

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA

**Andrew Santos da Rosa**

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO  
SISTÊMÁTICA**

Porto Alegre  
2018

**Andrew Santos da Rosa**

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO  
SISTÊMÁTICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Veruska Pires

Porto Alegre  
2018

## CIP - Catalogação na Publicação

da Rosa, Andrew Santos  
JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA  
REVISÃO SISTEMÁTICA / Andrew Santos da Rosa. -- 2018.  
37 f.  
Orientadora: Veruska Pires.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de  
Educação Física, Licenciatura em Educação Física,  
Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Educação Física. 2. Escola. 3. Jogos  
eletrônicos. I. Pires, Veruska, orient. II. Título.

**Andrew Santos da Rosa**

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:  
UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

Conceito final:

Aprovado em.....de.....de.....

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Fabiano Bossle – UFRGS

---

Orientador – Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Versuka Pires – UFRGS

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a algumas pessoas que contribuíram para que esse trabalho fosse possível, deixo meu agradecimento especial:

À minha orientadora professora Veruska Pires, por toda ajuda e conhecimento transmitido que auxiliaram na realização desse trabalho.

Aos professores da UFRGS, que contribuíram para minha formação.

À minha família, amigos e colegas que me apoiaram nesta jornada.

## RESUMO

Os jogos eletrônicos configuram-se como elementos expressivos da cultura digital e estão presentes nos mais diferentes recursos tecnológicos. No entanto, ainda é necessário debater como a Educação Física vem se utilizando desses jogos no ambiente escolar, buscando relações entre atualizações de estratégias de ensino e qualificação dos processos de aprendizagem. Com o objetivo de investigar a produção científica sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar, esta pesquisa consiste em uma revisão sistemática de artigos envolvendo a temática “Jogos eletrônicos na Educação Física escolar”, considerando somente periódicos com classificação de área na “Educação Física”; no período de 2013 a 2018. Com a realização da leitura completa dos oito artigos que foram obtidos os estudos foram agrupados em três categorias de análise: a) motivação para as aulas de Educação Física; b) percepção dos alunos em relação aos jogos eletrônicos; c) possibilidades pedagógicas. A análise do conteúdo dos artigos considerou os seguintes critérios: foco do estudo, objetivos, população participante, instrumentos de coleta dos dados e principais resultados. As pesquisas apresentaram diversos benefícios por sua utilização, como contribuições para o ensino sendo uma alternativa motivadora. Essas experiências apresentam um grande potencial para o desenvolvimento dos estudantes, porém considerando o período investigado é possível observar que a produção científica de artigos na área da Educação Física acerca dos jogos eletrônicos ainda é limitada, assim como os conteúdos abordados.

**Palavras-chave:** Educação física; escola; jogos eletrônicos.

## ABSTRACT

The electronic games are expressive elements of the digital culture and they are present in the most different technological resources. However, is necessary discussing how Physical Education has been using these games in the school, seeking relationships between updates of teaching strategies and qualification of learning processes. With the objective of investigating the scientific production about electronic games in the Physical Education, this research consists of a systematic literature review of articles involving the theme "Electronic games in the Physical Education", considering only periodicals with classification area in "Physical Education"; in the period from 2013 to 2018. After the full reading of the eight articles that were found, the studies were grouped into three categories of analysis: a) motivation for Physical Education classes; b) students perception about the electronic games; c) pedagogical possibilities. The content analysis of the articles considered the following criteria: study focus, objectives, participant population, data collection instruments and main results. The researches presented several benefits by their use, as contributions to the teaching being a motivating alternative. These experiences present a great potential for student development, but considering the period of investigation it is possible to observe that the scientific production of articles in the area of Physical Education about the electronic games is still limited, as well as the content addressed.

**Keywords:** Physical Education; school; electronic games.

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 - Ficha de pesquisa da Revisão Sistemática acerca dos Jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

Quadro 2 - Grupo final de estudos investigados

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

EF – Educação Física

EXG – Exergame

JE – Jogo eletrônico

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

SciELO – Scientific Electronic Library Online

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
1.1	JUSTIFICATIVA .....	13
1.2	OBJETIVOS .....	14
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>16</b>
2.1	MÍDIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO .....	16
2.2	JOGOS ELETRÔNICOS.....	18
2.3	JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA .....	18
<b>3</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>18</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>24</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>33</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>35</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nossa sociedade é marcada por grandes avanços tecnológicos e essas inovações alteraram as formas de pensar, as relações entre os indivíduos e originaram novas práticas sociais (LEVY, 1999). Sendo os jogos eletrônicos elementos expressivos da cultura digital<sup>1</sup>, eles estão presentes nos mais diferentes recursos tecnológicos como consoles, computadores e dispositivos móveis (smartphones e tablets). A partir das novas formas de interações que os jogos eletrônicos possibilitaram, devemos através da observação e avaliação das atuais instituições de ensino aproveitar as possibilidades oferecidas pela tecnologia (ULBRA, 2007).

O termo “mídia-educação” surge nos anos de 1960, utilizado pela UNESCO, abordando a capacidade das mídias de comunicação de massa, rádio e televisão, como mediadores da educação a distância. Devido à preocupação de educadores e jornalistas com a influência cultural das mídias sobre as crianças e jovens, as primeiras definições sobre a expressão apresentam uma maior ênfase na dimensão objeto de estudo, formação para leitura crítica, excluindo a dimensão ferramenta pedagógica.

As definições de mídia-educação que antigamente se preocupavam com as mídias como objeto de estudo, passam a considerar a inclusão digital<sup>2</sup>, apropriação técnica possibilitando a produção de artefatos midiáticos, como objeto de estudo, leitura crítica atualizada e ferramenta pedagógica, com a utilização em ambientes de ensino aprendizagem integrada as metodologias educacionais (BÉVORT; BELLONI, 2009).

No volume específico da Educação Física dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) não foi encontrada nenhuma referência direta a aplicação dos jogos eletrônicos nas aulas, porém aparece um subcapítulo sobre as relações da cultura corporal de movimento e mídia com os jovens. Os adolescentes são caracterizados pela capacidade de produção de formas culturais únicas e uma forte

---

<sup>1</sup> Cultura digital: cultura produzida no ciberespaço, um novo meio de comunicação possível através da interconexão mundial dos computadores (LEVY, 1999).

<sup>2</sup> Inclusão digital: direito de acesso ao mundo digital para o desenvolvimento intelectual (educação, geração de conhecimento, participação e criação) e para o desenvolvimento de capacidade técnica e operacional (DOS SANTOS; SCHLÜNZEN, 2004).

relação com os meios de comunicação, nesse documento é dada uma maior relevância a televisão e valorização da linguagem audiovisual. Os PCNs (BRASIL, 1997) recomendam que o professor se mantenha atualizado e constantemente bem informado sobre as mídias, pois a mídia seria responsável por estabelecer um dialogo mais próximo com os estudantes. “Portanto, a Educação Física deverá manter um permanente diálogo crítico com a mídia, trazendo-a para dentro da escola como um novo dado relacionado à cultura corporal de movimento” (BRASIL, 1997, p. 34).

