentro das aulas da Educação Física, que deve aproveitar as

experiências do se-movimentar dos alunos, ampliando as suas opções de lazer, bem como oferecendo ferramentas para que eles usufruam destas mídias com autonomia.

Segundo o Currículo do Estado de São Paulo, a disciplina de Educação Física no Ensino Médio deve propiciar aos alunos o confronto de suas experiências de Se-Movimentar com as constantes mudanças no mundo, sendo os jogos virtuais incluídos no tema contemporaneidade. Estes jogos são parte da cultura infanto-juvenil contemporânea e, considerando o fácil acesso à Internet e às novas tecnologias, merecem atenção especial.

Quando se fala em videogame, percebemos que as reações são contraditórias, ora positivas, ora muito negativas, em parte devido ao desconhecimento da maioria da população, que reproduz aquilo que ouviu de alguém ou viu na televisão.

Percebemos reações positivas, na medida em que o videogame é uma opção de entretenimento relativamente barata e que pode ser realizada dentro de casa, principalmente devido aos problemas de segurança que temos hoje em dia, quando dificilmente as crianças brincam nas ruas livremente. Nas famílias contemporâneas, ambos os pais trabalham, e a figura da mãe geralmente cuidando dos filhos, enquanto o pai trabalha, não existe mais. As crianças e adolescentes ficam com babás ou nas escolas durante todo o dia, o que dificulta o brincar como a alguns anos atrás, quando ficar na rua até anoitecer era comum.

Infelizmente, a segurança oferecida pelo poder público nas ruas e praças é mínima, o que faz com que a prática de jogos e brincadeiras fique restrita ao lar de jovens e adolescentes, que não têm mais quintais, mas apenas o quarto como espaço disponível. Para os pais, o videogame aparece como um recurso mais seguro e cômodo, em relação às brincadeiras e esportes ao ar livre.

Por outro lado, percebemos que muitas pessoas ligam os jogos de videogame à inatividade, e o criticam por não oferecer movimento, levando a adolescentes e jovens ao sedentarismo e à obesidade, problemas tão comuns hoje em dia. Os jogos de videogame são vistos muitas vezes com preconceito e recebem muitas críticas, principalmente pelos profissionais ligados ao movimento, devido ao caráter “pouco ativo” que apresentam.

Nesta situação, de acordo com Feres Neto (2009, p. 6), *“os games em geral são vistos como vilões, que supostamente tiram as crianças dos parques e praças, locais em que*

poderiam brincar em grandes espaços, desenvolver a sociabilidade em situações ‘face a face’ etc”.

O fato é que os videogames estão presentes no cotidiano da maioria da população, não só de jovens e adolescentes, mas também de crianças e adultos, portanto, não podem ser ignorados. Também é fato que estes jogos ampliam a comunicação entre as pessoas, por meio da Internet, fazendo com que haja aproximação entre jogadores de diferentes países, numa única partida de videogame. Sobre isto, Camilo e Betti (2010, p. 134) apontam:

“Não devemos negar a priori as novas mídias que aparecem constantemente nas mãos e bolsos dos alunos e em seus comportamentos. É tarefa da escola e, nesse caso, da Educação Física escolar, dar respaldo ao aluno em suas escolhas sobre como se relacionar com essas mídias e, portanto, elas precisam ser reconhecidas como meios e conteúdos de extrema relevância no currículo escolar.”

Entendo que o videogame está incluído no Conteúdo jogos e relacionado ao tema contemporaneidade dentro Currículo do Estado de São Paulo, na disciplina Educação Física.

Roger Caillois (1913-1978) define o jogo como uma atividade livre (no sentido de não obrigatória), delimitada (em termos de espaço e tempo), incerta (já que o seu desenvolvimento e seu resultado não podem ser previamente definidos), improdutiva (porque não gera bens nem riqueza nem elementos novos), regulamentada (porque instaura momentaneamente uma nova ordem em termos de regras) e fictícia (porque pressupõe consciência de outra realidade) (CAILLOIS, 1990, p. 29-30, Material de Apoio da Disciplina Do jogo ao esporte coletivo).

Os jogos de videogame podem ser considerados como jogos *mimicry*, *alea* e até *agôn*. *Mimicry*, por ser possível assumir vários papéis dentro dos games, ora o jogador é o herói, ora é o bandido. São exemplos disso os jogos de lutas *Segunda vida* e *Realidade virtual*. *Alea*, por ser facilmente um jogo de sorte, em que você não sabe o desfecho, e que pode depender da sorte, como os jogos de tabuleiro, de cartas nos videogames. E, por último, penso que os games podem ser jogos *agôn*, pois podemos fazer competições de dança no videogame Wii, isto sem falar nos jogos que reproduzem movimentos como no *kinect* (Xbox).

