



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL – CUNCAST  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**RUAN FELIPE DE OLIVEIRA BORGES COSTA**

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

**CASTANHAL-PA  
2018**

RUAN FELIPE DE OLIVEIRA BORGES COSTA

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade Federal do Pará do Campus de Castanhal, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Orientadora: Profa. Dra. Darinêz de Lima Conceição.

CASTANHAL-PA  
2018

RUAN FELIPE DE OLIVEIRA BORGES COSTA

**JOGOS ELETRÔNICOS COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal do Pará, do Campus Universitário de Castanhal, como requisito necessário para obtenção de diploma da Licenciatura em Educação Física.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Darinez de Lima Conceição.

**Banca examinadora:**

---

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Darinez de Lima Conceição  
Universidade Federal do Pará – UFPA

---

Membro: Prof. Dr. Antônio Valdir Monteiro Duarte  
Universidade Federal do Pará- UFPA

---

Membro: Prof.<sup>ª</sup> Dr.<sup>a</sup> Dalva De Cassia Sampaio Dos Santos  
Universidade Federal do Pará- UFPA

Apresentado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Conceito: \_\_\_\_\_

Dedico este trabalho ao meu avô João e a minha avó Sátira pois sem eles eu não teria  
chegado até aqui.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer à Deus por ter me dado o dom da vida, a minha mãe por sempre me criar no caminho certo e longe das iniquidades da vida e, ao meu pai que mesmo distante me auxiliou quando eu precisei.

Ao meu avô Anísio e a minha avó Nete, eu sei que onde eu estiver, vocês sempre estarão comigo. Aos meus padrinhos Flávio e Francemary que independente do dia, data ou hora sempre vão estar dispostos a me ajudar no que for preciso. Independente do que aconteça, eu sei que vocês moveriam o mundo de lugar por mim, caso fosse preciso, amo vocês “pai” e “mãe”.

Ao meu avô João e a minha avó Sátira que mesmo vindo de uma infância pobre e de uma tribo indígena respectivamente, trabalharam com muita luta e se dispuseram para que eu tivesse o melhor possível durante toda a minha vida. A minha tia Paula que me adotou e me acolheu como seu terceiro filho desde a infância, possibilitando diversas experiências no decorrer de minha vida. E a minha tia Nazaré que cuidou de mim, durante a infância.

Ao longo de toda a minha caminhada algumas pessoas se tornaram muito presentes e importantes em meu viver. Dentre eles estão os meus quatro novos “irmãos”, Alexandre Miranda, Paulo Vasconcelos, Saulo Trindade, Thiago Lima que sempre estiveram presentes e dispostos a me ajudar quando eu precisei, mesmo quando ninguém mais estava lá, eu sempre soube que podia contar com vocês.

Ao meu grupo de estágio denominado Nescau, cujos componentes eram: Hugo Lopes, Luan Lourenço, Márcio Gabriel e Wenderson Lenon, apesar do estresse, vocês sempre me fizeram rir demais.

E aos meus amigos Alayla Rodrigues, Daniel Henrique, Jhonatan Gaia, Luísa Castanheira, Marcos e Marcus Vinicius, Murilo Santos e Paulo Ricardo que apesar das brigas, discussões, empréstimo de material e vontade de sair na porrada, vocês fizeram a faculdade ser aturável e fácil de lidar para mim.

E a minha orientadora Dr<sup>a</sup> Darinêz Lima, por toda calma e paciência comigo.

## RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar a produção científica acerca dos jogos eletrônicos na educação física escolar. Como metodologia, esta pesquisa realizou uma revisão bibliográfica, no intuito de analisar e elencar o uso dos jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de Educação Física. A estratégia de pesquisa, foram utilizados um buscador acadêmico (Google Acadêmico) e uma biblioteca digital a *Scientific Eletronic Library Online* (SCIELO), um dos principais periódicos referentes as pesquisas desenvolvidas na área de Educação Física no Brasil, sendo ele a *Revista Brasileira de Ciência do Esporte*. A amostra constitui-se de seis trabalhos. As publicações analisadas discorrem sobre as principais características acerca dos jogos eletrônicos na pratica pedagógica da Educação Física, relacionando-os diretamente com o convívio social dos alunos e o ambiente que estão inseridos. As publicações sobretudo as de Athayde (2016) e Machado (2017) destacam que é necessário um maior preparo e diálogo com os jogos eletrônicos, utilizando-os a partir de um caráter lúdico e de maior atratividade para o público infanto-juvenil, não deixando de lado o modo de ensino convencional, mas sim se aliando a ele.

**Palavras-chave:** Educação Física. Exergames. Jogos Eletrônicos.

## ABSTRACT

This study aimed to analyze the scientific production about electronic games in school physical education. As a methodology, this research carried out a bibliographical review, in order to analyze and list the use of electronic games as content in Physical Education classes. The research strategy was used an academic search engine (Google Scholar) and a digital library to Scientific Eletronic Library Online (SCIELO), one of the main journals referring to research developed in the area of Physical Education in Brazil, being the Brazilian Journal of Science of Sport. The sample consisted of six papers. The analyzed publications discuss the main characteristics about electronic games in the pedagogical practice of Physical Education, relating them directly to the social life of the students and the environment they are inserted. The publications, especially those by Athayde (2016) and Machado (2017), point out that greater preparation and dialogue with the electronic games is necessary, using them from a playful and more attractive character for the infanto-juvenile audience, not leaving the conventional way of teaching, but rather allied to it.