Já na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) insere a Educação Física na área de linguagens e suas tecnologias, de acordo com Brasil (2017, p.61) é apresentado que: “as atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e, contemporaneamente, digital”.

Neste documento dentre as competências específicas da área das linguagens para o ensino fundamental, destaca-se que é necessário:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (BRASIL, 2017, p. 63).

Sobre a Educação Física a BNCC (BRASIL, 2017) enfatiza as oportunidades oferecidas para aumentar as experiências das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, possibilitando o contato com um amplo universo cultural. Para os anos finais do ensino fundamental a BNCC (BRASIL, 2017) prevê como objeto de conhecimento os jogos eletrônicos, na unidade temática brincadeiras e jogos, com as seguintes habilidades:

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.  
(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 (BRASIL, 2017, p. 231).

No documento da BNCC (BRASIL, 2018) para o Ensino Médio a área de linguagens suas tecnologias proporcionam competências específicas e habilidades. Reforçando a ideia de que é necessário considerar a cultura digital, visando oportunizar o acesso dos alunos às possibilidades sobre o mundo digital e suas práticas, pois elas impactam diretamente no cotidiano e variados campos de atuação da sociedade. Além de possibilitar a apropriação crítica e técnica, a utilização de elementos da cultura digital nas aulas pode garantir uma aprendizagem autônoma e significativa para os jovens. Dentro da de linguagens suas tecnologias algumas competências específicas e habilidades podem ser destacadas como é o caso da competência específica três e sua respectiva habilidade da competência específica assim como a competência específica sete:

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 482).

Esse trecho refere-se à utilização das linguagens em ambiente digital, remetendo as teorias de Levy (1999), que abordam como a tecnologia tem alterado as formas de pensar e as relações entre os indivíduos.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

Considerando a forte presença e influência dos jogos eletrônicos em nossas vidas, se constata a necessidade de debater como a Educação Física vem se utilizando desses jogos, buscando relações entre atualizações de estratégias de ensino e qualificação dos processos de aprendizagem. Pois não cabe mais um ensino que se distancia da realidade cultural do aluno. A utilização de tecnologias digitais em sala de aula não está negando as formas tradicionais de ensinar, contudo ao incorporar novas possibilidades é possível vislumbrar a formação de um aluno mais consciente e crítico sobre o uso e necessidades das tecnologias (VAGHETTI *et al.*, 2012).

Ao debater sobre como a escola tem atuado na formação dos alunos, Gee e Hayes (2010) *apud* Lucena *et al.* (2014) apresentam que a educação atual nos

Estados Unidos e em outros países não preparam os jovens para o atual contexto social que exige inovação e resolução de problemas. A partir desse contexto Lucena *et al.* (2014) expõem um exemplo significativo que ocorre na cidade de Nova Iorque, nos Estados Unidos da América, a escola Quest to Learn uma escola pública caracterizada como um novo modelo de educação, fundamentada no ensino a partir do uso de ferramentas tecnológicas e educativas. Buscando retratar como é o funcionamento desse modelo escolar é enfatizado que essa escola não se limita ao uso dos jogos para a aprendizagem, ela é descrita como uma alternativa para modificar a forma que a educação tem sido transmitida procurando preparar seus alunos para a sociedade em que estão inseridos, Lucena *et al.* (2014) apresentam através de informações do site da escola Quest to Learn que:

O currículo global está enraizado em práticas matemáticas e do uso de ferramentas inteligentes, com uma intenção explícita de inovar na forma como os alunos são avaliados.

Mais importante ainda, os professores trabalham com os alunos para construir competências individuais, acadêmicas e enriquecer o desenvolvimento da identidade de jovens em contextos que sejam relevantes e significativos (QUEST TO LEARN, 2012, p.6 *apud* LUCENA *et al.*, 2014, p.27).

Portanto a falta de preparação dos professores e a pouca preocupação dos cursos de formação de professores para o uso dos jogos eletrônicos, justifica a importância da realização desse estudo. Assim a presente pesquisa se fundamenta no seguinte problema: como a temática dos jogos eletrônicos no cenário da Educação Física escolar vem sendo discutida nos periódicos da Educação Física?

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 OBJETIVO GERAL

Investigar a produção científica sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

### **1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar como a temática é tratada em estudos na área da Educação Física;

Classificar as perspectivas abordadas nos estudos;

Analisar a relevância e contribuições para as aulas de EF.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 MÍDIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

As mídias e os dispositivos tecnológicos possibilitaram a intensificação da produção de artefatos culturais, alterando as relações existentes entre os responsáveis pelo processo produtivo e de consumo, as formas de interação comunicativas dos sujeitos acabaram representando uma transição cultural da mídia. Com o avanço tecnológico, as mídias caracterizadas pela comunicação unidirecional, acabam perdendo espaço para a internet, um recurso que possibilitou uma nova forma de interação entre os emissores e receptores da informação, pois através de uma forma acessível quem estava condicionado ao papel de receptor pode produzir e compartilhar informações e conhecimentos através dos atuais meios de comunicação (DOS SANTOS *et al.*, 2014).

Destaca-se também que o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa foi decisivo para a criação de propostas utilizando o rádio e a televisão como recursos voltados a prática pedagógica nos anos de 1960, surgindo o termo mídia-educação, utilizado pela UNESCO para abordar a capacidade dessas mídias como mediadores da educação a distância. Com a intenção de apresentar um breve panorama histórico, serão enunciados a seguir os principais eventos tecnológicos que influenciaram a educação em cada década, 1970 foi marcado pelo desenvolvimento da informática, surgindo o ensino assistido por computador. Durante a década de 1980 os recursos audiovisuais produziram uma nova forma de interpretação da realidade por possuírem a capacidade de transmitir a informação através de emoções e sensações. Definida pela conectividade entre os computadores, na década de 1990 foram geradas possibilidades para o uso educacional que repercutiram ao redor do mundo (SIMIS *et al.*, 2014).

A geração de jovens do século XXI apresentam diversas possibilidades proporcionadas pelas tecnologias da informação e da comunicação, porém as instituições de ensino pouco as utilizam, limitando-se aos livros didáticos e quadro-negro, Vaghetti *et al.* (2012) apontam que além de existir resistência às novas tecnologias a transmissão de conteúdos, a Educação Física segue padrões

militaristas de ensino, métodos do século passado. Devemos então refletir e discutir sobre o ambiente escolar, pois esses ambientes são caracterizados como “monótono e impessoal, assemelhando-se mais a uma linha de produção industrial do que a um ambiente onde seres humanos diversos sistematizam conhecimentos e valores indispensáveis à vida cidadã” (VIVARTA *et al.*, 2009, p. 124).