Por outro lado, o videogame é uma opção de lazer, dentro da concepção de Dumazedier. Este autor considera o lazer como *“um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada”* (1973, p. 34).

No caderno do professor da 3ª série do Ensino Médio, volume 3, estão disponibilizadas algumas opções de situações de aprendizagem para trabalhar com os alunos os jogos de videogame e o processo de virtualização do corpo. Neste material, os professores são orientados a construir com os alunos alguns tapetes de EVA e, depois, criar uma coreografia com os alunos, que deverão reproduzi-la nos tapetes. Quando apliquei desta forma, percebi que os alunos não tiveram muito interesse e disseram que, se fosse de verdade, seria mais legal.

No ano passado, fizemos os tapetes, mas ao invés de criar coreografias, levei um videogame Nintendo Wii, com o jogo DDR (Dance Dance Revolution). Liguei o videogame num telão, e os alunos faziam as coreografias nos seus tapetes, e se revezavam no tapete com sensores do videogame. Percebi que o interesse aumentou, pois a questão de saber como foi o desempenho os motivava. Como fator negativo, alguns alunos mais tímidos não quiseram o tapete real, ficando só no tapete adaptado. Neste ano, resolvi montar uma sala com várias opções de jogos, o que possibilitaria experiência maior aos alunos.

Assim, a minha proposta de intervenção foi fazer com que os alunos experimentassem diferentes jogos de videogame, especialmente aqueles que propiciam nível maior de atividade física, como os jogos de dança. Inicialmente, propus um debate, para saber o que os alunos pensavam dos videogames, depois propus uma sala de jogos, finalizando com uma discussão para verificar como foi a experiência para os alunos, e as implicações do uso do videogame por crianças e adolescentes.

Os sujeitos da minha intervenção foram meus alunos de duas turmas da 3ª série do Ensino Médio. Para a realização da proposta, usei uma sala da escola, usada para palestras, por ter espaço livre maior e apresentar possibilidades de instalação de todos os equipamentos eletrônicos necessários.

2 JUSTIFICATIVA

Não podemos ignorar que a sociedade atual é consumidora de inúmeras tecnologias, entre elas a TV e o computador, e não podemos ignorar também o poder da realidade virtual. Afinal, estamos na era da comunicação via Internet, feita principalmente por meio das redes sociais, que estão ao nosso alcance apenas por um toque, via computadores ou celulares.

Dentro da escola, o uso de equipamentos eletrônicos é cada vez mais comum, o que mostra o poder destes instrumentos na vida dos alunos. A ideia foi trazer atividades comuns à maioria dos alunos para dentro da sala de aula, propiciando a discussão e a experimentação deles sobre diferentes jogos, em especial, daqueles que exigem maior movimentação.

Os jogos de videogame não são somente aqueles nos quais ficamos parados, apenas mexendo os dedos das mãos enquanto jogamos. Hoje existem jogos que utilizam sensores, são capazes de ler os movimentos e exigem esforço físico por parte dos jogadores.

Os jogos virtuais fazem parte dos conteúdos da 3ª série do Ensino Médio e foram escolhidos como tema desta proposta de Intervenção.

3 OBJETIVOS

O objetivo foi fazer com que os alunos da 3ª série do Ensino Médio experimentassem alguns tipos de jogos de videogame nas aulas regulares de Educação Física.

3.1 Objetivos Específicos

- ✓ Vivenciar alguns jogos de videogame.
- ✓ Discutir com os pares sobre o uso dos videogames na sociedade atual.
- ✓ Relacionar os jogos virtuais às opções de lazer.

4 PLANEJAMENTO

Amostra – Alunos do 3º ano do Ensino Médio, turmas A e B, de uma escola da rede estadual de ensino do estado de São Paulo.

Etapa 1 (2 aulas) – Discutir com os alunos as seguintes questões:

- 1) O que os alunos sabem sobre o videogame?
- 2) Como este tipo de jogo está presente no seu dia a dia?
- 3) Qual a influência dos videogames nas opções de lazer?
- 4) Os alunos jogam videogame? Em caso afirmativo, quantas horas são jogadas semanalmente? Em caso negativo, explique por que.
- 5) Influência ou não dos jogos de videogame na coordenação motora de crianças e adolescentes.

Etapa 2 (1 aula) – Acordar com os alunos data e horários para a prática dos jogos, quais os jogos, quem levará cada videogame e como será estruturada a sala de jogos.