**Keywords:** Electronic Game; Exergames; Physical Education.

## LISTA DE ABREVIações, SIGLAS E SIGNIFICADOS

<b>BASEBALL:</b>	Esporte em que se utiliza uma bola e bastão, tendo como objetivo acumular pontos batendo o bastão na bola lançada.
<b>CIBERCULTURA:</b>	Produzida pela interconexão de computadores, na qual ela se emerge e se transforma.
<b>ERA DIGITAL:</b>	Nome dado ao período que vem após a era industrial, mais especificamente a partir da década de 80.
<b>EXERGAMES:</b>	Termo utilizado para jogos de vídeo que também são uma forma de exercício.
<b>HEALTH GAMES:</b>	Jogos que promovem à saúde.
<b>JE:</b>	Jogos Eletrônicos.
<b>ODYSSEY:</b>	Console de videogame popular nos anos 70 e 80.
<b>PCN'S:</b>	Parâmetros Curriculares Nacionais.
<b>SCIELO:</b>	<i>Scientific Eletronic Library Online.</i>
<b>SMARTPHONES:</b>	Celular com tecnologias avançadas, que inclui programas executados equivalentes aos dos computadores.
<b>SOFTWARE:</b>	Programas armazenados em discos do computador, destinado a uso com equipamento audiovisual.
<b>TIC's; TDIC's:</b>	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	(10)
<b>1 ASPECTOS METODOLÓGICOS</b> .....	(15)
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	(16)
2.1 Jogos Eletrônicos no Contexto Sócio Cultural.....	(17)
2.2 Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física .....	(17)
<b>3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS</b> .....	(18)
3.1 Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios.....	(19)
3.2 O lugar dos jogos eletrônicos na educação física escolar para jovens do ensino médio.....	(19)
3.3 Jogos digitais na educação física escolar: Just Dance Now vai para a sala de aula.....	(20)
3.4 Os exergames e a educação física escolar na cultura digital.....	(21)
3.5 Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escola.....	(21)
3.6 Exergames no currículo escolar: uma metodologia para as aulas de educação física.....	(22)
3.7 Jogo Eletrônico, mocinho ou vilão?.....	(23)
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	(25)
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	(26)

## INTRODUÇÃO

Partindo da constatação que a inserção dos jogos eletrônicos na educação física escolar ainda é vaga, encontra-se a necessidade de se dialogar sobre o tema proposto a partir de uma revisão sistemática acerca dos jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de educação física.

A partir de uma pesquisa realizada no campus da Universidade Federal do Pará Campus-Castanhal constatou-se que, nos últimos 10 anos, não há nenhum registro no acervo da biblioteca de artigo ou monografia que remetesse ao tema em destaque, como exemplifica a Quadro I:

**Quadro I** – Referente à pesquisa realizada no acervo da biblioteca do Campus

<b>Ano</b>	<b>Educação Física</b>	<b>Jogos eletrônicos</b>
2008	33	0
2009	26	0
2010	24	0
2011	32	0
2012	-	0
2013	40	0
2014	58	0
2015	08	0
2016	91	0
2017	32	0

Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa

A partir do quadro acima é possível perceber que o tema jogo eletrônico ainda não se encontra difundido no campus, e se faz necessário iniciar estudos e aprofunda-los acerca do tema. Com o intuito de aprimorar o saber, e assim contribuir para o meio acadêmico.

## O JOGO

Em sua forma primordial o jogo, segundo Huizinga (2001, p.1) “é um fato que é anterior a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” [...].

O autor relata que No jogo há algo no jogo que transcende a finalidade biológica, o seu sentido, que determina sua carga intensa e múltipla de significados. E em primeiro lugar, aparece o seu sentido como divertimento.

O jogo proporciona um intervalo no cotidiano, podendo-se introduzir um espaço lúdico no meio do sério. Em alguns momentos o jogo foge do controle e não consegue ser aprisionado na racionalidade; que é quando ele provoca o desligamento do cotidiano para introduzir um mundo de faz de conta, de ficção.

A partir da pronúncia da palavra jogo se faz a reflexão acerca do que a palavra significa, pesquisando seu significado, jogo advém do latim o lat.cl. *ludus*, e que quer dizer 'recreação'.

A flexibilidade de inserção do jogo nos diversos meios culturais traz à tona as diversas possibilidades de se trabalhar tal temática, podemos utilizar o jogo em sua forma primordial como ferramenta de recreação, entretanto com o avanço da tecnologia e da sociedade, surgem novas possibilidades de se trabalhar o jogo, podendo-se utilizar dele como uma possibilidade visual e integrativa de ensinar matemática, visto que há a possibilidade de utiliza-lo como um quebra cabeça para ensinar formas geométricas.