Nessas circunstâncias as mídias em sala de aula apresentam-se como aliados dos educadores, devido às possibilidades de introduzir noções, conceitos, teorias e conhecimentos concretos ou abstratos, pertencentes aos currículos escolares que complementam os projetos político-pedagógicos nas escolas brasileiras. Para o professor, a vantagem da integração das linguagens de mídia às práticas pedagógicas é tornar mais contemporâneas, significativas e memoráveis suas estratégias educacionais, abordando então elementos da cultura dos estudantes, a cultura digital.

O termo cultura digital apresenta um sentido amplo, complexo e ambíguo. Podendo ser caracterizado a partir do advento da rede global de conexões e das possíveis formas culturais intensificadas através das tecnologias, conectadas a rede (LUCENA *et al.*, 2014). Segundo Lévy (1999), a cibercultura é produzida no ciberespaço, um novo meio de comunicação possível através da interconexão mundial dos computadores, surgindo e se transformando.

O termo ciberespaço especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.17)

Para compreender a cultura digital é necessário considerar a informática, um elemento que surge e evolui rapidamente. Seus recursos e influências culturais moldam uma nova maneira de interagir com a cultura da simulação ou cibercultura que está presente nos recursos tecnológicos, mas principalmente nos jogos eletrônicos.

## 2.2 JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos representam um fenômeno cultural que mobiliza diversas gerações, estes artefatos midiáticos estabelecem uma forma de contato com a realidade virtual, que é caracterizada como uma experiência interativa, imersiva, elaborada e exibida através de imagens em tempo real por dispositivos tecnológicos.

Desde o surgimento dos jogos eletrônicos seu principal foco era a diversão o que transformou a indústria dos games em uma das maiores de entretenimento do mundo atualmente, tendo o Brasil como um dos países que mais se desenvolve, de acordo com os dados preliminares do segundo Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, aumentando o número de estúdios e produzindo 1.718 jogos nos últimos cinco anos, tratando-se de 874 jogos educativos, 785 com foco apenas no entretenimento e 59 não foram especificados na matéria (BRASIL, 2018).

Em constante evolução, o videogame é uma das formas de entretenimento mais populares do mundo. Além de proporcionar diversão, a tecnologia dos jogos eletrônicos vem sendo cada vez mais explorada para fins educacionais. Dentre as classificações dos jogos eletrônicos, os mais consolidados na literatura são conhecidos como exergames, definidos como jogos que captam os movimentos corporais através de sensores para interagir em ambientes virtuais, ocorrendo a comunicação entre o jogador e o programa através do esforço físico de todo o corpo (VIEIRA *et al.*, 2014).

## 2.3 JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Vagheti *et al.* (2012) observaram que o campo das Ciências da Saúde, abrange o maior interesse por esses jogos devido as mais variadas possibilidades de aplicação, para a Educação Física escolar, tanto as tecnologias da informação e comunicação, os jogos eletrônicos tradicionais quanto os exergames, apresentam novos desafios e discussões, por incorporarem elementos até então poucos explorados na educação tradicional. Com relação às aulas de EF diversos estudos (LOZZA; RINALDI, 2017; PEREIRA *et al.*, 2017; TORI, 2016; VAGHETTI *et al.* 2012; VIEIRA *et al.*, 2014) caracterizam os jogos eletrônicos como uma ferramenta estimulante, lúdica e inclusiva, porém é recente a inclusão específica pela BNCC

(BRASIL, 2017), dos videogames como objeto de conhecimento na EF escolar, até então a utilização dos jogos eletrônicos partiu do interesse de professores e pesquisadores.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa se justifica na intenção de orientar e estimular a reflexão sobre o conhecimento de certa área, neste caso a produção do conhecimento sobre os Jogos eletrônicos na Educação Física escolar, através de uma revisão sistemática de literatura, adotando uma abordagem qualitativa. Gaya *et al.* (2016) conceituam que na revisão sistemática é estabelecido um plano de busca explícito, através de fontes de busca abrangentes, seleção sistematizada e avaliação criteriosa e reprodutível. Logo a revisão sistemática “[...] reúne de forma organizada, grande quantidade de resultados de pesquisas, auxiliando na explicação de diferenças encontradas entre estudos primários que investigaram questões similares” (GAYA *et al.*, 2016, p. 367).

A primeira etapa deste trabalho constituiu-se do planejamento da temática a ser investigada, a partir da seleção da temática formulou-se a questão de pesquisa, que buscou identificar de que forma os jogos eletrônicos são utilizados nas aulas da Educação Física escolar. Considerando a necessidade de uma aproximação com a realidade cultural dos alunos e as possibilidades que as tecnologias podem oferecer esta revisão sistemática foi elaborada.

Através de uma busca mais abrangente com diferentes combinações de palavras-chave e termos relacionados à temática foi possível identificar os descritores que melhor contribuiriam para a pesquisa, gerando resultados de forma mais útil e precisa para a revisão, os resultados foram os seguintes termos: “jogos digitais”, “jogos eletrônicos”, “mídia-educação” e “videogames”. As expressões “jogos digitais”, “jogos eletrônicos”, “videogames” foram selecionadas, pois possuem uma relação explícita com a temática não havendo possibilidade de excluí-las dos descritores. A expressão utilizada “mídia-educação” foi incluída por possuir relação com a utilização das tecnologias no processo de ensino aprendizagem.

A pesquisa de literatura foi realizada nas seguintes bases de dados: Portal de Periódicos da CAPES e Scielo. Devido ao grande acervo de publicações disponíveis online e controle de qualidade para a indexação destes materiais, além da facilidade para obter acesso integral aos textos, estas bases de dados foram selecionadas.

Como critérios de inclusão dos estudos foram somente considerados artigos e estudos publicados em periódicos com classificação de área na “Educação Física”, que apresentavam no título ou resumo as equações definidas para a pesquisa, bem como atendendo a discussão teórica sobre o tema central da investigação: os jogos eletrônicos no cenário da educação física escolar. O Arco temporal que a investigação abrangeu foi de cinco anos, entre os anos de 2013 e 2018. Considerando o desenvolvimento tecnológico durante o século XXI e da indústria dos games no Brasil, de acordo com os dados preliminares do segundo Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais que engloba o mesmo período (BRASIL, 2018), também a escolha do recorte citado, de cinco anos, se justifica na tentativa de apresentar dados atualizados, com pesquisas recentes. Foram excluídos da seleção artigos sem “abstract” e sem texto integral, estudos sem acesso online e artigos escritos e publicados em outras línguas sem ser português.

O quadro 1 apresenta a ficha de pesquisa, adaptada de Kofinas e Saur-Amaral (2008), uma ferramenta que de forma resumida expõe os objetivos do estudo, as equações de pesquisa utilizadas, as bases de dados acessadas, os critérios de inclusão e de exclusão utilizados durante a escolha dos artigos analisados e os critérios de qualidade para validar o método.