Etapa 3 - (3 aulas) Prática da Sala de Jogos. Os alunos deverão participar pelo menos uma vez em cada tipo de videogame da sala e depois poderão jogar à vontade nos que mais gostarem.

Etapa 4 –(1 aula) Discussão sobre a vivência.

5 DESENVOLVIMENTO E ANÁLISE DA INTERVENÇÃO

5.1 Etapa 1

Turma A

Os alunos demoraram a discutir e a debater as questões. Parecia que estavam apenas respondendo às questões que eu colocava, mas, com o andamento das aulas, alguns deles começaram a participar mais. Eles estavam preocupados com a prática, com o dia em que jogariam.

Turma B

A discussão começou meio devagar, tal qual na turma anterior, mas, depois que se familiarizaram com o assunto, começaram a questionar e a realmente participar. Os alunos chegaram até a defender o uso dos videogames como uma ferramenta para auxiliar os pais, quando estes estão trabalhando.

5.2 Etapa 2

Turma A

Combinei com os alunos a data, dia 15/09/11, e ficou definido que teríamos quatro videogames: Nintendo Wii, com o jogo Wii Sports; Xbox, com o jogo Fifa 11; Nintendo Wii, com o jogo Just Dance; e Playstation 2, com o jogo Dance Factory (com tapete).

Turma B

Ficou combinado que a data seria 19/10/11. Os videogames seriam: Nintendo Wii, com o jogo Just Dance; Playstation 2, com o jogo Guitar Hero; Playstation 2, com o jogo Fifa 11; e Playstation 2, com o jogo Ridge Racer 5.

5.3 Etapa 3

Nesta etapa, realizei o que denominei de Sala de Jogos. Usamos a Sala Ambiente da Escola, uma sala grande, com condições de montar todos os videogames e com espaço para todos jogarem. Inclusive o Nintendo Wii com o Jogo Just Dance, foi montado em um Telão.

Turma A

Foi muito legal, e os alunos foram utilizando todos os jogos à vontade. A ordem era que cada aluno experimentasse pelo menos uma vez cada jogo. Percebi que os jogos com danças eram os mais requisitados, com fila para brincar, tanto de meninas como de meninos também. Os alunos jogavam mesmo quando não estavam com controles, copiando as coreografias. Eles filmaram, fotografaram, repetiram músicas para melhorar a execução. Saíram fazendo vários comentários, entre eles que gostaram, que queriam outras aulas assim, e o melhor foi que os alunos, que ainda não haviam experimentado este tipo de jogo, gostaram, inclusive ficaram mais desinibidos no decorrer da aula.

Turma B

Tínhamos três Playstations, sendo um com futebol, um com corrida de carros e um com Guitar Hero, além de um Nintendo Wii com o Just Dance 1 e 2. Os alunos foram utilizando todos os jogos. A maioria queria participar do jogo de dança, mas houve alguns alunos, na maioria meninos, que só ficaram nos outros 3 jogos, por vergonha. Tentei convencê-los a experimentar, mas eles não quiseram. Foi legal também, pois participaram pelo menos de dois jogos diferentes, em várias partidas, naqueles que mais gostaram. Como aconteceu com a outra turma, saíram da aula com vários comentários bons.

5.4 Etapa 4

Nesta etapa, realizamos a discussão das vivências experimentadas pelos discentes na atividade proposta.

Turmas A e B

Perguntei como foi experimentar os jogos. Foi produtivo, muitos disseram que nunca tinham jogado videogame e os que já tinham jogado experimentaram outros jogos que ainda não tinham conheciam. Disseram que, no começo, tiveram receio de errar, mas que aos poucos o medo deu lugar à empolgação.

Depois pedi que eles falassem sobre usar videogame na escola. Eles foram unânimes, dizendo que adoraram a experiência, e que queriam mais aulas “diferentes”. Depois, os alunos disseram que o uso de tecnologias na escola é interessante, pois eles a acham ultrapassada. Com a “deixa”, perguntei se as novas tecnologias poderiam ajudar na aprendizagem, e eles responderam que dá para fazer muitas coisas no computador, e que isso deveria ser usado nas aulas, que aumentaria o interesse deles.

