

## JOGOS ELETRÔNICOS ATIVOS E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM ESTADO DO CONHECIMENTO (2010 – 2021)

Thiago Miguel Pereira Garcia<sup>1</sup>

Miguel Archanjo de Freitas Junior<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente estudo apresenta a seguinte questão: Como é a relação dos jogos de videogame ativos nas aulas de Educação Física Escolar no Brasil? O objetivo principal é analisar, por meio do Estado do Conhecimento, a utilização dos jogos eletrônicos nas instituições de ensino pelos professores de Educação Física Escolar. Para tanto, recorreu-se ao estado do conhecimento, onde foi feito uma análise de Artigos, Teses e Dissertações redigidas nos últimos 15 anos (2006 a 2021), através de um levantamento de dados nas plataformas e bases de dados Base Digital Brasileira de Teses e Dissertações – BDTD, Portal de Periódicos CAPES (*Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior*), Scielo (*Scientific Electronic Library Online*) e Google Acadêmico. Foram analisados e classificados quanto ao ano de publicação, autoria, objetivo e sujeitos, e os autores que em seus trabalhos utilizaram da revisão de trabalhos sobre o tema Jogos Eletrônicos e Educação Física, foram classificados a partir de seus descritores e resultados. Conclui-se que a partir da análise realizada, há autores que trazem os pontos positivos e os pontos negativos quanto à implementação de Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física, porém há uma abrangência maior quando se trata de benefícios que os jogos trazem para os alunos e para as aulas.

**Palavras-chave:** Estado do Conhecimento; Jogos Eletrônicos; Educação Física.

## ACTIVE ELETRONIC GAMES AND SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: A STATE OF KNOWLEDGE (2010 – 2021)

**Abstract:** The present study presents the following question: How is the relationship between active video games in School Physical Education classes in Brazil? The main objective is to analyze, through the State of Knowledge, the use of electronic games in educational institutions by School Physical Education teachers. To this end, we resorted to the state of knowledge, where an analysis was made of Articles, Theses and Dissertations written in the last 15 years (2006 to 2021), through a data survey on platforms and databases Brazilian Digital Base of Theses and Dissertations – BDTD, CAPES Journal Portal (Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel), Scielo (Scientific Electronic Library Online) and Google Scholar. They were analyzed and classified according to the year of publication, authorship, objective and subjects, and the authors who in their work used the review of works on the topic of Electronic Games and Physical Education, were classified based on their descriptors and results. It is concluded that based on the analysis carried out, there are authors who bring positive and negative points regarding the implementation of Electronic Games in Physical Education classes, however there is a greater scope when it comes to the benefits that games bring to students and for classes.

**Keywords:** State of Knowledge; Eletronic games; Physical education.

---

<sup>1</sup> Licenciado e Bacharel em Educação Física. E-mail para contato: thiagompereira5@gmail.com

<sup>2</sup> Doutor em História. Professor do Departamento de Educação Física e do Programa Stricto Sensu em Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Pró-Reitor de Graduação da Universidade Estadual de Ponta Grossa. E-mail para contato: mfreitasjr@uepg.br

## INTRODUÇÃO

Em 1958, o físico William Higinbotham, criador das primeiras bombas atômicas durante a Guerra Fria, foi o responsável pela criação do primeiro videogame, composto por apenas um jogo, chamado *Tennis for Two* (Bello, 2013). Este acontecimento marcou o início da história dos jogos eletrônicos, popularizados anos mais tarde com os arcades ou fliperamas, locais onde o indivíduo se dirigia para jogar. O próximo passo desta história foi o desenvolvimento dos videogames domésticos como o Atari 360 e Os Arcades onde se jogava em espaços públicos nos anos 1970.

Desde então, os consoles e jogos eletrônicos vêm evoluindo constantemente, em plataformas como o computador, consoles como o PlayStation e o Xbox e através dos smartphones, onde o indivíduo consegue baixar jogos eletrônicos tradicionais, jogos que se utilizam de óculos de realidade virtual (VR) e aplicativos através do *Google Play* (Vieira, 2017; Bello, 2013). A 7ª geração dos consoles (2004-2009), com o lançamento do *Wii Remote* (2006) e mais tarde com o lançamento do *Kinect* (2010) para ser utilizado no Xbox 360 e Xbox One, modificaram completamente o cenário, pois agora o indivíduo passava a fazer parte do jog. Os movimentos realizados no jogo demandavam a realização de habilidades motoras e cognitivas, como sentar, levantar e dançar, aprimorando o tempo de reação, coordenação, memória e velocidade, além do desenvolvimento das habilidades sociais. Os videogames ativos são aqueles que necessitam dos movimentos corporais do usuário, como destaca Chukhlantseva e Chukhlantsev (2017), exigem força, coordenação e flexibilidade.