**Quadro 1** - Ficha de pesquisa da Revisão Sistemática acerca dos Jogos eletrônicos na Educação Física escolar.

<b>Conteúdo</b>	<b>Explicação</b>
<b>Objetivo da pesquisa</b>	Investigar a produção científica sobre os Jogos eletrônicos na Educação Física escolar, bem como identificar, de forma específica, como a temática é tratada nos estudos da área da Educação Física, a partir de uma revisão sistemática de literatura.
<b>Equação de pesquisa a experimentar</b>	Jogos digitais, Jogos eletrônicos, Mídia-educação e Videogames.
<b>Âmbito da pesquisa</b>	A pesquisa será realizada nas seguintes bases de dados: Portal de Periódicos da CAPES e Scielo, com base nos artigos e estudos publicados sobre a temática, nos campos de procura Título e Assunto.
<b>Critérios de inclusão</b>	Somente serão considerados artigos e estudos publicados em periódicos com classificação de área na “Educação Física” que apresentem no título ou resumo as equações definidas para a pesquisa, bem como atendam a discussão teórica sobre o tema central da investigação: os jogos eletrônicos no cenário da educação física escolar. Arco temporal entre 2013 e 2018 (junho).
<b>Critérios de</b>	Artigos sem “abstract” e sem texto integral.

<b>exclusão</b>	Artigos e estudos sem acesso <i>online</i> Artigos escritos e publicados em outras línguas sem ser português.
<b>Critérios de qualidade e validade metodológica</b>	A busca e definição dos artigos e estudos serão feitas por dois pesquisadores, sendo a ficha de pesquisa a base para as análises. Resultados “diferentes” deverão ser justificados e explicados por ambos investigadores. É exigência que os critérios de inclusão sejam criteriosamente respeitados. As etapas que constituíram os estudos devem ser registradas e definidas com clareza e coerência.

Fonte: adaptado de Kofinas e Saur-Amaral (2008)

Com o planejamento definido iniciou-se a busca e seleção dos artigos, utilizando os descritores e aplicando os filtros referentes aos critérios de inclusão e exclusão, a partir da análise de “título”, “resumo” e “palavras-chave” todos os artigos que continham, em pelo menos um desses três campos, as palavras relacionadas à temática e equações de pesquisa foram selecionados. Inicialmente foram localizados 63 artigos, após a leitura dos resumos para constatar relações, foram filtrados apenas aqueles trabalhos que continham a temática dos jogos eletrônicos, restritamente envolvendo educação física escolar, 41 estudos foram descartados. Após a verificação dos trabalhos repetidos restaram apenas 17 artigos. Logo foi realizada a leitura completa dos estudos com a finalidade de verificar a perspectiva de abordagem dos artigos sobre a temática, ao final dessa fase 6 os artigos foram selecionados e analisados quanto ao seu conteúdo, estabelecendo os seguintes critérios de análise: foco e objetivo da pesquisa, instrumentos de coleta, participantes e principais resultados.

Buscando aprofundar as discussões sobre o tema, dois artigos encontrados durante a fase de buscas mais abrangentes foram incluídos, embora não estivessem indexados nas bases de dados apresentadas, eles se enquadram em todos os critérios de inclusão e exclusão, respeitando a validade metodológica do presente estudo.

O quadro 2 apresenta os títulos, autores, ano de publicação, local de publicação e o tipo de estudo.

**Quadro 2 – Grupo final de estudos investigados**

<b>Título</b>	<b>Autores</b>	<b>Ano e local de publicação</b>	<b>Tipo de estudo</b>
Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de Educação Física	Mateus David Finco, Eliseo Berni Reategui, Milton Antonio Zaro	Revista Movimento/2015	Artigo
Características comportamentais de escolares e sua percepção sobre a utilização dos exergames nas aulas de Educação Física	Karina Langone Vieira, Cesar Augusto Otero Vaghetti, Sheynara Emi Ito Mazza, Leandro Quadro Corrêa	Revista Cinergis/2014	Artigo
Exergames na educação física: uma revisão sistemática	João Gabriel Eugênio Araújo, Cleyton Batista, Diego Luz Moura	Revista Movimento/2017	Artigo
Jogos eletrônicos e violência	Moebus José Retondar, Elisabeth Rose Assumpção Harris	Revista Motrivivência/2013	Artigo
Escala de satisfação para uso de jogos de videogame ativo de estudantes	Taynara Lais Pereira Cezario, Catiana Leila Possamai Romanzini	Caderno de Educação Física e Esporte/2014	Artigo
O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas	Guilherme Correa Camuci, Sara Quenzer Matthiesen, Guy Ginciene.	Revista Motrivivência/2017	Artigo
Os jovens e os videogames ativos: um estudo de caso	José Carlos Almeida Couto, Antonino Pereira	Revista Licere/2015	Artigo
Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?	Ana Paula Salles da Silva, Ana Márcia Silva	Revista Motrivivência/2017	Artigo

Fonte: próprio autor

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a realização da leitura completa dos oito artigos que foram obtidos, envolvendo a temática dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar, publicados em cinco periódicos na área da Educação Física de língua portuguesa, compreendendo o período entre 2013 e 2018, a organização dos dados evidenciados foi elencada: motivação com o uso dos jogos eletrônicos; percepção dos alunos sobre esses jogos; possibilidades pedagógicas.

A partir do foco e objetivos de cada artigo, para o melhor entendimento dos dados analisados, os resultados passam a ser apresentados de forma específica para cada categoria de análise, onde há interlocução entre tais temáticas específicas e outros critérios de análise como população e ou participante, instrumentos de coleta dos dados e principais resultados.

A análise do foco do estudo buscou relacionar o enfoque principal exposto em cada artigo estudado em relação aos jogos eletrônicos na Educação Física escolar. Por meio das análises das fontes, três diferentes categorias no âmbito da área de conhecimento considerada foram identificadas, sendo elas: a) os jogos como fator de motivação para as aulas de Educação Física que foi evidenciado em três dos artigos analisados (CEZARIO; ROMANZINI, 2014; FINCO *et al.*, 2015; ARAÚJO *et al.*, 2017); b) a percepção dos alunos em relação aos jogos eletrônicos que foi verificado em outros três estudos selecionados (VIEIRA *et al.*, 2014; DA SILVA; SILVA, 2017; COUTO; PEREIRA, 2015); c) as possibilidades pedagógicas (CAMUCI *et al.*, 2017; RETONDAR; HARRIS, 2013; ARAÚJO *et al.*, 2017). Por se tratar de um estudo de revisão o trabalho de Araújo *et al.* (2017) devido a abrangência de sua abordagem foi possível incluí-lo em duas categorias de análise, motivação para as aulas de Educação Física e possibilidades pedagógicas.

A primeira categoria de análise nos estudos referentes à motivação para as aulas de Educação Física (CEZARIO; ROMANZINI, 2014; FINCO *et al.*, 2015; ARAÚJO *et al.*, 2017). Em sua pesquisa Cezario e Romanzini (2014) investigaram os fatores motivacionais relacionados ao uso dos videogames ativos (EXG) e avaliaram os fatores de satisfação em relação aos dados demográficos dos estudantes. Já, Finco *et al.* (2015) buscaram compreender como os exergames

poderiam contribuir com a prática de atividade física e para o desenvolvimento de habilidades sociais. E ainda no estudo de Araújo *et al.* (2017) foi analisada a produção acadêmica sobre a utilização dos exergames nas aulas de Educação Física escolar. Considera-se importante investigar os fatores motivacionais, pois segundo Tori (2016) os jovens parecem desinteressados em relação aos estudos ultimamente, uma situação que caberia ao professor investigar quais são os fatores que desmotivam seus alunos, pois a motivação é apontada como um fator fundamental para a educação, sendo necessário compreender esse fenômeno.