Dentre seu emaranhado de diversos componentes inclusos no universo do jogo, algo que poderíamos destacar e que o jogo pode ser visto como um resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e como um objeto. Como nos relatam os autores Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989).

De acordo com a BNCC (2016):

Os jogos exploram atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. (2016 p. 212).

O jogo pode ser utilizado como ferramenta auxiliar de ensino. Visto que os jogos possam ser utilizados como o meio de interações sociais específicas entre seus participantes ou para aprimorar o ensino a partir de suas dinâmicas.

Os jogos de acordo com a BNCC (2016) Provocam a vivência de práticas corporais, emitindo um envolvimento corporal na realização das mesmas. Com a observação e análise das próprias vivências corporais, que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em prol de uma sociedade democrática.

Desde os primórdios até os dias atuais, o jogo vem evoluindo e se reinventando, visto que a partir do século passado houve uma maior conexão entre o jogo e a tecnologia, sucedido pelo início da criação dos jogos eletrônicos.

## **A EDUCAÇÃO FÍSICA E A TECNOLOGIA**

O desafio da educação física no contexto da sociedade atual se dá, entre outros elementos, pela necessidade de intensificar o diálogo com o mundo das tecnologias digitais, utilizando-as como instrumento facilitador do processo de ensino-aprendizagem, afinal, tais tecnologias, pode trazer para o contexto escolar o universo virtual e potencializar o diálogo com a “era digital” está que nas palavras de Silva (2001) se define como novo ambiente comunicacional baseado na internet, no site, no game e no *software*.

A partir da década de 1970 com a criação do primeiro aparelho de jogos para televisores que conhecemos o “*Odyssey*”. Os jogos eletrônicos seduzem e fascinam crianças e adolescentes, atualmente a facilidade e praticidade de usufruir dos mesmos através de smartphones e consoles é extensa e se tornou parte de seu cotidiano, em concordância com o que relata Gama (2016), a interação comunicacional passou de fixa para móvel, impulsionada pela disseminação e facilidade de acesso à telefones celulares, *smartphones* e jogos online.

Nesse aspecto a Educação Física trabalha pedagogicamente com as práticas corporais, organizadas em conteúdos que, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) são: o jogo, o esporte, ginástica, a luta e a dança. Estes têm em comum a representatividade corporal, com características lúdicas, de diversas culturas ao longo da história; todos eles redefinem a cultura corporal se utilizando de uma atitude lúdica (BRASIL, 1997, p.23).

Assim sendo, a Educação Física, como área do conhecimento e disciplina curricular obrigatória no ensino fundamental, e facultativa no ensino médio, não pode negligenciar um saber sistematizado, contextualizando o indivíduo no seu próprio meio, a partir da teoria e de uma prática educacional.

[...] é que a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância. Esses recursos permitiram ter o controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicar-se em e colaborar em rede, de acordo com suas necessidades... (VEEN & VRAKING 2009 p.12).

A prática pedagógica baseada nos quatro pilares da educação, segundo documento da Organização das nações unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO, 2010), envolvem como principais fundamentos para a educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Neste contexto cabe à educação estimular a busca pelo conhecimento visando a formação integral do ser humano.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) abordam que os conteúdos presentes na educação física, sejam organizados em três categorias: a atitudinal, que visa lecionar aspectos como atitudes, valores e normas, a procedimental que são relacionados ao saber fazer e a conceitual que trabalha os princípios, conceitos e fatos.

Os conteúdos conceituais e procedimentais devem constituir uma relação de proximidade, na medida em que o principal objetivo da cultura corporal de movimento gira em torno do fazer, de compreender e de sentir o corpo.

O ambiente escolar deve proporcionar ao aluno um local não apenas para lazer e diversão, mas também, propiciar à ele interação social e cultural, afim de molda-lo para a sociedade (BRASIL 1997).

De acordo com o autor Athayde (2016):

[...] É responsabilidade da educação formal, bem como da Educação Física escolar, introduzir em seus currículos e práticas pedagógicas acesso à tecnologia, ao contexto digital e virtual, pois são características cotidianas dos estudantes. (2016, p 13.).

Para Yanaze (2012), a construção de conhecimento por meio de processos pedagógicos estimulados por tecnologias e jogos eletrônicos abordaria de uma forma mais eficiente do que os modelos tradicionais de ensino. Segundo o pesquisador, todo o conteúdo didático – informações, lógicas, raciocínio e valores – é assimilado mais facilmente por meio de jogos lúdicos.

Diante da contextualização apresentada construímos como objetivo geral deste estudo: analisar a produção científica acerca dos jogos eletrônicos na educação física escolar.

Como objetivos específicos destacam-se:

- Analisar escritos que apresentam os jogos eletrônicos como uma ferramenta pedagógica de aprendizagem e ensino;
- Compreender as relações entre ensino e aprendizagem inserindo o jogo digital na prática pedagógica como ação didática nas aulas de educação física;

No que tange a metodologia, esta pesquisa realizou uma revisão bibliográfica, no intuito de analisar e elencar o uso dos jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de Educação Física. A estratégia de pesquisa, foram utilizados um buscador acadêmico (Google Acadêmico) e uma biblioteca digital a *Scientific Eletronic Library Online* (SCIELO), um dos principais periódicos referentes às pesquisas desenvolvidas na área de Educação Física no Brasil, sendo ele a *Revista Brasileira de Ciência do Esporte*. A amostra constitui-se de seis trabalhos.