Com essa constante evolução desde 1970, o jogador tem acesso ao jogo sem precisar sair de casa, podendo este utilizar de um console, um computador ou até mesmo um aparelho celular. Porém muitos destes ficam um tempo exacerbado dentro desse “mundo virtual”, fazendo com que autores como Abreu, et al. (2008) e Adachi, Willoughby (2011) apontem pontos negativos, enquanto por outro lado temos autores como Magagnin (2010), Marchetti (2011), Morais, Mendes, (2013), Gadelha (2020) e entre outros, que trazem os pontos positivos e defendem o tema em âmbitos escolares, se encaixando nas aulas de educação física.

Em outros campos, os jogos que são controlados por movimentação, ou seja, os videogames ativos já foram utilizados trazendo resultados positivos na área da

saúde (Doná, et al., 2014; Corrêa, et al., 2008; Junior, et al. 2012; Soares, et al. 2015; Guimarães, Nunes, 2013). Já no âmbito escolar, tanto o professor de educação física como os acadêmicos da área buscam se adaptar a trabalhar os jogos eletrônicos com os seus escolares. No entanto as tecnologias possuem um tempo mais acelerado e já caminham da 8<sup>o</sup> geração dos consoles para a 9<sup>o</sup> geração no ano de 2019, ou seja, há uma necessidade constante de atualização profissional a respeito do assunto, para que quando surgir a possibilidade de ser inserida nas salas de aulas, o professor de educação física tenha total conhecimento sobre.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) faz referência à utilização dos jogos eletrônicos nos 6<sup>o</sup> e 7<sup>o</sup> anos do Ensino Fundamental, incluso na unidade temática das “Brincadeiras e Jogos”, sendo utilizado dentro da escola. Enquanto o Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP), implementado em 2019 nas escolas, aponta a respeito da utilização dos jogos eletrônicos e jogos eletrônicos de movimento nas escolas no 7<sup>o</sup> ano do Ensino Fundamental, também na área de “Brincadeiras e Jogos”, apresentando três objetivos de aprendizagem como o conceito social e cultural, a experimentação e a identificação a respeito dos benefícios e malefícios na saúde, utilizando jogos de *Role Playing Games* (RPG), Jogos de Ação, Estratégia, Aventura, Lógicas, etc.

Diante deste contexto, levantamos a seguinte questão: Os professores estão utilizando jogos de videogame ativos nas aulas de Educação Física Escolar no Brasil? A partir disso, o presente estudo apresenta como principal objetivo analisar, por meio do Estado do Conhecimento, a utilização dos jogos eletrônicos nas instituições de ensino pelos professores de Educação Física Escolar. A abordagem metodológica utilizada neste trabalho é da pesquisa qualitativa, a qual, na concepção de Flick (2008) não tem como base um único conceito teórico e metodológico. Segundo Flick (2008, p. 25) “Diversas abordagens teóricas e seus métodos caracterizam as discussões e a prática da pesquisa”.

No contexto da pesquisa qualitativa foi utilizada a pesquisa do tipo estado do conhecimento, a qual tem como finalidade levantar dados sobre o conhecimento produzido em relação a determinado tema, através do mapeamento a respeito do que outros autores já redigiram.

Santos e Teixeira (2021, p. 3) definem o estado do conhecimento como a “[...] identificação da informação, o registro e a categorização que proporcionarão ao pesquisador uma síntese da produção científica de uma determinada área, em um determinado espaço de tempo”. Romanowski e Ens (2006) apontam que os estudos que abordam um único tipo de publicação sobre um tema específico são nomeados de “estado do conhecimento”.

O estado de conhecimento é uma das formas de pesquisa bibliográfica, baseada principalmente em teses e dissertações, tendo em vista que, ao pesquisar teses e dissertações o pesquisador procura investigar o que está sendo pesquisado em determinada área em nível de pós-graduação.

Neste viés, para atingir os objetivos propostos foi realizada uma pesquisa na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações – BDTD, com as seguintes palavras-chaves: ensino de Educação Física e Jogos Eletrônicos. Os resultados da pesquisa constam na tabela 1.