Sobre a população participante dos estudos referentes à temática motivação, é importante destacar que entre os artigos dois deles se utilizaram dos alunos como fonte de investigação. Neste sentido, os envolvidos foram: 120 estudantes de 6 a 13 anos de duas escolas da rede privada da região central de Londrina no artigo de Cezario e Romanzini (2014) e 24 alunos de ambos os sexos 8 a 14 anos para o estudo de Finco *et al.* (2015). Finco e Fraga (2013) apontam que os videogames já foram produtos produzidos exclusivamente para crianças e jovens. Destaca-se que entre os artigos, a faixa etária envolvida nos dois estudos é caracterizada por indivíduos que de forma geral dedicam grande parte do seu tempo a se aproximar e apropriar de diferentes tecnologias, incluindo os jogos eletrônicos (BORTOLAZZO, 2018).

Embora os dois estudos apresentem faixas etárias semelhantes, para a pesquisa de Cezario e Romanzini (2014) os alunos foram selecionados aleatoriamente, já os participantes do trabalho de Finco *et al.* (2015) foram indicados pelos professores de Educação Física da escola, utilizando como critério recomendar estudantes que poderiam se beneficiar dos jogos eletrônicos, isso demonstra a preocupação dos educadores em buscar alternativas para integrar os alunos às aulas.

No estudo de revisão (ARAÚJO *et al.*, 2017) a abordagem que tratava sobre a motivação expandindo um olhar conceitual sobre essa temática também apresentando estudos realizados com alunos.

Assim, fazer uso desta tecnologia no ambiente escolar possibilita uma maior expressividade no interesse para aprendizagem ao mesmo tempo em que da maior significado aos conceitos na lógica da concretude real do que se busca ensinar (BOMFOCO, 2012). Tori (2016), debatendo sobre a educação afirma que não pode

haver um distanciamento da escola com a realidade social dos alunos, pois as instituições de ensino devem aproveitar a relação existente entre a atual situação de desenvolvimento tecnológico e os jovens, tornando o processo ensino-aprendizagem interessante e motivador.

No critério de análise em relação aos instrumentos de coleta de dados, ainda sobre os estudos que trataram sobre a motivação, foi possível constatar os diferentes instrumentos utilizados, questionário estruturado (CEZARIO; ROMANZINI, 2014), diário de campo e entrevista (FINCO *et al.*, 2015) e uma revisão sistemática (ARAÚJO *et al.*, 2017). Ao apresentar suas concepções sobre a coleta de dados, Oliveira *et al.* (2013) destacam a importância para uma pesquisa, pois é nessa ocasião em que são obtidas as informações fundamentais para a elaboração do estudo.

Ao utilizar o questionário estruturado Cezario e Romanzini (2014) aplicaram questões relativas à satisfação para o uso de videogames ativos. Finco *et al.* (2015) além do diário de campo, que buscou registrar interações, diálogos e situações que demonstraram envolvimento e colaboração entre os estudantes, foi realizada uma entrevista com os professores procurando verificar a percepção sobre o projeto. Araújo *et al.* (2017) por se tratar de uma revisão sistemática a coleta dos dados ocorreu através da seleção sistematizada dos estudos que foram investigados. Oliveira *et al.* (2013) afirmam que o sucesso da pesquisa pode depender da maneira como é realizada a coleta pelos pesquisadores, sendo um dos desafios selecionar instrumentos de coleta de dados adequados aos objetivos.

O uso destes instrumentos pode ser justificado pela necessidade de uma abordagem qualitativa para a coleta e análise dos dados, de acordo com André (1983) as pesquisas de cunho qualitativo permitem a compreensão de fenômenos complexos, pois com estes instrumentos de coleta é possível registrar os diversos significados vivenciados, através de novas experiências, pelos estudantes no contexto do ambiente escolar. Desta forma a compreensão sobre como a motivação, um fenômeno de difícil quantificação, que impacta na aprendizagem se pauta no sentimento inerente ao uso, gosto e prazer em estar jogando.

Como último critério de análise dos três estudos sobre motivação evidenciam-se os dados extraídos dos principais resultados obtidos, Cezario e Romanzini (2014) apresentam que tanto os rapazes quanto as moças demonstraram-se satisfeitos

para o uso do videogame ativo, essa satisfação está relacionada à ativação da motivação intrínseca que é conceituada como a realização de algo por prazer ou interesse inerente. Com os diferentes comportamentos de cada geração que surge motivar estudantes que cresceram conectados aos dispositivos tecnológicos digitais pode ser considerado um desafio (LIMA; MOITA, 2011), porém os resultados do estudo analisado indicam que os jogos eletrônicos podem contribuir para essa tarefa.

Os autores Araújo *et al.* (2017) e Finco *et al.* (2015) relataram que os jogos eletrônicos de movimento ofereceram uma alternativa para os alunos desmotivados nas aulas da disciplina, envolvendo-os nas práticas de atividade física e trabalharam também suas habilidades sociais, por proporcionar situações de interação, socialização e diversão. A pesquisa de Finco *et al.* (2015) expõem por meio de trechos dos diários de campo a fala dos estudantes a disposição, o entusiasmo e interesse comparados com recortes das entrevistas dos professores, que demonstraram mudanças positivas no comportamento dos alunos. Araújo *et al.* (2017) em sua revisão demonstram através de uma pesquisa de campo em que compararam os exergames aos jogos reais, houve maior interesse situacional nos jogos eletrônicos de movimento, também foi verificado pelos autores que esses jogos se tornam uma opção para motivar os alunos, devido as experiências proporcionadas.

Sobre o ensino da Educação Física Vaghetti *et al.* (2012) criticam o atual modelo de ensino que ainda privilegia o esporte de rendimento em relação aos outros possíveis conteúdos e atribuem a desmotivação à ausência de trabalho lúdico no ambiente escolar. Assim como nos resultados apresentados Pereira *et al.* (2017) apontam que os exergames tornam-se uma alternativa por oferecerem conteúdos diferentes, práticas diversificadas, esportes que não seriam possíveis dentro da maioria dos ambientes educacionais, através de uma abordagem divertida e motivadora.

Na segunda categoria de análise foram discutidos os três estudos referentes à percepção dos alunos em relação aos jogos eletrônicos (DA SILVA; SILVA, 2017; VIEIRA *et al.* ,2014; COUTO; PEREIRA, 2015).

