RGe ISSN: 2177-3246

A PESQUISA BIBLIOGRÁFICA SUBSIDIANDO O ENSINO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

BIBLIOGRAPHIC RESEARCH SUPPORTING ELECTRONIC GAME TEACHING

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA QUE SUBVENDE LA ENSEÑANZA DE JUEGOS ELECTRÓNICOS

10.56238/revgeov17n4-207

Rosângela Cely Branco Lindoso
Profa. Doutora
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: rosangela.lindoso@ufrpe.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0003-4724-7919
Lattes: http://lattes.cnpq.br/3076590717855221

Antonino Fernandes da Silva Júnior
Prof. Mestre
Instituição: Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: karrera.esporte@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/ 0009-0000-2210-050
Lattes: http://lattes.cnpq.br/7100301140574740

Laurecy Dias dos Santos
Profa. Doutora
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: laurecydias@gmail.com
Orcid: https://orcid./ 0000-0003-3967-1699
Lattes: http://lattes.cnpq.br/991886377347561

Fábio Marques Bezerra
Prof. Doutor
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: fabio.mb1@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0000-0003-4900-9164
Lattes: http://lattes.cnpq.br/0554084996494650

Maria Helena Câmara Lira
Profa. Doutora
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: mariahelena.lira@ufrpe.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0001-5361-6165
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1315487815493191

RGe
ISSN: 2177-3246

Bruno Emmanuel Santana da Silva
Prof. Doutor
Instituição: Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: chapeudecouro@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0009-0003-65012432
Lattes: http://lattes.cnpq.br/7057413399757757

Ricardo Bezerra Torres Lima
Prof. Doutor
Instituição: Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: ricardo.btlima@ufrpe.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0001-8454-2592
Lattes: http://lattes.cnpq.br/0128873517491860

Victória Felícia Gualberto de Lima
Profa. Mestre
Instituição: Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
E-mail: victoriafeliciaa@icloud.com
Orcid: https://orcid.org 0009-0009-1398-1614
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9293829532809124

RESUMO
O estudo consiste em uma pesquisa bibliográfica elaborada a partir do seguinte questionamento, quais as problemáticas significativas da Educação Física relativas aos jogos eletrônicos na escola? Para responder o questionamento foi realizada uma pesquisa bibliográfica para compreender as problemáticas significativas que envolvem os jogos eletrônicos. A metodologia foi pesquisa bibliográfica, qualitativa de natureza qualitativa, foram utilizados como termos de busca: jogos eletrônicos seguida pelo operador booleano AND e o termo escola. O período foi de 2012- 2024, período em que apareceram o primeiro e o último artigo, a pesquisa foi realizada em 2024, na plataforma, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, (CAPES), os critérios de inclusão foram pertencer a área de Educação Física, estar relacionado a escola, estar em português. Foram encontrados 49 artigos, dos quais relacionado a temática Educação Física, escola, apenas dez. Os resultados apontam que os jogos oferecem potenciais que ainda podem ser explorados, os exergames foram escolhidos por três artigos, os jogos são utilizados tanto na educação infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, apontado como fator motivacional nas aulas e ajudam no combate a evasão das aulas. Mesmo diante de desafios enfrentados em abordar as tecnologias e ausência de formação específica, os professores demonstram conhecimentos técnicos sobre os jogos, conseguindo utilizar quer seja enquanto conteúdo da Educação Física ou como estratégia de ensino.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Conteúdo de Ensino. PIBID. Escola.

ABSTRACT
The study consists of bibliographic research based on the following question: what are the significant problems in Physical Education related to electronic games at school?To answer this question, a bibliographical survey was conducted to understand the significant issues surrounding electronic games. The methodology used was qualitative bibliographical research. The search terms used were:

electronic games followed by the Boolean operator AND and the term "school." The period from 2012 to 2024, when the first and last articles appeared, was the period in which the research was conducted in 2024 on the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES) platform. The inclusion criteria were being in the field of Physical Education, related to schools, and in Portuguese. Forty-nine articles were found, of which only 10 related to Physical Education and schools. The results indicate that games offer potential that can still be explored. Exergames were chosen by three articles. They are used in early childhood education, elementary school, and high school, and are considered a motivational factor in classes and help combat dropout. Despite the challenges faced in approaching technologies and the lack of specific training, they demonstrate technical knowledge of games, successfully using them in different Physical Education contexts.