**Tabela 1:** Dissertações e teses localizadas no BDTD sobre o ensino de Educação Física e Jogos Eletrônicos

<b>DISSERTAÇÕES</b>	
D1	MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins. A Interferência dos Jogos Eletrônicos na Prática da Educação Física. 2010. 122 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, GOIANIA, 2010.
D2	GADELHA, George Tawlinson Soares. Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. 2020. 137f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.
D3	PONTIN, G. (2017). Jogos eletrônicos e movimento: Transformando o digital em real nas aulas de educação física. Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Ciências Básicas da Saúde.
D4	COSTA, Alan Queiroz da. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. 2006. 190 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2006.
D5	FERREIRA, Aline Fernanda. Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo. 2014. 127 f. Dissertação - (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2014.
<b>TESE</b>	
T1	FRANCO, Laercio Claro Pereira. Jogos digitais educacionais nas aulas de Educação Física: Olympia, um videogame sobre os jogos olímpicos. 2014. 168 f. Tese - (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2014.

Fonte: Autor (2021)

Também foi realizado o levantamento dos dados para a análise do estado de conhecimento nos portais de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de

Pessoal de Nível Superior- CAPES, Scielo (*Scientific Electronic Library Online*) e Google Acadêmico. Foram pesquisadas as produções científicas sobre jogos eletrônicos e o ensino de Educação Física. Na tabela abaixo estão elencados os principais artigos encontrados no período de 2010 a 2021. Na tabela 2, estão descritos os periódicos, títulos e ano de publicação.

**Tabela 2:** Produções sobre jogos eletrônicos e o ensino de Educação Física

(continua)

Periódico		Título	Autor
P1	Revista Brasileira de Ciência do Esporte	“Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar	Martini e Viana (2016)
P2	Revista Facisa on-line	Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar: da reprodução à criação	Rodrigues e Silva (2020)
P3	Braz. J. of Develop	Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – Uma revisão sistemática	Gadêlha et.al (2020)
P4	Rev. Kinesis	Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar	Borges e Colombo (2019)
P5	Pensar a Prática	Jogos Eletrônicos de Movimento e Educação Física: uma revisão sistemática	Monteiro, Velásquez e Silva (2016)
P6	Motrivivência	Jogos eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?	Silva e Silva (2017)
P7	Atos de Pesquisa em Educação - PPGE/ME FURB	O Esporte-Simulação: O Que é Possível Aprender com os Jogos Eletrônicos?	Morais e Mendes (2013)
P8	Pensar a Prática, Goiânia	Perfil e Percepção do uso de Jogos Eletrônicos por Alunos do Ensino Fundamental: Relações Com a Educação Física	Constantino, et.al (2015)
P9	Anais Simpósio Hipertexto - Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação NEHTE/UFPE	A interferência dos jogos eletrônicos na prática da educação física	Magagnin, Carniello e Toschi (2010)
P10	Revista Pulsar	Jogos Eletrônicos Interativos “EXERGAMING”: uma breve revisão sobre suas aplicações na Educação Física.	Marchetti et.al (2011)

Fonte: Autor (2021)

A respeito dos critérios utilizados para eleger os trabalhos acima, foram incluídos os trabalhos que foram publicados nos últimos 12 anos (2010 – 2021), onde o texto em português e de livre acesso, encontra-se disponível nas plataformas de busca citadas acima (BDTD, CAPES, Scielo e Google Acadêmico) e aqueles que não faziam uma relação dos Jogos Eletrônicos com a Educação Física foram excluídos.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

As dissertações, teses e artigos, selecionados foram classificados e analisados a fim de verificar a incidência a partir de: Autor e ano da publicação, objetivo e sujeitos.