Da Silva e Silva (2017) procuraram identificar a percepção de jovens acerca da experiência com jogos eletrônicos de movimento com temática esportiva. O

estudo de Vieira *et al.* (2014) buscou descrever características demográficas e comportamentais, além de verificar qual a percepção dos participantes em relação a utilização dos exergames nas aulas de Educação Física, bem como Couto e Pereira (2015) que apresentaram a perspectiva dos alunos, em função de gênero e ano de escolaridade, em relação aos exergames. Isto é para compreender o universo dos jogos eletrônicos como elemento pedagógico de aprendizagem torna-se necessário buscar a percepção daqueles que aprendem.

Os participantes referentes a todos os estudos sobre a temática percepção foram os alunos, sujeitos da aprendizagem, para a coleta dos dados. Na pesquisa de Da Silva e Silva (2017) participaram 24 estudantes de ambos os sexos com idades entre 13 e 16 anos, Vieira *et al.* (2014) investigaram 48 alunos com 11 a 16 anos e no artigo de Couto e Pereira (2015) 40 jovens de 14 a 18 anos foram selecionados para compor a amostra. Da Silva e Silva (2017) não apresentam como os participantes foram selecionados. Para o estudo de Vieira *et al.* (2014) a escolha da escola selecionada foi intencional, devido ao espaço físico e interesse tanto da direção quanto do professor de EF no projeto. Couto e Pereira (2015) utilizaram turmas finais do ensino fundamental e turmas finais ensino médio, porém não aprofundam os critérios de seleção.

Como estes estudos buscaram apresentar a realidade de jovens pertencentes a uma geração que rapidamente assimilou e incorporou o uso das novas tecnologias em seu cotidiano, eles estão considerando que vivemos em uma época completamente diferente daquela do século passado, pois ao chegar à escola os alunos trazem junto suas bagagens culturais que inclui a cultura digital (VAGHETTI *et al.*, 2012).

Sobre o critério de análise em relação aos instrumentos de coleta de dados, as pesquisas que abordaram a percepção dos estudantes em relação aos JEs utilizaram as seguintes estratégias: observação participante e registro com o diário de campo (DA SILVA; SILVA, 2017); questionário (VIEIRA *et al.*, 2014); entrevista semiestruturada (COUTO; PEREIRA, 2015).

Através dos instrumentos utilizados Da Silva e Silva (2017) buscaram visualizar e compreender a percepção dos estudantes a partir das experiências vivenciadas. Na pesquisa de Vieira *et al.* (2014), assim como Da Silva e Silva (2017), também realizaram vivências com os EXGs porém através dos seus métodos de

coleta, os autores caracterizaram a amostra e avaliaram a percepção em relação ao uso dos jogos nas aulas de EF. Ao proporcionar vivências com os jogos eletrônicos, os pesquisadores (DA SILVA; SILVA, 2017; VIEIRA *et al.*, 2014) aproximaram-se da realidade cultural dos alunos, com a utilização do diário de campo (DA SILVA ; SILVA; 2017) torna-se possível o registro de interações, comportamentos e significados proporcionados pela vivência, como afirma André (1983), diferente do estudo de Vieira *et al.* (2014) que ao aplicar o questionário acaba limitando as respostas a questões mais específicas de uma experiência que normalmente não ocorre na escola.

Já no estudo de Couto e Pereira (2015) optaram por apenas entrevistar os alunos. Embora não tenham oportunizado a prática dos exergames em seu trabalho (COUTO; PEREIRA, 2015), ao pesquisar sobre a percepção dos jovens, os autores direcionaram a entrevista buscando investigar conceitos, motivações para a prática, relações dos jogos eletrônicos de movimento com um estilo de vida e ativo e o nível de interação com os jogos eletrônicos fora do ambiente escolar. Onde foi possível retratar a realidade daquela população, demonstrando que todos os investigados possuíam acesso aos EXGs em casa, quando questionados sobre o assunto, esses dados corroboram com as afirmações de Bortolazzo (2018) que abordam a influência dos jogos eletrônicos entre os jovens.

Os instrumentos de coleta utilizados nesta categoria de análise constituem-se de ferramentas que podem ser utilizada posteriormente para criação de propostas que visando integrar a realidade dos alunos com as aulas de Educação Física. Turra *et al.* (1995) ao ressaltar a importância do diagnóstico da realidade dos alunos, afirmam que a sondagem se faz necessária para verificar o nível de conhecimentos e dificuldades, devendo ser o primeiro procedimento realizado para tornar o ensino mais significativo.

A partir do critério de análise dos principais resultados dos estudos que trataram a percepção dos alunos como principal enfoque, foi possível extrair que na pesquisa de Da Silva e Silva (2017) foi constatada uma ambiguidade na percepção dos alunos com as vivências dos jogos eletrônicos. Ao realizar a experiência com os jovens, as autoras utilizaram jogos eletrônicos de movimento sobre o arremesso do basquete, basquete, tênis de mesa e tênis de campo. Foi atribuído o interesse dos investigados para a prática dos videogames às modificações proporcionadas e

ampliadas pela tecnologia em comparação aos esportes convencionais. As alterações evidenciadas na percepção dos alunos são provocadas pela capacidade da cultura digital, pois ela “em especial os jogos eletrônicos, definitivamente instituiu um novo modo de interação e de aprendizagem” (VAGHETTI *et al.*, 2012, p.143).

Vieira *et al.* (2014) relataram que a partir das experiências nas aulas de EF com os exergames 89,6% dos alunos indicaram ter gostado das aulas, em relação a preferência por aulas no pátio ou com os EXGs 70,8% optou por ambas as aulas, apenas 2,1% gostariam só de aulas com os EXGs e 27,1% apenas aulas no pátio. Comparadas às aulas convencionais foi comentado pelos alunos que a prática com os jogos eletrônicos foi similar, pois os jogos selecionados eram modalidades esportivas que o professor já havia trabalhado em suas aulas. Torna-se possível verificar o real interesse pelos jogos eletrônicos a partir da afirmação de quase todos os alunos. Ao selecionar os jogos, *Wii Sports* e *Wii Resort*, com esportes como basquete, boliche, tênis de mesa, boxe, Vieira *et al.* (2014) limitaram os conteúdos a modalidades esportivas virtualizadas. Os jogos selecionados foram considerados semelhantes às aulas convencionais, o que pode ter sido o motivo de não haver preferência pelos jogos eletrônicos ou as aulas no pátio.

Couto e Pereira (2015) apontam que a maior parte dos jovens entrevistados entendia o conceito de EXGs, são apresentadas como motivações para a utilização a diversão e a prática de atividade física. Os entrevistados ainda relataram como principais benefícios seriam a diversão e interação social com os amigos, todos os participantes concordar que os exergames contribuem para a aquisição de um estilo de vida ativa e saudável. A quase totalidade dos alunos entrevistados afirmou que possuir videogames ativos.