Keywords: Electronic Games. Teaching Content. PIBID. School.

RESUMEN

El estudio consiste en una investigación bibliográfica basada en la siguiente pregunta ¿cuáles son los problemas significativos en Educación Física relacionados con los juegos electrónicos en la escuela? Para responder a la pregunta, se llevó a cabo una búsqueda bibliográfica para comprender los problemas importantes que implican los juegos electrónicos. La metodología fue de investigación bibliográfica, de carácter cualitativa, se utilizaron los siguientes términos de búsqueda: juegos electrónicos seguido del operador booleano AND y el término escuela. El período fue 2012-2024, período en el que aparecieron el primer y último artículo, la investigación se realizó en 2024, en la plataforma Coordinación de Perfeccionamiento del Personal de Educación Superior (CAPES), los criterios de inclusión fueron pertenecer al área de Educación Física, estar relacionado con la escuela, estar en idioma portugués. Se encontraron 49 artículos, de los cuales sólo diez estaban relacionados con el tema de Educación Física escolar. Los resultados indican que los juegos ofrecen potencial que aún puede ser explorado, los exergames fueron elegidos por tres artículos, los juegos son utilizados en educación infantil, primaria y secundaria, identificados como un factor de motivación en las clases y ayudan a combatir la deserción escolar. Incluso frente a los desafíos enfrentados en el abordaje de las tecnologías y la falta de formación específica, los docentes demuestran conocimientos técnicos sobre los juegos, logrando utilizarlos ya sea como contenidos de Educación Física o como estrategia de enseñanza.

Palabras clave: Juegos Electrónicos. Contenidos Didácticos. PIBID. Escuela.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos são um conhecimento que precisam ser compreendidos e tratados como problemática, significativa da Educação Física. A pesquisa realizada tem como proposta a elaboração de unidade didático pedagógica para subsidiar as intervenções executadas pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco

Ao pesquisarmos os jogos, nos deparamos com uma complexidade de aspectos pois os jogos apresentam significações diferentes, a depender de local e contexto cultural onde estão inseridos. Nesse sentido, autores como Johan Huizinga (2007), Tizuko Kishimoto (1995) e Fausto Amaro (2016), ao estudarem o surgimento do jogo, indicam que o mesmo, sempre esteve presente em diferentes tempos e espaços, na cultura de diferentes povos.

Para o historiador Huizinga, em seu livro Homo Ludens (2007), o jogo é anterior à cultura,

> pois está, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. (Huizinga, 2007, p. 3)

Estudos históricos, realizados através de pinturas rupestres, nas paredes de cavernas, que o homem já jogava, deixando evidente que os jogos e as brincadeiras estão presentes na vida humana há milhares de anos. De acordo com Suraya Darido e Osmar Júnior (2015), o jogo foi fundamental no desenvolvimento da humanidade. Para o Coletivo de Autores (1992), o jogo permite recriar a realidade e o mundo por meio do princípio lúdico.

Ao longo da história, o ser humano vem atribuindo diferentes significados ao jogo, desse modo, podemos considerar que o jogo se perpetuou devido a transmissão entre as gerações, uma vez que "a tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma" (KISHIMOTO, 2017, p. 48).

O jogo possui possibilidades que entram como metáfora inspirando-nos e permitindo-nos desfrutar o prazer do envolvimento em uma brincadeira de criação e de (re)criação. Segundo Caillois (1990),

> [...] ‹‹jogo›› designa não somente a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos de um conjunto complexo. A energia que lhe dá o movimento constitui decerto uma preciosa inovação num mundo essencialmente em mudança, cujos dados são praticamente infinitos e, por outro lado, se transformam sem cessar (CAILLOIS, 1990, p. 10).

Outros jogos envolvem objetivos específicos, jogos de esportes, baseados nos esportes que já existem, e por fim jogos de estratégia, que simulam situações fictícias em que o jogador desenvolve estratégia no sentido de consecução de um objetivo (GROS, 2007). Segundo Huizinga (1996 p.6)

> o jogo ultrapassa a esfera da vida humana e é impossível que tenha em seu fundamento qualquer elemento racional…, sua existência não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou qualquer concepção do universo. todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista…Mas reconhecer é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material.