A referida pesquisa está sistematizada em quatro seções, a saber: em um primeiro momento destacamos a discussão metodológica pela qual se encaminhou a construção deste estudo. Na segunda seção apresentamos a revisão da literatura, em que apresentamos uma construção cultural dos jogos eletrônicos. Na terceira seção destacamos os benefícios dos jogos eletrônicos no processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física. E, por fim, as considerações finais.

## **1. ASPECTOS METODOLÓGICOS:**

A pesquisa caracterizou-se como uma abordagem qualitativa, e se utilizou da técnica da revisão de literatura, que consiste em uma visão geral atual sobre o tema escolhido. Tendo como seu principal foco realizar uma lista dos principais conceitos e estudos já existentes. Através de uma revisão crítica da literatura.

Neste estudo, foram incluídos estudos referentes à inserção dos jogos eletrônicos em aulas de educação física. Na estratégia de busca foram utilizados um buscador acadêmico (Google Acadêmico) e uma biblioteca digital a *Scientific Electronic Library Online* (SCIELO) e um dos principais periódicos da Educação Física brasileira, sendo ele a *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*.

A busca por artigos foi realizada de acordo com as seguintes palavras chave: “Jogos Eletrônicos” “Exergames” e “Videogame”.

Buscou-se complementar o levantamento com a busca manual na biblioteca da Universidade Federal do Pará, porém nenhum artigo referente ao estudo foi encontrado.

Após a identificação dos estudos, realizou-se a seleção dos estudos primários, que correspondem a investigações originais, que constituem a maioria das publicações encontradas nos periódicos estando de acordo com os critérios iniciais de inclusão e com a questão norteadora.

Realizou-se a leitura dos títulos e resumos dos textos selecionados para refinar os critérios de inclusão ou exclusão. Foram incluídos artigos originais publicados entre 2000 e 2018 desenvolvidos no Brasil, os critérios de exclusão

foram: artigos de revisão e que não estavam de acordo com os anos de publicação e a faixa etária escolhida.

A busca pela análise dos artigos constitui-se na leitura na íntegra do estudo e na elaboração de quadro elencando os dados coletados a partir de cada pesquisa que construiu o resultado destacado no Quadro 2.

**Quadro 2 – Artigos Analisados**

<b>Título</b>	<b>Autor(es)</b>	<b>Revista/Ano</b>
Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios	Rafael Savi; Vania Ribas Ulbricht.	2008
O lugar dos jogos eletrônicos na educação física escolar para jovens do ensino médio	Henrique Luís Ribeiro Machado.	2017
Jogos digitais na educação física escolar : just dance now vai para a sala de aula	Rafael Athayde.	2016
Os exergames e a educação física escolar na cultura digital	Ana Flávia de Oliveira Baracho; Fernando Joaquim Gripp; Márcio Roberto de Lima.	RBCE, 2012.
Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar	Emílio Rodrigues Júnior; José Roberto Lopes de Sales.	2012
Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de educação física	Cesar Augusto Otero Vagheti; Karina Longone Vieira; Luis Ulisses Signori; Sheynara Emi Ito Mazza; Silvia Silva da Costa Botelho.	2013

Fonte: quadro elaborado pelo autor do presente trabalho

## **2. REVISÃO DE LITERATURA**

A presente seção analisa escritos que apresentam os jogos eletrônicos como uma ferramenta pedagógica de aprendizagem e ensino, tendo como destaque as aulas de Educação Física.

## 2.1 JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO SOCIO-CULTURAL

Vivemos numa sociedade audiovisual e eletrônica pautada por uma interação constante do ser humano e as mídias digitais, as crianças e os adolescentes, são os que mais vivenciam tal avanço. E a partir disto, constroem novas vivências e saberes por intermédio do espaço virtual.

Segundo Gama (2016)

As crianças, jovens e adolescentes, em idade escolar, e também os adultos, a todo tempo estão sendo submetidos aos mais variados recursos audiovisuais, que de alguma forma estão educando-os, seja em casa, no cinema, nos meios de divulgação eletrônicos ou na internet.

Os jogos eletrônicos em sua maioria demonstram bastante semelhança com os jogos tradicionais, porém podem propor um novo tipo de experiência, além das limitações do mundo real, onde encontramos uma nova linguagem, produzida pelos jovens (Moita 2005).

De acordo com Greenfield (1988,1996), os jogos eletrônicos funcionam como um estimulador de raciocínio e desenvolvimento cognitivo, já Gee (2004) acredita que proporcionar os jogos eletrônicos em sala de aula, traria para as crianças uma perspectiva mais reflexiva, crítica e construtiva.