**Tabela 3:** Análise das produções apresentadas sobre jogos eletrônicos e o ensino de Educação Física

	<b>Autor/Ano da publicação</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Sujeitos</b>
D1	MAGAGNIN, C. D. M. 2010	Identificar e analisar se há contribuição do uso de jogos eletrônicos pelos alunos do Ensino Fundamental no desempenho físico nas aulas de Educação Física Escolar.	41 estudantes, 33 na faixa etária entre 13 e 15 anos e oito estudantes entre 16 e 18 anos.
D2	GADÉLHA, G. T. S. 2020	Analisar e discutir as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos através da observação dos jogadores e da produção das narrativas sobre o jogo e o jogar nas aulas de Educação Física, com base na abordagem crítico-emancipatória.	6º e 7º ano do Ensino Fundamental, totalizando 74 estudantes.
D3	PONTIN, G. 2017	Investigar se o uso dos jogos eletrônicos pode auxiliar os objetivos das aulas de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental.	94 alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental.
D4	COSTA, A. Q.; BETTI, M. 2006	Analisar as possibilidades de correlação entre o jogo e as mídias, propondo a transformação/transferência do virtual/virtualidade em uma possível experiência corporal educativa na escola na forma de jogos, a partir dos “jogos virtuais” conhecidos dos alunos.	
D5	FERREIRA, A. F. 2014	Construir, implementar e avaliar de modo colaborativos com um professor de Educação Física escolar possibilidades de utilização dos jogos digitais como apoio pedagógico para o ensino dos conteúdos do Currículo do Estado de São Paulo para o 9º ano do Ensino Fundamental.	135 alunos do 9º ano do Ensino Fundamental.
T1	FRANCO, L. C. P. 2014	Criação de um videogame com características educacionais sobre os Jogos Olímpicos da Antiguidade e avaliar sua utilização nas aulas de Educação Física com alunos do Ensino Fundamental de uma escola pública da região de Campinas (S.P.)	57 alunos do 6º e 7º ano em uma escola pública de Campinas.
P1	MARTINI, C. O. P; VIANA, J. de A. 2016	Relatar uma experiência a partir da transposição de linguagens, em um curso de formação de professores, ao tratar, em especial, dos jogos eletrônicos como mídia, com vistas a construir elementos para enriquecer a formação e atuação em educação física escolar, que carece problematizar e diversificar a sua prática educativa por meio das mais distintas linguagens e experiências.	Alunos do curso de Licenciatura em Educação Física.
P2	RODRIGUES,	Favorecer o desenvolvimento de metodologias	Alunos do 6º ano do

	M. C.; SILVA, G. F. 2020	diferenciadas, direcionadas para os jogos eletrônicos a fim de conhecer aqueles que são praticados pelos nossos alunos, realizando posteriormente a reestruturação desses jogos para que possam ser desenvolvidos nos espaços físicos da escola.	Ensino Fundamental.
P3	GADELHA, G. T. S. et. al. 2020	Realizar uma revisão sistemática de artigos científicos produzidos nos últimos cinco anos sobre o uso dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar.	
P4	BORGES, C. G.; COLOMBO, B. D. 2019	Refletir acerca dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica na organização do ensino das aulas de educação física escolar.	
P5	MONTEIRO. L. D. S.; VELÁSQUEZ, F. S. C.; SILVA, A. P. S. 2016	Realizar uma revisão sistemática dos artigos científicos produzidos sobre Jogos Eletrônicos de Movimento, apontando seus estudos para o campo da Educação Física.	
P6	SILVA, A. P. S.; SILVA, A. M. 2017	Identificar a percepção de jovens acerca da experiência com Jogos Eletrônicos de Movimento com temática esportiva.	24 alunos do Ensino Fundamental com idades entre 13 e 16 anos.
P7	MORAIS, R. A. R.; MENDES, D. S. 2013	Compreender como o <i>videogame</i> pode se integrar à Educação/Educação Física.	2 jogadores de 15 anos
P8	CONSTANTINO, M. T. et. al. 2015	Identificar o perfil do uso de TICs por alunos do ensino fundamental e verificar a relação entre os valores percebidos por esses alunos na prática de JEs com os valores desenvolvidos nas aulas de Educação Física.	348 alunos de 18 turmas do 8º e 9º ano, matutino e vespertino.
P9	MAGAGNIN, C. D. M.; CARNIELLO, L. B. C.; TOSCHI, M. S. 2010	Identificar e analisar se há contribuição do uso de jogos eletrônicos pelos alunos do Ensino Fundamental no desempenho físico nas aulas de Educação Física Escolar.	41 estudantes, 33 na faixa etária entre 13 e 15 anos e oito estudantes entre 16 e 18 anos.
P10	MARCHETTI, P. H. et. al. 2011	Revisar as aplicações dos jogos eletrônicos interativos "EXERGAMING".	

Fonte: Autor (2021)