O autor ainda esclarece que se analisarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa imaginação da realidade, ou seja, transformação da realidade em imagens, nossa preocupação consiste em captar o valor e o significado dessas imagens e dessa imaginação. A ação destas imagens no próprio jogo, nos ajuda a compreendê-lo como fator cultural da vida (Huizinga 1996).

O nosso objetivo é voltado a compreensão do jogo eletrônico enquanto objeto de ensino da Educação Física, que compreende o jogo enquanto conteúdo de ensino que vai além de considerar como uma estratégia pedagógica. Desta forma buscando historicizar seu desenvolvimento, conceituar o jogo eletrônico e o que o diferencia de outros jogos.

2 JOGOS ELETRÔNICOS

O jogo eletrônico traz em si certo grau de complexidade, seu surgimento e desenvolvimento necessita a presença da tecnologia, têm evoluído de forma a trazer uma maior experiência de interatividade aos usuários.

A história do jogo eletrônico[1] inicia segundo o jornal Times em 1950, pelo acadêmico do curso de ciência da computação, o britânico Christopher Strachey a partir de jogo de damas, se tornando populares apenas nas décadas de 1970 e 1980. Inicialmente com jogos de arcade, ou seja, os fliperamas instalados em estabelecimentos comerciais desta forma se popularizando.

A partir de então o desenvolvimento tecnológico aprimoram os equipamentos, a forma dos jogos, tornando-os mais próximos do real, oferecendo aos jogadores possibilidades e recursos, melhorando a experiência, se tornam formas de entretenimento e elemento da cultura moderna.

Conceitualmente podemos dizer que o jogo eletrônico pode ser compreendido enquanto um dispositivo tecno cultural onde de acordo com Mendes (2005, 2006) estão envolvidos com o consumo, marketing, educação, mídia, informática, que fazem parte do cotidiano e da vida humana, e suas implicações são culturais e sociais pois envolvem estratégias tanto de lazer quanto de Marketing e consumo inseridos em saberes históricos, geográficos e mitológicos.

[1] https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos

Os elementos que tornam o jogo eletrônico diferente de outros jogos são segundo Petry (2016), a tela digital, pois ela permite o acesso do jogador aos resultados digitais virtuais. Assim sendo, as tecnologias digitais presentes nestes jogos constituem o ciberespaço. Para Lévy (1999, p. 92) "o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores".

Os jogos podem ser classificados de acordo com seu conteúdo, jogos de ação, se baseiam em reações instantâneas, jogos de aventura, o jogador explora um ambiente virtual; jogos de luta, que envolvem combates entre os personagens, jogos de RPG, há um papel definido para o jogador dentro do jogo (GROS, 2007).

O desenvolvimento das tecnologias e internet ampliam as interações de apenas um jogador com a máquina, geralmente mais simples e baseados em arcadas, ou seja, máquina de jogo operada por moedas, tradicionalmente encontrada em estabelecimentos públicos como fliperamas, e que se caracteriza por jogabilidade curta, focada em reflexos e habilidades, sem complexidade estratégica ou de quebra-cabeças. Tais jogos podem ser jogados em grupos, com os jogadores jogando juntos no mesmo espaço sem a internet e grupos com os jogadores jogando juntos o mesmo jogo em espaços físicos destintos, utilizando a internet. Retondar e Harris (2013) afirmam que os jogadores se transformam em personagens por meio de criação e vivências no jogo. Os autores ainda citam a possibilidade dos jogos eletrônicos de apoiarem o ensino,

> Com as constantes melhorias nos campos da computação gráfica e da interatividade, os jogos eletrônicos, cada vez mais, proporcionam aos jogadores uma experiência próxima ao real, o que aumenta a capacidade dos jogos de apoiar o ensino, permitindo a exploração da Zona de Desenvolvimento Proximal de cada aluno, que graças aos desafios e decisões presentes nos games, que desafiam um pouco mais além do permitido por sua experiência (RETONDAR e HARRIS, 2013, p.184,185).