Há uma enorme variedade de estilos de jogos presentes no contexto atual que estimulam a criatividade, dentre estes, um dos mais famosos é denominado: *the Sims*, que remete à um sobrenome comum nos Estados Unidos, onde você pode criar um personagem de acordo com o seu gosto e simular um ambiente de vida real, “o objetivo inicial detectado no the Sims é a simulação social com um ambiente onde você controla uma família” Andrade et al. (2003, p.667) com tarefas do cotidiano e que estimulam o jogador a presenciar fatos do dia-a-dia em um ambiente lúdico e menos sistematizado.

## 2.2 JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

No sentido de entender como a Educação Física deve comportar as mídias e jogos, Costa e Betti (2006) trazem à tona a necessidade de abordar o tema através de diversas vivências no contexto das aulas de educação física.

Na sociedade atual, em ressonância com o crescente avanço tecnológico, passou-se a ter o ambiente virtual cada vez mais presente no nosso cotidiano, pensando nisso, se faz presente a necessidade de dialogar com ambiente eletrônico.

Segundo Vieira *et al.* (2014) na atividade física o avanço da tecnologia ainda não tem sido observado. O âmbito escolar tem se propagado como principal e propicio espaço para unir a tecnologia e a atividade física. Pois a escola desde seus tempos primordiais age como formadora de cidadãos e profissionais e não pode negligenciar tal avanço, pois ele pode se aliar como fator para que as aulas de educação física se tornem mais atrativas para o publico infanto-juvenil.

Compreende-se a cultura eletrônica como técnica de evolução, criada a partir da interação entre homem e máquina, estando presente na sociedade atual, como saber constituído de diversos sentidos, tendo seu uso tensionado por diferentes ideias, projetos sociais, interesses e estratégias de poder (LEVY, 1999).

É necessário que o profissional de educação física saiba identificar e compreender o uso dos jogos eletrônicos em sua pratica pedagógica. Para tal ele precisa de um aporte científico e de referenciais, ainda não abrangidos de forma eficiente pelo meio acadêmico. “O professor deve conhecer seu aluno, para poder entender o que o motiva e suas tendências, para assim poder compreender o avanço do desenvolvimento da criança” (SOARES *et al.*, 1992 p. 55).

### **3. ANÁLISE E DISCUSSÃO**

Aqui faremos a discussão na busca de compreender as relações entre ensino e aprendizagem inserindo o jogo digital na prática pedagógica como ação didática nas aulas de educação física. Para tanto destacaremos as análises dos seis estudos encontrados sobre a temática. Vale destacar que, casa subseção, se refere a um dos trabalhos analisados.

Os artigos analisados nos remetem a como os jogos eletrônicos podem ser vistos e utilizados na sociedade atual, discorrem sobre seus benefícios e malefícios

### **3.1 JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS**

Neste Estudo Savi; Ulbricht (2008) buscam entender o porquê dos jogos digitais serem tão atrativos e quais seus impactos na vida das pessoas.

O estudo elenca alguns benefícios acerca dos jogos digitais, dentre os principais estão o seu efeito motivador, por demonstrar alta capacidade de divertir e entreter ao mesmo tempo em que incitam o aprendizado; facilidade de aprendizado, pois viabilizam inúmeros e diversos cenários no mundo virtual, podendo, por exemplo, auxiliar no entendimento de ciências e matemática.

Há também a abordagem sobre alguns jogos denominados Health Games, como o *escape from diab*, que traduzindo para o português seria “fuja da diabetes”, visa prevenir a obesidade infantil e diabetes através do direcionamento da atenção das crianças para uma alimentação mais saudável.

O texto retrata a dificuldade dos professores em trabalhar com este tipo de sistema, pois poucos obtêm o conhecimento necessário para poder trabalhar os princípios pedagógicos de forma ampla.

Os jogos eletrônicos educacionais devem ser aliados à prática pedagógica, desde que seu uso seja moderado e não perca seu caráter prazeroso e espontâneo.

As salas de aula do modo convencional estão se tornando lugares monótonos e a prática pedagógica necessita de uma maior versatilidade (SAVI; ULBRICHT, 2008).

### **3.2 O LUGAR DOS JOGOS ELETRONICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR PARA JOVENS DO ENSINO MÉDIO**

Neste artigo Machado (2017), utiliza de uma entrevista semiestruturada com 6 questões sendo três de caráter fechado e três de caráter aberto, a entrevista se mostrou eficaz no que diz respeito à liberdade dos estudantes se expressarem e dizer o que realmente pensam.

Notou-se pelas manifestações apresentadas pelos alunos que a cibercultura está fortemente presente ao cotidiano dos estudantes. De acordo com Kenski (2003), o videogame faz os jogadores reagirem a situações

problema com mais eficiência e também acompanhar um maior número de elementos visuais ao mesmo tempo.

O estudo relata que os JE podem contribuir de forma efetiva como conteúdo nas aulas de educação física, os estudantes relatam a possibilidade de utilizar os JE para aprimorar habilidade de ação e reação e até mesmo aprendizado sobre dança.

Se utilizar dos JE nas aulas de educação física se torna viável devido as inúmeras possibilidades de se abordar o tema. Entende-se que o processo de ensino e aprendizagem não é uma via de mão única, mas sim, uma constante colaboração de professores e alunos (Machado, 2017).