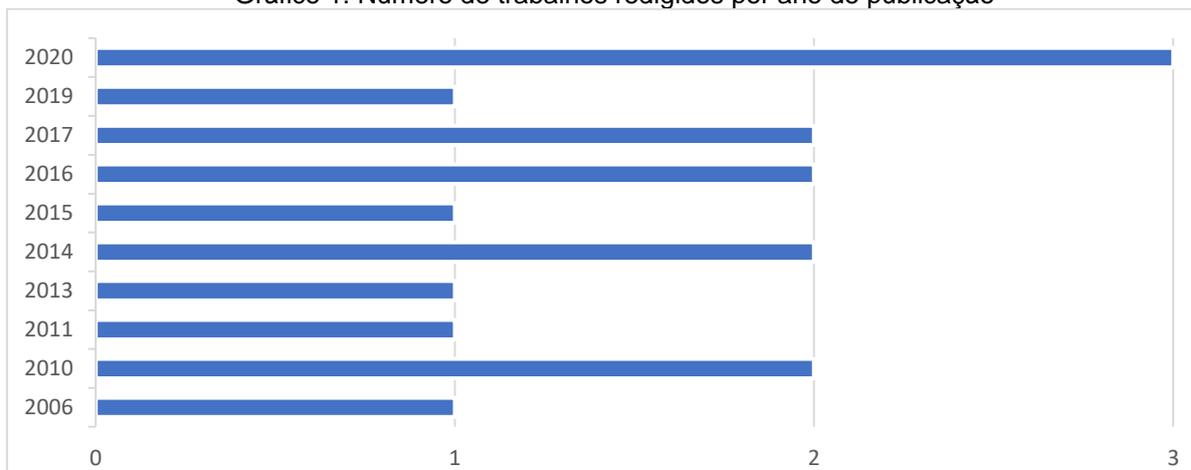
Dentre os dezesseis trabalhos (dissertação, tese e artigos) selecionados e classificados acima, podemos analisar que não há uma autoria referência para o tema em questão, onde os autores que mais apresentaram trabalhos foram a Cláudia Dolores Martins Magagnin e o George Tawlinson Soares Gadelha, onde cada um apresentou 2 trabalhos dos dezessete selecionados.

Em uma pesquisa na Plataforma Lattes sobre os autores que apareceram com frequência nos trabalhos selecionados, a autora Cláudia Dolores Martins Magagnin tem experiência na área de Educação e Tecnologia, mais direcionado para a Educação Física, onde conseguiu o seu título de Mestre em Educação na Pontifícia Universidade Católica de Goiás no ano de 2010. Enquanto o autor George Tawlinson

Soares Gadelha tem experiência na área de Educação e Educação Física, com ênfase nos temas “Gestão Educacional” e “Gestão Desportiva” e possui Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Federal no Rio Grande do Norte, em 2005. Podemos notar que a partir da pesquisa feita a respeito dos dois autores na Plataforma Lattes, embora eles apareceram com mais frequência, ambos não têm uma formação ou produção consolidada na área, deixando claro a importância de se avançar nessa área a fins de obtenção de conhecimento e abrangência de aplicação do tema.

Quanto ao ano de publicação há uma incidência maior no ano de 2020 (dois artigos redigidos e uma dissertação), e logo em seguida temos o ano de 2017 com uma dissertação e um periódico, 2016 com dois artigos redigidos, 2014 com uma tese e uma dissertação e 2010 com uma dissertação e um artigo, conforme apresenta o gráfico abaixo.

Gráfico 1: Número de trabalhos redigidos por ano de publicação



Fonte: Autor (2021)

A partir do que foi analisado dos objetivos dos trabalhos encontrados, autores como Magagnin (2010), Pontin (2017), Borges; Colombo, (2019), Constantino, et al. (2015) e Magagnin,; Carniello,; Toschi, (2010), tem um objetivo geral semelhante: como os jogos eletrônicos podem influenciar a respeito de se relacionar, contribuir e auxiliar no desempenho e objetivos das aulas de Educação Física, onde utilizaram como sujeitos de pesquisa, alunos do Ensino Fundamental.

Outros autores, Gadelha (2020), Ferreira (2014), Rodrigues; Silva, (2020), Silva; Silva (2017) e Moraes; Mendes (2013), buscam implementar/utilizar os jogos

eletrônicos nos espaços físicos das aulas de Educação Física, onde trazem como objetivo principal a experiência de utilizá-los, desenvolvê-los, avaliá-los com uma quantidade x de alunos do Ensino Fundamental e Ensino Médio e posteriormente discutir e compreender sobre os efeitos causados. Franco (2014) já se embasa na criação de um videogame com características educacionais, aplicar esse jogo em alunos do Ensino Fundamental e posteriormente avaliar a utilização do mesmo. Já Costa, Betti (2006) utilizou de uma pesquisa bibliográfica para saber a respeito da possibilidade de transformar o virtual em uma experiência prática nas aulas de Educação Física, a partir de jogos virtuais que os alunos conheçam.

Como este artigo está sendo redigido, autores como Gadelha (2020), Monteiro, Velásquez, Silva (2016) e Marchetti (2011) realizaram uma revisão de trabalhos onde há uma relação dos jogos eletrônicos com a educação física. Estes trabalhos serão classificados e analisados novamente, porém a partir dos resultados e discussões que foram obtidos (tabela 4).