Os autores indicam que no ambiente educativo os jogos eletrônicos podem ser criados a partir dos jogos tradicionais, sendo um avanço no mercado de recursos disponíveis para a educação. Outros fins ainda afiguram como importante na utilização dos jogos enquanto recurso terapêutico, como forma de atenuar a dor (FLAUSINO, 2006).

Alguns fatores negativos devem ser levados em conta, o vício, uma vez que sendo uma atividade que proporciona prazer poderá levar o jogador a passar grande número de horas no jogo, esquecendo suas necessidades básicas de acordo com Retondar e Harris (2013).

> Biologicamente falando, pode-se dizer que muitas pessoas que jgam com- pulsivamente necessitam do ato repetitivo para produzir níveis de excitação suficientes para que haja a produção e secreção de dopamina. Assim, sentem a necessidade de compensar por essa carência por meio do comportamento compulsivo e excitante. (RETONDAR e HARRIS, 2013, p.186).

Um exemplo do vício, na atualidade, que tem sido prejudicial com casos até de suicídio e destruição de famílias, é o jogo do tigrinho realizado através da bets, plataforma de apostas por meio de cotas fixa, vários casos de pessoas atraídas pela falácia de dinheiro fácil.

Outro fator são as formas de violência, o avanço tecnológico com efeitos especiais extremamente reais, deixando mais explicitas as formas de violência de lesões e morte, existente nos jogos eletrônicos, quanto mais violento e melhor a qualidade gráfica, melhor é o jogo. (ANACLETO et al., 2004).

Em tradução de análise de pesquisa, com mais de trezentos jogos, realizada por (Gutiérrez et al, 2008) e traduzida por Retondar e Harris (2013), ficou constatada a presença nos jogos eletrônicos, de atos violentos com assassinatos, lutas e assaltos, observou-se também incentivo à competitividade, à força, hostilidade e a outras características em quase todos os jogos que foram analisados, para os autores.

3 A ESCOLA E O CONTEÚDO JOGOS ELETRÔNICOS

A escola como lócus de tratar o conhecimento produzido pela humanidade pela sua função social, segundo Saviani (1980, p.51) que é "ordenar e sistematizar as relações homem-meio para criar as condições ótimas de desenvolvimento das novas gerações [...]. Assim a finalidade da educação é o próprio homem, o que para Saviani (1980, p.52) é "torná-lo cada vez mais capaz de conhecer os elementos de sua situação a fim de poder intervir na realidade transformando-a no sentido da ampliação da liberdade, comunicação e colaboração entre os homens". O que implica, para o autor, sistematizar objetivos de forma clara e precisa. Tratar pedagogicamente o conteúdo jogos eletrônicos, consiste em observar que não é um conteúdo neutro.

No Componente curricular Educação Física, o jogo faz parte integrante do currículo normatizado oficialmente por meio dos Parâmetros Curriculares Nacional (BRASIL, 1997, 1998, 2000). Tal documento pondera a importância do jogo como conteúdo necessário por ter em seu bojo as regras que precisam ser discutidas e analisadas como estratégia que devem ser apreciadas criticamente.

Outro documento normatizador é a Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2018) considera os jogos eletrônicos como importante conteúdo por desenvolver habilidades em diferentes áreas um conhecimento interdisciplinar, parte da cultura contemporânea. Na BNCC o alfanumérico propõe,

> [EF67EF02] - Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. Essa habilidade aborda a identificação das transformações nos jogos eletrônicos devido aos avanços tecnológicos e suas implicações nas demandas corporais dos jogadores (BNCC, 2018, p.235).

Ao trabalhar o conteúdo jogo, o professor precisa levar os alunos a reflexão, os jogos possuem algoritmos que induzem a formas de pensar que formam os jogadores. Tanto a história como os personagens dos jogos são estruturados para ensinar o jogador como jogar. Os personagens masculinos elaborados com características de força, virilidade, as personagens femininas elaboradas com características de beleza, sensualidade, com habilidades físicas para enfrentar os vilões, o bem o mal, o herói o vilão. Tudo aí encontram-se como modelos que podem cair em formas distópicas. A aula pede reflexão e o trato pedagógico sobre todos os elementos do jogo.

4 METODOLOGIA

O estudo trata de uma pesquisa, buscando compreender como o conhecimento se encontra produzido, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, para Fonseca (2002), é realizada.