### **3.3 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: JUST DANCE NOW VAI PARA A SALA DE AULA**

Neste estudo Athayde (2016) realiza uma proposta de intervenção didática-pedagógica com alunos do 8º ano 01, do período matutino da Escola Básica Municipal Jornalista Caldas Júnior, do Município de Correia Pinto – SC, utilizando a temática do jogo *Just Dance Now*.

O objetivo do jogo é se mexer conforme os coreógrafos que estão na tela. À medida que os movimentos são executados de maneira correta, o jogador vai acumulando pontos. (Athayde, 2016).

Durante o termino da atividade, houve esboço de reação em pedir ao professor da aula seguinte para continuar com a atividade. Neste momento ocorreu a reflexão sobre o equilíbrio no uso do jogo virtual, fazendo uma leitura dos “[...] benefícios e malefícios do uso cotidiano destas ferramentas e aprenderam a moderar o tempo de jogo dentro e fora do ambiente escolar, visando incluir ou sedimentar as práticas corporais no seu cotidiano” (FERREIRA, 2014 p. 18).

A aplicação da atividade e seu desenvolvimento proporcionaram momentos de reflexão acerca da atividade em si, onde os alunos tiveram uma liberdade de expressão de acordo com a proposta da plataforma, dessa forma a criatividade, expressividade e criticidade estiveram presentes na ação.

Na atividade foi possível observar o comprometimento dos alunos em relação à prática, eles realizaram a atividade com prazer e competência.

O autor conclui que as vivências destacadas no estudo, colocam o profissional de educação física diante de novos desafios, onde o professor deve maximizar as vantagens à utilização das TIC'S, minimizando assim suas desvantagens.

### **3.4 OS EXERGAMES E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA CULTURA DIGITAL**

Baracho *et al* (2012), realizou um estudo composto por 117 jovens de ambos os sexos, com idade entre treze e quatorze anos , onde ela se propôs à identificar e analisar a presença das tecnologias de informação e comunicação (TIC's) e o universo virtual no cotidiano dos voluntários, a partir de um questionário e por meio de uma intervenção pratica, buscou-se analisar a percepção dos voluntários através de uma forma de realidade virtual.

Através do questionário e da intervenção, foi possível perceber que o ambiente virtual, quanto a pratica no mundo real, demonstrou interesses relativos, visto que os alunos se sentiram mais confortáveis e estimulados a participar do jogo de *baseball* no ambiente virtual, por achar mais divertido e menos cansativo.

Além disso, no contexto da escolar da educação física os *exergames* abordam uma pratica totalmente diferente da inatividade habitual, pois é totalmente necessário “mover-se para jogar”, possibilitando novas vivências corporais (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

O trabalho conclui que o professor de educação física deve estar preparado para se relacionar e dialogar com as TIC's, devido a cultura digital ser uma via inevitável e que os videogames devem ser trabalhados de forma reflexiva e estratégica, não deixando de lado a pratica real.

### **3.5 OS JOGOS ELETRONICOS NO CONTEXTO PEDAGÓGICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Neste estudo, Rodrigues; Sales (2012) se propõe a verificar a opinião de professores e estudantes das escolas públicas e privadas do norte de Minas Gerais, quanto ao uso dos JE no contexto pedagógico da educação física

escolar. Os questionários e a entrevista tiveram como objetivo identificar a avaliação de uma proposta de inserção, as perguntas foram constituídas de perguntas como o porquê eles jogam, e o que os jogadores esperam e acham dos jogos eletrônicos na educação física escolar.

Os autores concluem que a maioria dos entrevistados vê a possibilidade da inserção dos JE como conteúdo escolar, mas chama a atenção para a falta de recursos financeiros para a grande maioria das escolas.

### **3.6 EXERGAMES NO CURRÍCULO DA ESCOLA: UMA METODOLOGIA PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Neste artigo Vaghetti *et al* (2013), traz como intuito analisar o decorrer de um projeto com uma duração de quatro meses, implementado no extremo sul do Brasil, mais precisamente em Santa Catarina.

Houve um maior interesse dos alunos nos jogos mais complexos e de maior dificuldade, durante os estudos alguns alunos se mostraram desinteressados em repetir o mesmo jogo durante os encontros.

Silveira e Torres (2007) relatam que para um maior aproveitamento na utilização dos videogames nas aulas de Educação Física, deve-se discutir a respeito dos jogos selecionados. Um aspecto primordial é o número de consoles disponibilizados, pois permite que um número maior de crianças participe.

A partir dos resultados preliminares é possível elaborar uma metodologia para a utilização dos *exergames* nas aulas de educação física, os resultados indicam que a escolha dos *games*, assim como sua adequação a temática da aula, devem ser aspectos fundamentais para a elaboração de tal metodologia. Sendo assim, a prática convencional não deve ser reduzida e o uso dos *exergames* não deve ser tomado como única ferramenta de pedagogia possível.

### 3.7. Jogo Eletrônico, mocinho ou vilão?

Realizando uma reflexão acerca dos benefícios e malefícios dos jogos eletrônicos, percebemos que entre seus principais benefícios se encontram o efeito motivador e seu caráter lúdico e atrativo. Porém devemos também expor que o jogo eletrônico pode ocasionar o surgimento de um vício se utilizado em excesso, sedentarismo que pode acarretar o surgimento de problemas graves de saúde e escapismo social, visto que em muitos ambientes o jogador possa se sentir mais confortável no mundo virtual do que no real.