Na sequência, perguntei como os jogos de videogame influenciavam no lazer de cada um, qual o tempo dedicado aos games durante a semana. Eles disseram que o videogame é uma opção barata para se divertir, já que existem poucas opções de lazer disponíveis. Outro aspecto que achei interessante foi que eles aliam o videogame ao tempo, pois trabalham e estudam, e o videogame, pode ser uma diversão entre uma coisa e outra, já que em alguns minutos eles jogavam uma partida. Depois, ainda comentaram sobre ser mais seguro, pois dá para jogar em casa. Batista e Betti (2005, p. 143) confirmam que muitos motivos contribuem para esta realidade, como a violência e a falta de planejamento para espaços públicos de lazer.

Nelson Marcellino, citado no Material de apoio da Disciplina Eixos Temáticos para o Ensino Médio: Mídia, Lazer e Trabalho, diz que:

“A atitude e o tempo caracterizam o lazer. A atitude diz respeito à satisfação obtida pelo sujeito ao praticar uma atividade. No caso do lazer, espera-se que a atividade seja prazerosa. Sobre o tempo de prática, o autor argumenta que o lazer deve acontecer durante o “tempo livre”, livre não apenas do trabalho, mas de qualquer obrigação.”

No caderno do professor, 3ª série do Ensino Médio, volume 3, verificamos que na *“escassez de espaços e equipamentos para a prática do esporte como forma de lazer e do avanço tecnológico – cada vez mais acessível por meio dos incentivos à inclusão digital e do barateamento dos equipamentos de informática –, observa-se uma mudança no uso do tempo livre.”* Ou seja, além dos jogos eletrônicos estarem muito acessíveis, o tempo livre dos jovens e adolescentes também é menor, o que dificulta a busca de atividades em espaços abertos como praças e parques, favorecendo o uso de jogos eletrônicos, entre eles o videogame.

O último assunto colocado foi se os jogos de videogame e as novas tecnologias afetam as relações sociais dos alunos. Foram unânimes ao dizer que a tecnologia não os afasta, e às vezes até os aproxima mais, pois estão se comunicando o tempo todo via Internet e telefone. Quanto ao videogame, eles disseram que até se reúnem para jogar numa única casa, ou combinam de jogar on-line. Os alunos também comentaram que colocaram os vídeos de suas práticas no site Youtube, para que outros amigos possam acessar e compartilhar as suas experiências. Achei muito interessante os alunos colocarem os vídeos na Internet, o que mostra como eles usam as mídias para interagir socialmente.

Sobre isto, Feres Neto (2001, apud COSTA, BETTI, 2006, p. 170-171) sugere que:

“Um bom caminho para a Educação Física escolar contribuir na produção de novas subjetividades é a incorporação, nas aulas, de momentos de interação com as diferentes mídias eletrônicas (televisão, Internet, etc.), vinculadas à prática, para em seguida produzir material audiovisual sobre o esporte, em uma perspectiva crítica e criativa.”

Percebe-se, com as atitudes dos alunos, que eles têm certa familiaridade com as diferentes mídias, conseguindo produzir vídeos e divulgá-los na Internet, para que outras pessoas possam assistir, diminuindo com isso a distância entre eles.

O professor deve se aproveitar destas situações em suas aulas empregando-as como ferramentas úteis à aprendizagem e ainda como conteúdo de ensino, tornando-os mais significativos para os alunos, ou seja, fazendo mais sentido, o que facilita o processo de ensino-aprendizagem.

6 CONCLUSÃO

As novas tecnologias estão cada vez mais presentes na vida de crianças e adolescentes. Portanto, não podemos ignorá-las, temos de encontrar alternativas para usá-las dentro da escola, sem se opor a elas, mas dando-lhe novas utilidades, construindo novos significados. Sobre isto, Barbosa nos diz que:

“O que deve ser feito é utilizar as inovações tecnológicas a serviço da Educação, principalmente nas aulas de Educação Física, sugerindo sites, programas de televisão, propagandas, aparelhos eletrônicos, jogos de videogame, trazendo assuntos da atualidade para a sala de aula, ou seja, analisando e contextualizando as informações midiáticas com o conhecimento escolar, aproximando o encontro educador-educando-atualidade. Assim, os alunos farão o uso adequado das informações midiáticas que estão a sua disposição” (BARBOSA, 2010, p. 12).

Os próprios autores do Currículo do estado de São Paulo justificam o uso destas inovações tecnológicas. Por serem os jovens os construtores e os consumidores dessa “linguagem tecnológica”, ainda que em ambientes diferentes, não se faz necessário esperar que as escolas possuam os equipamentos eletrônicos envolvidos. Por isso, sugerimos algumas alternativas para atualizar os chamados jogos virtuais em práticas “corporais”, nas aulas de Educação Física.