Com base nos resultados apresentados foi possível visualizar o impacto da tecnologia na vida destes alunos, verificar a compreensão que eles possuem sobre os exergames, pois os jogos eletrônicos estão presentes na vida destes escolares e devem ser mais explorados nas aulas, pois a forte relação dos jovens com a tecnologia torna necessária a conexão entre a realidade dos alunos com as aulas de EF, dados estes que vão de encontro aos de outros autores que fundamentam a discussão (BORTOLAZZO, 2018; VAGHETTI *et al.*, 2012).

A terceira e última categoria de análise discutiu os três artigos que abordaram as possibilidades pedagógicas que a utilização dos jogos eletrônicos podem

proporcionar para as aulas de Educação Física (CAMUCI *et al.*, 2017; RETONDAR; HARRIS, 2013; ARAÚJO *et al.*, 2017). Camuci *et al.* (2017) em seu estudo analisaram o jogo de videogame Kinect Sports, relacionando ao atletismo e verificando as proximidades e distanciamentos em relação à modalidade esportiva oficial e suas possibilidades pedagógicas. Retondar e Harris (2013) refletiram sobre as apropriações dos jogos eletrônicos e violência e pensaram sobre as aulas de Educação Física escolar. Araújo *et al.* (2017) apresentam em sua revisão informações pertinentes a esta categoria de análise.

Ao considerar o critério de análise acerca dos participantes, nos estudos que trataram sobre as possibilidades pedagógicas, foi apurado que duas das pesquisas não apresentaram participantes, por se tratar de uma revisão sistemática (ARAÚJO *et al.* 2017) e um trabalho teórico reflexivo (RETONDAR; HARRIS, 2013), apenas um dos estudos utilizou como participante um dos pesquisadores (CAMUCI *et al.*, 2017).

Os instrumentos de coleta dos dados ainda utilizados nos estudos que abordaram a temática das possibilidades pedagógicas foram coleta de dados visuais, diário de campo e observação participante (CAMUCI *et al.*, 2017). Ao registrar a experiência de um dos pesquisadores com o jogo de atletismo, demonstra a importância de se apropriar criticamente da ferramenta que pretende se aplicar, conhecendo suas potencialidades e limitações, devido ao fato que o jogo selecionado não foi projetado para fins educativos. Em uma situação escolar caberia ao professor conhecer muito bem tanto a ferramenta como o conteúdo dos materiais que seriam utilizados em aula, buscando adequar a aplicação do jogo aos seus objetivos de aula, como destacam os PCNs (BRASIL, 1997) sobre a apropriação das novas tecnologias.

Já nos estudos de Retondar e Harris (2013) por ser um estudo teórico reflexivo as informações apresentadas foram coletadas a partir de leituras de outros autores buscando fundamentar suas discussões e Araújo *et al.* (2017) por se tratar de uma revisão sistemática a coleta dos dados ocorreu através da seleção sistematizada dos estudos que foram investigados. Os estudos de investigação teórica tem sua relevância afirmada a partir de reflexões e discussões sobre um determinado tema, procurando ampliar as diferentes perspectivas, nesse caso os jogos eletrônicos.

Analisando os principais resultados das pesquisas ainda sobre as possibilidades pedagógicas, Camuci *et al.* (2017) afirmaram que os JEs podem contribuir para o ensino de diferentes conteúdos, a exemplo do atletismo.

Retondar e Harris (2013) em seu estudo apontaram que os jogos eletrônicos abordados nas aulas de Educação Física podem constituir boas ferramentas didáticas. Tori (2016) ao expor sua visão sobre uma educação de qualidade salienta que é necessário reconhecer o papel da tecnologia, porém aliada a uma metodologia apropriada, por ser apenas um instrumento, não substituindo o professor no processo de educar.

Na perspectiva de Araújo *et al.* (2017) estes jogos oferecem contribuições no processo de ensino-aprendizagem, pois o componente lúdico presente pode servir como estímulo ao desenvolvimento integral dos estudantes. Sobre a contribuição para a aprendizagem, Lozza e Rinaldi (2017) sobre a aprendizagem ressaltam que os jogos eletrônicos podem melhorar a aprendizagem através de experiências críticas e criativas, pois os diversos estímulos auxiliam na fixação das informações melhorando o aprendizado.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente revisão sistemática de literatura teve por objetivo investigar a produção científica sobre os jogos eletrônicos na Educação Física escolar. Com a leitura completa dos trabalhos selecionados foi possível classificar os estudos em três categorias de análise: motivação para as aulas com o uso dos jogos eletrônicos, percepção dos alunos sobre esses jogos e as possibilidades pedagógicas proporcionadas pela utilização nas aulas de EF.

Através dos resultados nota-se que a maioria dos pesquisadores buscou desenvolver pesquisas de campo (CAMUCI *et al.*, 2017; CEZARIO; ROMANZINI, 2014; COUTO; PEREIRA, 2015; DA SILVA; SILVA, 2017; FINCO *et al.*, 2015; VIEIRA *et al.*, 2014), promovendo discussões que buscaram relacionar os conhecimentos teóricos com a aplicação prática, já os outros estudos (RETONDAR; HARRIS, 2013; ARAÚJO *et al.*, 2017) objetivaram através análises e reflexões teóricas expandir as diferentes perspectivas a respeito da temática.

As produções sobre os jogos eletrônicos na educação física apresentaram diversos benefícios por sua utilização, porém nenhum dos estudos analisados investigou os jogos eletrônicos tradicionais, apenas os videogames de movimento, negando assim outros conhecimentos que poderiam ter sido abordados, pois a Educação Física é uma área de conhecimento que não pode ser limitada apenas a atividades práticas.

Nas pesquisas de campo em que houve a vivência do exergames (CAMUCI *et al.*, 2017; CEZARIO; ROMANZINI, 2014; DA SILVA; SILVA, 2017; FINCO *et al.*, 2015; VIEIRA *et al.*, 2014) a preferência dos pesquisadores, assim como nas aulas convencionais foi em explorar apenas os esportes como conteúdo, os jogos eletrônicos que podem proporcionar práticas diversificadas, experiências que não seriam possíveis dentro da maioria das escolas (PEREIRA *et al.*, 2017), foram reduzidos a virtualização de modalidades esportivas habituais dos alunos (VIEIRA *et al.*, 2014). A monocultura esportiva nas aulas de EF provoca a exclusão dos alunos menos habilidosos, sem querer desprezar a importância dos esportes, mas ainda é necessário discutir a inclusão de outros conteúdos e a maneira de transmissão dos atuais conteúdos. Os exergames tornam-se uma alternativa por oferecerem

conteúdos diferentes, práticas diversificadas, esportes que não seriam possíveis dentro da maioria dos ambientes educacionais, através de uma abordagem divertida e motivadora (PEREIRA *et al.*, 2017).

Os artefatos midiáticos, que incluem os jogos eletrônicos possuem diversas aplicações e oferecem diversas possibilidades proporcionadas pela tecnologia (ULBRA, 2007), na educação podem contribuir através de experiências inovadoras (LOZZA; RINALDI, 2017), auxiliando no desenvolvimento dos estudantes através de uma ferramenta que está conectada à realidade dos alunos.