Os principais desafios do jogo eletrônico se dão pela falta de poder aquisitivo da maioria das escolas, e necessidade de aprimoramento dos professores de educação física, contudo existem possibilidades de se dialogar com a temática a partir de meios econômicos e viáveis que não necessitem de um maior aprimoramento sobre suas funções.

A partir desta revisão bibliográfica, foi observado que a literatura acerca do tema necessita de maior abrangência no meio acadêmico, haja vista que o conteúdo já existente sobre o tema ainda é limitado e escasso. Há a necessidade de se trabalhar junto ao professor de educação física para que o mesmo inclua o jogo eletrônico em sua prática aprenda a utilizar a tecnologia à seu favor, aliando a prática pedagógica à utilização dos *exergames*.

Os artigos analisados trazem à tona as diversas possibilidades quanto a utilização dos JE, quanto à sua capacidade de melhora nas habilidades motoras ou como saber multidisciplinar à ser trabalhado em sala de aula. Entretanto, não devemos nos atrelar apenas a seu uso como um saber sistematizado e sim promover a melhora e maior atratividade das aulas a partir de um processo de união entre a educação física convencional e os JE.

Portanto:

[...] não basta ensinar aos alunos a técnica dos movimentos, as habilidades básicas ou, mesmo, as capacidades físicas. É preciso ir além e ensinar o contexto em que se apresentam as habilidades ensinadas, integrando o aluno na esfera da sua cultura corporal. (DARIDO, 2001, p. 7).

É necessário contextualizar o aluno com o meio em que ele se encontra, não apenas fundamento o ensino do saber na teoria, dialogando de fora prática e de caráter exploratório acerca do que a educação física se trata, de forma interativa e lúdica.

Refletir criticamente sobre os JE torna-se tarefa fundamental da escola uma vez que, como argumenta Da Gama (2005), Os jogos eletrônicos servem como meio de propagação cultural, veiculando suas ideias, símbolos e marcas, através de suas propagandas e imagens neles contidos, e com isso os valores e representações lhe servem de sustentação.

A partir da reflexão abordada foi possível analisar de forma efetiva o conceito de jogo eletrônico presente nas aulas de educação física, trata-se de um conteúdo inovador e dinâmico, que necessita mesmo que de forma moderada, ser inserido no contexto pedagógico.

Os JE como ferramenta pedagógica de ensino, tem se mostrado promissor e contundente, de forma que nos estudos abordados e na análise crítica do autor há maiores benefícios do que malefícios presentes em seu uso, se usado de forma moderada e como auxiliador do contexto pedagógico.

Os alunos tendem a desenvolver um maior nível de capacidade à desafios, pois o jogo eletrônico estimula seu raciocínio de forma lúdica e prazerosa, elencando assim a aula de educação física de forma atrativa e que queiram participar, não só pelo viés digital que ela emana, mas também pelo saber contido nas aulas, que se usado de na maneira correta poderá maximizar o nível de aprendizado dos alunos.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação física e os jogos eletrônicos necessitam de um maior diálogo e aporte financeiro e técnico de escola e professores, necessita-se instruir professores acerca da utilização das TIC's dentro de sala de aula.

Não se deve, entretanto, padronizar os JE como único meio de ensino, visto que sua utilização em excesso, além de se tornar repetitiva, é prejudicial ao aluno. Porém devemos utiliza-lo como atrativo para que os alunos não habituados a prática física possam se inserir no contexto da aula, utilizando assim de seus principais benefícios.

Os artigos analisados trazem à tona diversas possibilidades do uso dos JE no contexto escolar, utilizando-o para aprimorar habilidades motoras, como alternativa a dias de chuva, ou até mesmo para se trabalhar conceitos técnicos de um esporte, como o *baseball*.

Necessita-se de um maior aprofundamento acerca do tema visto que, dentro do meio acadêmico sua produção ainda é limitada, neste aspecto novas propostas e estudos sobre o tema, contribuirão para podermos entender melhor a utilização do JE.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, L.; ZAVALETA, J.; VAZ, F.; LIMA, C. Jogos Inteligentes são Educacionais ? Jogos Inteligentes são Educacionais ? , p. 664–672.

ATHAYDE, Rafael. **Jogos digitais na educação física escolar: just dance now vai para sala de aula**. 2016. 29 f. Monografia (Especialização em Educação na Cultura Digital). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC,2016.

BARACHO, A. F. D. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012

BETTI, M. Mídias: aliadas ou inimigas da educação física escolar. **Motriz**, São Paulo, v.7, n.2, p.125-129, jul./dez. 2001.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Segunda versão revista. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2016. Disponível em: . Acesso em: 11 jan. 2019.

BRASIL., S. DE E. F. **Parâmetros Curriculares Nacionais - Primeira à quarta séries.** , p. 126, 1997.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física** . Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997.