A respeito dos sujeitos utilizados na metodologia dos trabalhos encontrados acima, alunos do Ensino Fundamental II foram os mais utilizados nos trabalhos relacionados acima 8/17, onde apresentam uma faixa etária de 11 a 15 anos, enquanto alunos do Ensino Médio foram os segundos mais utilizados 3/17. A importância da inserção dos Jogos Eletrônicos no ambiente escolar também é citada na Base Nacional Comum Curricular, onde defende o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), apontando o aumento no interesse dos alunos pelas aulas, apoiando o uso ativo das TDICs nas escolas, há o Currículo de Referência em Tecnologia e Computação que faz uma reflexão do uso das TDICs, auxiliando professores que tem interesse em implementar a tecnologia no contexto escolar.

Fazendo uma análise dos artigos onde os autores realizaram uma revisão de trabalhos, utilizando as palavras-chave “jogos eletrônicos” e “educação física”, é possível verificar os resultados encontrados como mostra na tabela 4.

Tabela 4: Análise dos resultados dos artigos onde o objetivo é a revisão de trabalhos relacionando “jogos eletrônicos” e “educação física”

	<b>Descritores</b>	<b>Resultados</b>
P3	Jogos de Vídeo e Educação Física.	O Videogame como ferramenta para o professor de Educação Física aproximar a realidade dos alunos com os conteúdos da EF, indicando um maior envolvimento por parte dos alunos no processo de ensino-aprendizagem; A experiência dos JE nas aulas de

		Educação Física Escolar estimula os valores sociais trabalhados no esporte.
P5	Exergames e Wii.	Jogos Eletrônicos de Movimentos (JEM) como ferramenta pedagógica inovadora na Educação Física, por ser mais atrativa, lúdica e inclusiva; Uso dos JEMs despertou o interesse dos estudantes com deficiência, podendo se inserir nas atividades propostas; Não foram pautadas soluções para inserção dos JEMs em âmbito escolar, como a ausência da tecnologia, espaços físicos apropriados e conhecimento dos professores a respeito dos modos de funcionamento destes jogos.
P10	Vídeo game ativo, jogos interativos, interface esportiva e exergames.	Aplicação do exergames como programas de aprendizagem escolar como estratégias de motivação e aderência à atividade física, além de programas de desenvolvimento do controle motor.

Fonte: Autor (2021)

Na tabela 4 há três artigos em que analisando os resultados obtidos, verifica-se uma certa igualdade onde somente há pontos positivos na inserção dos jogos eletrônicos no âmbito escolar nos espaços físicos da Educação Física, enquanto um (P5) deles difere apontando também as dificuldades a respeito da inserção do objeto de estudo nas escolas.

A partir de muitos aspectos positivos encontrados com as publicações anteriores, onde os pesquisadores nos direcionam a apontar os benefícios da implementação dos Jogos Eletrônicos Ativos no âmbito escolar, é comum que a escola, os alunos e até mesmo os professores apresentem dificuldades por ser algo novo, algo recente, a ser adaptado a um meio.

Segundo Azevedo (2012 p. 113-128), o autor cita dificuldades encontradas quanto à adaptação deste objeto de estudo, como os custos altos de impostos para que seja efetivada a compra de jogos eletrônicos ou consoles para escolas, além da tradução do jogo que normalmente continua com a língua de origem.

Outro problema encontrado nas instituições de ensino, com uma taxa maior nas escolas públicas do que nas escolas particulares, é a falta de materiais nas escolas públicas. O Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas (INEP) em 2020 divulgou o Censo Escolar que traz como resultados a disponibilidade de tecnologias nas escolas, isso antes da pandemia

Na educação infantil, a internet está presente em 96,8% das escolas particulares, enquanto, na rede municipal, o percentual é de 66,2%. No ensino fundamental, esta é a que menos dispõe de recursos tecnológicos, como lousa digital (9,9%), projetor multimídia (54,4%), computador de mesa (38,3%) ou portátil (23,8%) para os alunos ou mesmo internet disponível para

uso dos estudantes (23,8%). Por outro lado, em alguns quesitos, as escolas da rede estadual estão mais equipadas com recursos tecnológicos do que a rede privada. A disponibilidade de recursos tecnológicos nas escolas estaduais de ensino médio é maior do que nas do ensino fundamental: 80,4% das unidades têm internet banda larga e o percentual de computadores de mesa para alunos é de 79,3%. (INEP, 2021)