Considerando o período investigado é possível observar que a produção científica de artigos na área da Educação Física acerca dos jogos eletrônicos ainda é limitada, assim como os temas tratados. Buscando atualizar as estratégias de ensino para a população que hoje se faz presente na educação básica, é necessário verificar como é o uso e quais jogos eletrônicos são tratados ou debatidos nos diferentes espaços formativos dos cursos de graduação em licenciatura de professores em especial de professores de Educação Física.

Pois há uma necessidade de ampliar olhar sobre o conceito de JEs no cenário educativo, enquanto existem jogos educativos que são projetados para ensinar determinados conteúdos, os jogos selecionados são considerados jogos comerciais voltados para o lazer, constituindo fragilidades sobre o uso destes jogos no espaço da Educação Física e suas aulas.

Enfim, convém reafirmar a relevância da inserção dos JEs na Educação Física escolar, pois na busca da qualificação do processo ensino aprendizagem devemos adequar os métodos de ensino à realidade cultural a qual estamos inseridos.

## REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M.E. D. A. Texto, contexto e significados: algumas questões na análise de dados qualitativos. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 45, p. 66-71, 1983.

ARAÚJO, João Gabriel Eugênio; BATISTA, Cleyton; LUZ MOURA, Diego. Exergames na educação física: uma revisão sistemática. **Movimento**, v. 23, n. 2, 2017.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-Educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação & Sociedade**, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, 2009.

BOMFOCO, Marco Antônio; DE ABREU AZEVEDO, Victor. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de JP Gee. **RENOTE**, v. 10, n. 3, 2012.

BORTOLAZZO, Sandro. O lugar da educação na cultura digital: esboços de crianças e jovens digitais. **TEXTURA-Revista de Educação e Letras**, v. 20, n. 44, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física**. MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

\_\_\_\_\_. **Base Nacional Comum Curricular: ENSINO MÉDIO**. Brasília: MEC, 2018.

\_\_\_\_\_. Ministério da Cultura. **Mercado de jogos eletrônicos cresce em todas as regiões do país aponta 2º censo de games**. 28 jun. 2018. Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset\\_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2o-censo-de-games/10883](http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2o-censo-de-games/10883)>

CAMUCI, Guilherme Correa; MATTHIESEN, Sara Quenzer; GINCIENE, Guy. O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas. **Motrivivência**, v. 29, n. 50, p. 62-76, 2017.

CEZARIO, Taynara Lais Pereira; ROMANZINI, Catiana Leila Possamai. Escala de satisfação para uso de jogos de videogame ativo de estudantes. **Caderno de Educação Física e Esporte**, v. 12, n. 2, p. 31-37, 2014.

COUTO, José Carlos Almeida; PEREIRA, Antonino. Os Jovens e os Videojogos Ativos: Um Estudo de Caso. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 18, n. 3, p. 36-60, 2015.

DA SILVA, Ana Paula Salles; SILVA, Ana Márcia. Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?. **Motrivivência**, v. 29, n. 52, p. 157-172, 2017.

DA SILVA, Fernanda Carolina Toledo; BRACCIALLI, Lúgia Maria Presumido. Programa de Atividade Física Adaptada com Uso de Vídeo Game: o que Pensam os Alunos?. **JOURNAL OF THE BRAZILIAN SOCIETY FOR ADAPTED MOTOR ACTIVITY**, v. 15, n. 02, 2014.

DA SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, Livia Maria Zahra Barud. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. p. 16-21. 2007.

DOS SANTOS, D.A.N. SCHLÜNZEN, E.T.M. OS PROJETOS DE TRABALHO E AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – TIC POTENCIALIZANDO A APRENDIZAGEM DE PESSOAS “ESPECIAIS”. In: **VII Congresso Iberoamericano de Informática Educativa**. p.549-559. 2004.

DOS SANTOS *et al.* ESTUDO DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIA/TICs EM PERIÓDICOS NACIONAIS (2006-2012). **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 36, n. 2, p. S123-S139, 2014.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Corpo joystick: cinema, videogames e estilo de vida ativo. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 16, n. 3, 2013.

\_\_\_\_\_, Mateus David; REATEGUI, Eliseo Berni; ZARO Milton Antonio. Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de Educação Física. **Movimento**. Porto Alegre, RS. Vol. 21, n. 3 (jul./set.2015), p. 687-699, 2015.

GAYA, Adroaldo *et al.* **Projetos de pesquisa científica e pedagógica: desafio da iniciação científica**. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2016.

KOFINAS, Alexander; SAUR-AMARAL, Irina. 25 years of knowledge creation processes in pharmaceutical contemporary trends. **Comportamento Organizacional e Gestão**, v. 14, n. 2, p. 257-280, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, E. R; MOITA, F. M. **A tecnologia no ensino de química: jogos digitais como interface metodológica**. Campina Grande: Eduepb, 2011.

LOZZA, Rodrigo; RINALDI, Giullia Paula. O USO DOS JOGOS PARA A APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR. **Caderno PAIC**, v. 18, n. 1, p. 575-592, 2017.

LUCENA, Simone *et al.* **Cultura digital, jogos eletrônicos e educação**. Salvador: EDUFBA, 2014.

PEREIRA, Fernanda Carolina; DE SOUZA SERAPIÃO, Adriane Beatriz; GOVONE, José Silvio. O Efeito dos Exergames na Motivação para a Prática de Atividade Física em Jovens. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 20, n. 3, p. 59-75, 2017.

OLIVEIRA, JCP *et al.* O QUESTIONÁRIO, O FORMULÁRIO E A ENTREVISTA COMO INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS: VANTAGENS E DESVANTAGENS DO SEU USO NA PESQUISA DE CAMPO EM CIÊNCIAS HUMANAS. In: **III Congresso Nacional de Educação. Rio Grande do Norte**. 2013.

RETONDAR, Moebus José; Harris, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos e violência. **Motrivivencia**, n.40, p. 183-191, 2013.

SIMIS, Anita *et al.* **Comunicação, cultura e linguagem**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

TORI, Romero. Tecnologia e metodologia para uma educação sem distância. **EmRede-Revista de Educação a Distância**, v. 2, n. 2, p. 44-55, 2016.

TURRA, C. M. G.; ENRICONE, D.; SANT´ANNA, F. M.; ANDRÉ, LENIR CANCELLA. **Planejamento de ensino e avaliação**. 11. ed. Porto Alegre: Sagra-DC Luzzato, 1995.

ULBRA. **Tecnologias da informação e comunicação na educação**. Curitiba: Ibpex, 2007.

VAGHETTI, César Augusto Otero *et al.* Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia. **Revista Educação & Tecnologia, Curitiba**, n. 12, p.125-151, 2012.

VIVARTA, Veet *et al.* **Infância e consumo: estudos no campo da comunicação**. Brasília, DF: ANDI, 2009.

VIEIRA, K. L. *et al.* Características comportamentais de escolares e sua percepção sobre a utilização dos exergames nas aulas de educação física. **Cinergis**, v. 15, n. 2, p. 65-60, 2014.