> [...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Segundo Gil (2002) a pesquisa bibliográficase desenvolve a partir de material já elaborado constituído de livros e artigos científicos. Corroborando com Gil (2002), Severino (2007) afirma que a pesquisa bibliográfica é realizada por

> [...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (SEVERINO, 2007, p. 122).

A pesquisa foi realizada no site da CAPES, por ser avaliado, por pares e bem qualizado, estando ainda vinculada ao Ministério da Educação. Foram utilizados como termos de busca: jogos eletrônicos seguida pelo operador booleano AND e o termo escola, os critérios de inclusão foram pertencer a área de Educação Física, relacionados a escola, estar em português. O período foi de 2012- 2024, período em que apareceram o primeiro e o último artigo, a pesquisa foi realizada em 2024.Os resultados serão apresentados a seguir.

5 RESULTADOS

Dos 49 artigos encontrados, referentes a Educação Física foram apenas 10, os demais se referiam às áreas matemática, biologia, pedagogia, geografia. Outros utilizavam os jogos para tratarem

de temas como sexualidade, identidade, inclusão, análise espacial no ensino médio, inclusão de novos significados, caracterização de brincadeiras, letramento digital, prevenção a violência, representação do espaço e da paisagem nas telas de videogame.

Quadro 1: Resultados

ARTIGO	AUTOR(ES)	REVISTA E ANO
Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes	Santos, Marcio Antonio Raiol dos; Monteiro, Elane Pinheiro	Debates em Educação (2022)
Educação Física e jogos eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas	Araújo, Javan dos Santos; Souza, Wellington Lins de; Souza, Alessandra Araújo de; Santos, José Carlos dos; Ribeiro, Jhonata de Carvalho; Brito, Aline de Freitas	Educação: teoria e prática (2021)
Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do Ensino Fundamental: relações com a Educação Física	Constantino, Marcio Turini; Vasconcellos, Carlos Henrique Ribeiro; DaCosta, Lamartine Pereira; Mataruna-dos-Santos, Leonardo José	Pensar a Prática: Revista da Pós-graduação em Educação Física escolar (2015)
Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física escolar	Rodrigues Júnior, Emilio; Sales, José Roberto Lopes de	Conexões (Universidade Estadual de Campinas) (2012)
Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental	Silva, Marcelo Andrade	Motrivivência: Revista de Educação Física, esporte e lazer (2021)
Educação Física escolar e o envolvimento dos alunos: o uso dos exergames	Silva, Siomara Aparecida da; Lourenço, Guilherme Roberto; Caríssimo, João Marcelo N.	Caderno de Educação Física e Esporte (Online) (2024)
Os desafios enfrentados pelos professores de Educação Física na rede estadual de ensino de Ponta Grossa – Paraná	Cordeiro, Mariana Gaburro; Sousa, Diego Petyk de; Paula, Erica Fernanda de; Antunes, Alfredo Cesar	Caderno de Educação Física e Esporte (Online) (2021)
Tecnologias digitais/mídias e a Educação Física escolar: uma revisão sistemática	Rodrigues, Aline Britto; Lima, Thiago Cloves Silva	Caderno de Educação Física e Esporte (Online) (2024)
Categorização do jogo para a pré-escola a partir da concepção da cultura corporal	Antonio, Rafael Oliveira de	Revista Eletrônica de Educação (São Carlos) (2024)
Possibilidades da implementação da Lei 10.639/03 nos conteúdos obrigatórios da Educação Física escolar	Souza Castro, Esterlandia; Henrique da Silva, Maria Eleni	Retratos da Escola (2023)

Fonte: Os autores (2025)

Os dados apontam:

O artigo intitulado, Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes (2022), abordou como os jogos eletrônicos na educação física escolar e buscou compreender as possibilidades didático-pedagógicas de utilização deles na Educação Básica. Metodologicamente a investigação foi definida como pesquisa documental de cunho qualitativo, que contou como fonte de análise, um conjunto de documentos produzidos por docentes da disciplina Educação Física em uma escola pública da região Norte do Brasil durante o período de 2014 a 2020,

e que evidenciavam a utilização dos jogos eletrônicos com fins educacionais. Tais documentos foram categorizados e analisados por meio da "análise temática". O estudo evidenciou que os docentes mesmo diante dos desafios de abordar as novas tecnologias em suas aulas e a ausência de formação específica, demonstram conhecimento técnico dos games que utilizam o movimento corporal e conseguem empregá-los nos mais diferentes contextos da Educação Física. Este artigo evidencia o uso dos jogos eletrônicos que relacionados ao movimento físico.