Azevedo (2012) também comenta a respeito desse assunto onde os computadores de mesa ou portáteis e materiais tecnológicos que se encontram nas escolas, possam não suportar os JEs. Como podemos observar, há poucos estudos que relacionem o objeto de estudo com o meio a ser implementado, onde Schwartz (2012) realizou uma pesquisa a respeito desse assunto e notou que a maioria dos professores nunca obteve o contato dos jogos eletrônicos nas escolas, trazendo em sua pesquisa uma pergunta interessante “Se nem mesmo os profissionais conhecem o tema, como os alunos vão ter a oportunidade de conhecer?”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo início das considerações finais deste estudo, retoma-se o objetivo deste trabalho que foi analisar, por meio do Estado do Conhecimento, a utilização dos jogos eletrônicos nas instituições de ensino pelos professores de Educação Física. Pode-se notar a partir da busca no BDTD, CAPES, Scielo e Google Acadêmico que trabalhos relacionados com as palavras-chaves “Jogos Eletrônicos” e “Educação Física” em um período determinado, são poucos, porém os trabalhos selecionados são de grande importância ao observarmos a influência do objeto de estudo (jogos eletrônicos) ao meio em que está presente desde a sua integração (educação física).

Como resultado encontrado, de fato identifica-se questões positivas e negativas com a utilização dos Jogos Eletrônicos Ativos nas aulas de Educação Física, onde a grande parte dos trabalhos redigidos apontam que a implementação de forma pedagógica traz uma motivação para que os alunos participem da aula, faz com que os alunos se tornem mais comunicativos e também consigam trabalhar mais facilmente a questão do espírito de equipe, bolando estratégias, planejando e construindo o próximo movimento a ser feito, trazendo para os alunos não somente a competição, mas sim a cooperação durante as atividades físicas. Além de ser uma maneira diferente para novas formas de ampliar a movimentação dos alunos durante

as aulas práticas. Enquanto por outro lado, temos alguns trabalhos que também apontam os pontos negativos que é a falta de materiais (consoles) para que a grande maioria dos alunos faça parte da aula e o pouco conhecimento da escola ou do professor com o assunto em questão, podendo ser devido ao baixo índice de manuseio de Jogos Eletrônicos no ambiente escolar.

A partir deste trabalho, levando em conta a expansão da tecnologia dentro da sociedade e a frequência com que é feita a utilização dos jogos eletrônicos pelos alunos fora das aulas de educação física, conclui-se que é importante o conhecimento que o professor deve apresentar sobre os jogos eletrônicos e é grande a necessidade da implementação dos TDICs em instituições de ensino, sejam elas públicas ou privadas, podendo trazer jogos que alunos já tenham conhecimento ou não para dentro da sala de aula e se possível, articular estes com o assunto em que estão tendo conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ABREU, C. N. et al. **Dependência de Internet e de jogos eletrônicos**: uma revisão. Revista Brasileira Psiquiatria. São Paulo, SP. n. 30, p. 156-167. 2008.

ADACHI, P. J. C.; WILLOUGHBY, T. **The effect of video game competition and violence on aggressive behavior**: which characteristic has the greatest influence? Psychology of Violence, v. 1, n. 4, p. 259-274, Oct. 2011.

AZEVEDO, V. de A. **Jogos Eletrônicos e Educação**: construindo um roteiro para sua análise pedagógica. 228 folhas. Florianópolis-SC. 2012.

BELLO, R. S. **Sobre História e Videogames**: Possibilidades de análise teórico-metodológica. In: Simpósio Nacional de História, XXVII, 2013, Natal/RN. Anais, São Paulo/SP: 2013, p. 1-17.

BNCC. **Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar**: possibilidades. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em: 4 de mar. 2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a Base. Brasília: MEC. 2018. Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_sit e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf). Acesso em: 15 de set. 2020.

BORGES, C. G.; COLOMBO, B. D. **Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar**. Revista Kinesis. Santa Maria, RS. v. 37, p. 01-09. 2019.

CHUKHLANTSEVA, N; CHUKHLANTSEV, A. **The Use of Active Video Games in Physical Education and Sport**. Path of Science, v. 3, n. 2, s/p, 2017.

CORRÊA, A. G. D. et al. **Genvirtual: Um Jogo Musical para Reabilitação de Indivíduos com Necessidades Especiais**. Revista Brasileira de Informática na Educação. V. 16, n. 01. 2008.

**CREP – Currículo da Rede Estadual Paranaense**. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/crep\\_2020/educacao\\_fisica\\_c urriculo\\_rede\\_estadual\\_paranaense\\_diagramado.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/crep_2020/educacao_fisica_c urriculo_rede_estadual_paranaense_diagramado.pdf). Acesso em: 15 de set. 2020.