A disciplina Educação Física no currículo do Estado de São Paulo é fundamentada nos conceitos de Cultura de Movimento e do Se-Movimentar, e uma das possibilidades de trabalho é confrontar as experiências do mundo contemporâneo, gerando conteúdos mais próximos da vida cotidiana dos alunos. Este assunto faz parte dos estudos com o Tema Contemporaneidade, no qual a intenção é destacar a questão do corpo em uma das principais manifestações da atualidade, que é a virtualização. (Caderno do Professor, – 3ª série do Ensino Médio, volume 3, p. 8).

Sobre o uso destes jogos eletrônicos dentro da organização curricular, afirmam Torres e Silveira, citando Caparroz (2007, p. 3)

“Entendemos a Educação Física como um componente curricular, isto é, um elemento da organização curricular que traz uma seleção de conhecimentos que, organizados e sistematizados, devem proporcionar uma reflexão acerca de uma dimensão da cultura, contribuindo com a formação cultural do aluno, que não pode

deixar de tratar dos jogos eletrônicos, que são uma parcela significativa da cultura lúdica, e um componente significativo da sociedade midiática e informática na qual nos inserimos hoje.”

Escolhi esta proposta de intervenção por me identificar bastante com os jogos de videogame, e em parte por ela estar de certa forma contemplada no Currículo, na 3ª série do Ensino Médio, volume 3, no qual a estratégia de ensino utilizada é trabalhar com o Dance Dance Revolution, um jogo que usa tapetes com sensores e os jogadores tem de pisar nos lugares mostrados pela televisão. A sugestão de aula é confeccionar tapetes alternativos, os alunos criarem coreografias, e depois executá-las ao som de uma música previamente escolhida. Pelas minhas experiências anteriores, percebi que, sendo possível, é muito mais interessante a prática dos jogos no videogame, pois possibilita maior interação com as mídias.

Outro aspecto interessante é que os alunos participaram ativamente da organização das aulas, visto que eles levaram os aparelhos e os jogos de videogame, o que na minha opinião estimula a autonomia e participação na sua aprendizagem.

Este trabalho foi muito importante para a minha prática pedagógica, pois contribuiu para ampliar os conhecimentos acerca deste conteúdo/tema, bem como, possibilitou uma interação maior com as mídias e com os jogos de videogame.

7 REFERÊNCIAS

AMARAL, Silvia Cristina Franco. **Material de Apoio da Disciplina: Eixos Temáticos para o Ensino Médio: Mídia, Lazer e Trabalho**. Campinas: UNICAMP/REDEFOR, 2011.

ALTMANN, Helena: **Material de Apoio da Disciplina: Eixos Temáticos para o Ensino Médio: Corpo, Saúde e Beleza; Contemporaneidade**. Campinas: UNICAMP/REDEFOR, 2011.

BATISTA, Sidnei R.; BETTI, Mauro. **A televisão e o ensino da educação física na escola: uma proposta de intervenção**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 26, n. 2, p.135-148, janeiro 2005.

CAMILO, Rodrigo C.; BETTI, Mauro. **Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a educação física escolar**. Motrivivência, n. 34, p. 122-135, jun, 2010.

COSTA, A. Q. da; BETTI, M. **Mídias e Jogos: Do virtual para uma experiência corporal educativa**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 27, n. 2, p.165-178, janeiro 2006.

DAOLIO, J. **Material de Apoio da Disciplina: Eixos: Do jogo ao esporte coletivo**. Campinas: UNICAMP/REDEFOR, 2011.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e Cultura Popular**. Ed. Perspectiva. S.A.1973, São Paulo.

FERES NETO, A. **Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual**. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e II Congresso Internacional de Ciências do Esporte / Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Recife: CBCE, 2007. Disponível em <<http://www.cbce.org.br/cd/resumos/062.pdf>> Acesso em: 29 de outubro de 2011.

SILVEIRA, G. C. F. da; TORRES, L. M. Z. B. **Educação Física Escolar: Um olhar sobre os jogos eletrônicos**. Disponível em <http://www.cbce.org.br/cd/resumos/157.pdf>. Acesso em 10/10/2010.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação. **Caderno do Professor: Educação Física, Ensino Médio – 3ª série, volume 3**. São Paulo: SEE, 2009.

_____. Secretaria da Educação. **Caderno do Aluno: Educação Física, Ensino Médio – 3ª série, volume 3**. São Paulo: SEE, 2009.

_____. **Currículo do Estado de São Paulo**. Disponível em http://www.rededosaber.sp.gov.br/portais/Portais/18/arquivos/PropostaCurricularGeral_Internet_md.pdf