O artigo intitulado, Educação Física e Jogos Eletrônicos: uma proposta educativa para as aulas (2021), evidenciou que os docentes mesmo diante dos desafios de abordar as novas tecnologias em suas aulas e a ausência de formação específica, demonstram conhecimento técnico dos games que utilizam o movimento corporal e conseguem empregá-los nos mais diferentes contextos da Educação Física, quer seja como um recurso pedagógico para o ensino dos conteúdos/conhecimento da Educação Física, ou como o próprio conteúdo/conhecimento específico da disciplina. Este artigo sugere os jogos eletrônicos em outros contextos da Educação Física.

O artigo intitulado, Perfil e Percepção do uso de Jogos Eletrônicos por alunos do Ensino Fundamental: Relações com a Educação Física, (2015), foi sobre os exergames, jogos eletrônicos que combinam a atividade física com a ludicidade dos videogames, Os dados do presente estudo demonstram que, em uma escola da cidade de Teresina-PI, os exergames foram responsáveis pelo aumento significativo da participação dos alunos de 7º e 9º anos do ensino fundamental nas aulas de Educação Física. Além disso, os jogos virtuais foram bem aceitos enquanto proposta educativa a ser utilizada durante as aulas. Este artigo sugere um tipo de jogo eletrônico que alia atividade física com a ludicidade dos videogames, o que se refere a um conteúdo de ensino da Educação Física.

O artigo intitulado, Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar, (2012) buscou identificar o perfil do uso de TICs por alunos do ensino fundamental e verificar a relação entre os valores percebidos por estes alunos na prática de JEs com os valores desenvolvidos nas aulas de Educação. Os resultados indicam como possibilidade de desenvolver valores do esporte integrando a prática da Educação Física com JEs constituintes da cultura desses alunos. Este artigo apresenta os Jogos enquanto estratégias para desenvolver valores do esporte.

O artigo intitulado, Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental (2021), procurou verificar a opinião dos professores quanto ao uso dos jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar e a aceitação dos alunos quanto ao uso dos jogos nas aulas de educação física. Foram pesquisados 100 professores e 350 alunos. A coleta de dados foi feita através de entrevista estruturada e posterior transcrição, onde se puderam verificar quais os jogos eram conhecidos pelos professores, a vivência com os jogos, a utilização dos jogos em suas aulas de Educação Física e a transformação de certos jogos em realidade nas aulas. O estudo conclui que a maioria dos professores (69,26%) faria uso dos jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico da

Educação Física Escolar e 85,35% dos alunos aceitariam os jogos nas aulas, 30,74% dos professores opinaram que não fariam uso dos mesmos e 17,65% dos alunos não faz questão dos jogos. Este artigo apresenta que grade número de professores (69,26%) utilizam o jogo eletrônico como conteúdo de ensino.

O artigo intitulado, Educação física escolar e o envolvimento dos alunos: o uso dos exergames (2024), propõe a utilização de jogos eletrônicos enquanto objeto de conhecimento para os anos iniciais do ensino fundamental em uma escola particular na cidade de Cubatão/SP durante o período de pandemia de COVID-19, considerando o distanciamento social e realização de aulas síncronas de forma remota. Os principais resultados alcançados foram: participação expressiva dos alunos, identificação de características provenientes do uso dos jogos, possibilidade de articulação dos conhecimentos e peculiaridades de sua utilização, além do desenvolvimento da ressignificação e de sua adaptação. Uso dos exergames durante o período de pandemia de COVID-19. Este artigo