BROUGERE, Gilles. **O Les jouet ou la production de l'enfance**:. l'image culturelle de l'enfance à travers du jouet industriel. Paris VIII, volume I. tlese 3 eme cycle, VER d'ethnologie, 1981.

BROUGERE, Gilles. **Jeu et Education**. Le Jeu dans la Pedagogia Prescolaire depuis le Romantisme. These pour le Doctorat d'Etat es Lettres á: SciEnces Humanies. Paris: Universite.Paris V, vs I e fi, 1993.

COSTA, A. Q.; 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,jan, 2006.

DA GAMA, D.R.N. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.26, n.2, p. 163-117, jan. 2005

DARIDO, S. C. Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. **Revista Fluminense de Educação Física Escolar**, Niterói, v.2, n.1, p.5-25, 2001

DARIDO, S. C. et al. A educação física, a formação do cidadão e os parâmetros curriculares nacionais. **Revista Paulista de Educação Física**. São Paulo, Brasil. jan./jun. 2001.

DARIDO, S; JÚNIOR, O. **Para ensinar a Educação Física: possibilidades de intervenção na escola**. Papyrus Editora. 2007.

DELORS, J. Educação um tesouro a descobrir. Relatório para a Unesco da

Comissão Internacional sobre a Educação para o Século XXI. 6. ed. Tradução José Carlos Eufrázio. São Paulo: **Cortez**, 2001.

FARIA, E. R. Jogos eletrônicos nas aulas de educação física. **Revista Especial de Educação Física**, Uberlândia, v. 3, n. 1, p. 189-203, 2006

FERREIRA, Aline Fernanda. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo**, Rio Claro, 2014.

FONSECA, R. C. V. da. Metodologia do trabalho científico. – 1. Ed., ver.- Curitiba, PR: **IESDE** Brasil, 2012. 90p. Bibliografia: 978-85-387-3140-5.

GAMA, Rodrigo Farias. **Uso de jogos digitais como artefatos para o ensino de função do primeiro e segundo graus**. Universidade Federal de Pelotas, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/3625>>. Acesso em: 30 dez. 2018.

GEE, P J. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. USA: Palgrave Macmillan, 2004

GREENFIELD, Patrícia M. **O desenvolvimento do raciocínio na era eletrônica**. Editora Summus, 1988.

GREENFIELD, P. M.; COCKING, R.R.( Eds.). **Interacting with video. Advances in Applied Developmental Psychology**. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation, 1996.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis,RJ: Novas Idéias, 2010.

HENRIOT, Jacques. **Le jeu**. Paris:Synonyme. SOR, 1983.

HENRIOT, Jacques. **Sous couleur de jouers-** La métaphore ludique. Paris: Ed. José Corti, 1989

KENSKI, Rafael; AGUERRE, Gabriela; MAROJA, Rodrigo. Armas de diversão em massa. **Superinteressante**, São Paulo. Junho, 2003. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa/>> Acesso em: 28 de Dez de 2018

MACHADO, Henrique L. R. **O lugar dos jogos eletrônicos na educação física escolar para jovens do ensino médio**. Porto Alegre. 2017.

MOITA, Filomena Ma. G. da Silva Cordeiro. Jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de “saber de experiência feito”. **GT: Educação Popular** n.06, 2005

RAMOS, D. K. Jogos cognitivos eletrônicos : contribuições à aprendizagem no contexto escolar. **Revista Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 19–32, 2013.

RAMOS, D. K. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. **Novas Tecnologias na Educação. Revista Renote**. Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 1–10, 2008

RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. DE. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Faculdade de Educação Física**, v. 10, n. 1, p. 70–82, 2012. Disponível em: <<http://conexoes.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/798>>.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, p. 1-10, 2008

SILVA, M. Sala de Aula Interativa - A Educação presencial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. **XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação**, p. 1–20, 2001.

SILVEIRA, G. DA; TORRES, L. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. **XV Congresso Brasileiro de Ciências**, p. 1–9, 2007. Disponível em: <<http://www.cbce.org.br/docs/cd/resumos/157.pdf>>. Acesso em: 28 de Dez de 2018

SOARES, C. L. et al. Metodologia do Ensino de Educação Física. São Paulo: **Cortez**, 1992.

UNESCO, **Relatório global de aprendizagem e educação de adultos**, Brasília 2010.

VAGHETTI, O.; AUGUSTO, C.; FURG, G.; PENNA, R.; SILVA, S. Exergames: Um desafio à educação física na era da tecnologia. **Revista Educação e Tecnologia**, Curitiba, n. 12, 2015.

VAGHETTI, O.; BOTELHO, S. Ambientes Virtuais de Aprendizagem na Educação Física: Uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Revista Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro v. 15, n. 1, p. 64, 2010.

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero. **Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de Educação Física**. São Paulo, Outubro 2013.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Trad. De Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIEIRA, K. L. et al. Características comportamentais de escolares e sua percepção sobre a utilização dos exergames nas aulas de educação física. In: **Cinergis**. v. 15 n. 2, p. 65-69, abr./jun., 2014

YANAZE, Leandro. Tecno-pedagogia: os games na formação dos nativos digitais. São Paulo: **Annablume**, Fapesp, 2012.