O artigo intitulado, Os desafios enfrentados pelos professores de educação física na rede estadual de ensino de Ponta Grossa – Paraná (2021), sugere o exergame como solução para a evasão escolar dos alunos nas aulas de Educação Física escolar, indicando uma inovação nas aulas, por exemplo o uso da tecnologia. O exergame é uma plataforma de videogame com a possibilidade de interação motora que apresenta desafios e permite a prática de atividade física, podendo ser utilizado nos diversos conteúdos das aulas de Educação Física e que proporciona uma ampliação do processo de ensino-aprendizagem na escola. o resultado observado nas aulas de educação física, que em vários momentos os alunos estavam desmotivados com as atividades, e com a inserção dos jogos eletrônicos, obteve-se uma motivação maior dos alunos nas práticas. Houve relatos positivos sobre a utilização dos exergames, tanto pela prática corporal, quanto pela atividade ter sido prazerosa para os alunos. Além disso, os alunos demonstraram resistências durante a prática, por exemplo, nas atividades de dança, entretanto, muitos relatos de alunos que não praticavam, progrediram com o uso da tecnologia. Percebeu- se que o exergame é uma possibilidade de ferramenta nas aulas de Educação Física capaz de motivar os alunos a participar das atividades propostas pelo professor. exergame é uma plataforma de videogame com a possibilidade de interação motora que apresenta desafios e permite a prática de atividade física resistência de alunos em alguns conteúdos, assim o jogo aqui foi utilizado enquanto recurso motivacional.

O artigo intitulado, Tecnologias digitais/mídias e a educação física escolar: uma revisão sistemática (2024), buscou identificar os desafios da profissão docente enfrentados pelos professores de Educação Física atuantes na Rede Estadual de Ensino da cidade de Ponta Grossa - Paraná. a metodologia consistiu em entrevistas os sujeitos foram doze professores de Educação Física e os dados foram analisados com o auxílio do software Iramuteq. Os resultados apontam que: os professores apresentam dificuldade em trabalhar com alguns conteúdos do currículo, principalmente os que exigem

materiais diversificados, como esportes de aventura e jogos eletrônicos; as condições de trabalho não são consideradas ideais, principalmente no que refere-se a materiais e espaço; os professores consideram que alguns desafios enfrentados são característicos das escolas públicas; ainda há certa resistência dos alunos quanto às aulas teóricas; há relatos que indicam desvalorização da disciplina, se comparada com as demais. Conclui-se que a dificuldade de trabalhar com os conteúdos propostos pela Base Nacional Comum Curricular e Currículo da Rede Estadual Paranaense, são considerados novos tanto para os professores, como para os alunos. Este artigo apresenta o jogo enquanto um recurso para minimizar dificuldades.

O artigo intitulado, Categorização do jogo para a pré-escola a partir da concepção da cultura corporal (2024), a relação escolar entre a educação infantil e o jogo é algo presente, porém nem sempre explorado em suas potencialidades, visando uma formação desenvolvente da criança pequena. Assim, o jogo acaba representando um momento de recreação e pausa das atividades de sala de aula. Parte dessa problemática, o objetivo desta pesquisa foi propor uma categorização inicial do jogo para a pré-escola a partir da concepção da cultura corporal, auxiliando o professor em sua prática de ensino. O resultado apresenta que a literatura da área mostrou o jogo como um conteúdo pouco explorado na educação infantil e associado, de forma equivocada, a brincadeiras de parque ou recreação, seguindo o propósito de desenvolvimento motor e diversão. Assim, o papel do jogo na ontogênese da criança é gestar a cultura corporal mediante sua prática. O estudo conclui que apesar das limitações relacionadas à categorização proposta necessitar ser testada/aperfeiçoada, inclusive em uma pesquisa de campo, foi elaborada uma primeira aproximação desse tema, encorajando futuras investigações e o reconhecimento do jogo como um conhecimento escolar na pré-escola. Neste artigo entendemos que o jogo foi utilizado como um recurso recreativo.

O artigo intitulado, Possibilidades da implementação da Lei 10.639/03 nos conteúdos obrigatórios da Educação Física escolar (2023), teve como objetivo, elaborar e validar possibilidades pedagógicas para o cumprimento da Lei 10.639/03 a partir do diálogo com os conteúdos da Educação Física na escola, tendo como base as Danças, os Jogos eletrônicos e os Esportes, segundo a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, subsidiadas pelos princípios pedagógicos de inclusão, contextualização e participação ativa de alunos e alunas. Procurou-se, ainda, compreender a realidade de professores/as quanto ao conhecimento da Lei dentro da escola e as possibilidades de sua aplicação nas aulas de Educação Física. Foram evidenciados avanços significativos e resultado positivo quanto à validação das aulas desenvolvidas, pensando na sua exequibilidade com um grupo colaborador. Neste artigo observamos que o jogo foi usado enquanto um recurso metodológico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo oferece potenciais que ainda podem ser explorados, os exergame foram escolhidos por três artigos, pelas características onde se conjuga a prática, Segundo Nunes et al (2023), os jogos eletrônicos podem ser o primeiro passo para a aprendizagem de algum esporte envolvendo aspectos motivacionais gerando o engajamento que vem da prática, auxiliando no ensino de regras, habilidades podendo fazer a interface entre a atividade virtual e o ciberespaço.

Os jogos eletrônicos segundo os dados são utilizados tanto na educação infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, apontado como fator motivacional nas aulas e ajudam no combate a evasão das aulas.

Mesmo diante de desafios enfrentados em abordar as tecnologias e ausência de formação específica, demonstram conhecimentos técnicos sobre os jogos, conseguindo utilizar os mesmos nos diferentes contextos da Educação Física.

Com base em Petry (2016), os jogos eletrônicos, na cultura contemporânea, podem se apresentar em múltiplas facetas, Nunes (2023), afirma que não se constitui em novo objeto de conhecimento, porém produzem possibilidades diversificadas de experiência estética quer seja para os consumidores ou jogadores de entretenimentos culturais.

Apesar dos jogos eletrônicos serem considerados como conteúdo de ensino da Educação Física apenas 3 artigos evidenciam seu ensino nesta vertente, 8 artigos utilizam estes jogos enquanto, recurso, estratégia para o ensino de outros conteúdos.

REFERÊNCIAS

ANACLETO, M. N.; ROSA, C. A.; SILVA, E. **Estímulo à violência com jogos eletrônicos.** Florianópolis, 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/271158203_Jogos_eletronicos_e_violencia Acesso em 10/04/2025.

AMARO, F. Narrativas Midiáticas sobre a relação entre corpo e jogos olímpicos nas décadas de 1890 e 1900. **Revista Brasileira de Estudos da Presença [online]**. 2016, v. 6, n. 3, pp.406-428. Disponível em: https://doi.org/10.1590/2237-266061956. Acesso em: 30 set. 20.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** ensino médio. Brasília: MEC, 2000.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2° grau – série formação do professor.

DARIDO, S. C.; JÚNIOR, O. M. S. Para ensinar educação física: Possibilidades deintervenção na escola. Campinas, SP: Papirus, 2015.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A descoberta do fluxo:** a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

FLAUSINO, R. **os jogos Eletrônicos e seus impactos na sociedade.** 2006. Disponível em: https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/7103 acesso em 10/04/25.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo, SP: Atlas, 2002

GROS, B. **Digital games in education:** The design of games- based learning environments. Journal of research on technology in education, v. 40, n. 1, p. 23-38, 2007

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva,2007.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2017.

NUNES, Rodrigo Tavares ; FÚ, Ho Shin ; OLIVEIRA, Rodrigo Falcão Cabral de; SOUZA, Larissa da Silva; SILVA. Pedro Henrique Bezerra da; MELO, Marcelo Soares Tavares de. Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física. **Revista Pensar a Prática**. 2023, v.26: e.72943.

PETRY, L. C. **O Conceito Ontológico do Jogo.** *In:* ALVES, L.; COUTINHO, I. J. (Orgs.). Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas, SP: Papirus, 2016, cap. 1, p. 17-43.

SEVERINO, A. J. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo, SP: Cortez, 2007.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 92.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos:** diversão, poder e subjetivação. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MENDES, C. L. **Jogar jogos eletrônicos:** que lazer é esse? Licere, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p. 52-64, Jun. 2005.

RETONDAR, Moebus José; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos Eletrônicos e Violência. Motrivivência Ano XXV, No 40, P. 183-191 Jun./2013.

SAVIANI, D. Educação: do senso comum à consciência filosófica. São Paulo: Cortez Autores Associados, 1980.