CONSTANTINO, M. T. et al. **Perfil e Percepção do Uso de Jogos Eletrônicos por Alunos do Ensino Fundamental: Relações com a Educação Física**. Revista Pensar a Prática. Goiânia. v. 18, n. 4, out./dez. 2015.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B. **Prática de Jogos Eletrônicos por Crianças Pequenas: O que dizem as pesquisas recentes?**. Revista Psicopedagogia. 2016. p. 346-357.

DONÁ, F. et al. **Jogos eletrônicos na reabilitação do equilíbrio corporal em idoso com doença vestibular**. Revista da Universidade Vale do Rio Verde. v. 12, n. 1, p. 693-702. 2014.

FERNANDES, C. C. M.; D'ÁVILA, J. L. **O Estado do Conhecimento sobre a prática da pesquisa como instrumento pedagógico na educação básica: as produções acadêmicas dos programas de pós-graduação stricto sensu no Brasil**. InterMeio: revista do Programa de Pós-Graduação em Educação, Campo Grande, MS, v.21/22, n.42/44, p.181-201, 2015/2016.

FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo**. 2014. 127 f. Dissertação - (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2014.

FLICK, U. **Introdução à Pesquisa Qualitativa** - 3.ed. Artmed Editora, 1 de jan. de 2008 - 408 páginas.

FRANCO, L. C. P. **Jogos digitais educacionais nas aulas de Educação Física: Olympia, um videogame sobre os jogos olímpicos**. 2014. 168 f. Tese - (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2014.

GADELHA, G. T. S. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar**: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. 2020. 137f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

GADELHA, G. T. S. et al. **Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar** – Uma revisão sistemática. *Brazilian Journal of Development*. Curitiba. jun 2020. v. 6, n. 6, p. 32950-32961.

GUIMARÃES, E. M., NUNES, M. A. S. N. **Prospecção em Jogos Sérios para Reabilitação de Pacientes Pós-AVC**. Revista GEINTEC – Gestão, Inovação e Tecnologias. v. 3, n. 2. 2013.

JUNIOR, R. S. M., et al. **Efeitos da reabilitação virtual em diferentes tipos de tratamento**. Revista de Atenção à Saúde. v. 9, n. 29, jul./set. 2012.

MAGAGNIN, C. D. M. **A Interferência dos Jogos Eletrônicos na Prática da Educação Física**. 2010. 122 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, GOIANIA, 2010.

MAGAGNIN, C. D. M.; CARNIELLO, L. B. C.; TOSCHI, M. S. **A interferência dos jogos eletrônicos na prática educação física**. Anais 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Pernambuco. 2010.

MARCHETTI, P. H. et al. **Jogos Eletrônicos Interativos “EXERGAMING”**: uma breve revisão sobre suas aplicações na Educação Física. Revista Pulsar. v. 3, n. 1. 2011.

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. A. **“Jogando” com as diferentes linguagens**: a atualização dos jogos na educação física escolar. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. 2016. p. 243-250.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Inep divulga dados da 1º etapa do Censo Escolar 2020**. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/inep-divulgados-da-1a-etapa-do-censo-escolar-2020>. Acesso em: 16 de mar. de 2021.

MONTEIRO, L. C. S.; VELÁSQUEZ, F. S. C.; SILVA, A. P. S. **Jogos Eletrônicos de Movimento e Educação Física**: Uma Revisão Sistemática. Revista Pensar a Prática. Goiânia. v. 19, n. 2, p. 462-473. abr./jun. 2016.

MORAIS, R. A. R.; MENDES, D. S. **O Esporte-Simulação**: o que é possível aprender com os jogos eletrônicos?. Atos de Pesquisa em Educação – PPGE/ME FURB. v. 8, n. 1, p. 209-28. jan./abr. 2013.

NOVAIS, I. T. **Adaptação de Jogos Eletrônicos para Aulas de Educação Física.** Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Câmpus de Rio Claro. 2012.

PESCUMA, D.; CASTILHO, A. P. F.; **Trabalho acadêmico: O que é? Como fazer?:** um guia para suas apresentações. São Paulo: Olho d'Água, 2013.

PONTIN, G. **Jogos eletrônicos e movimento:** Transformando o digital em real nas aulas de educação física. Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Ciências Básicas da Saúde. 2017.

RODRIGUES, M. C.; SILVA, G. F. **Jogos Eletrônicos na Educação Física Esolar:** da reprodução à criação. Revista FACISA On-line. 2020. v. 9, n. 1, p. 174-183.

ROMANOWSKI, J. P.; ENS, R. T. **As pesquisas denominadas do tipo 'Estado da arte' em educação.** Paraná: Diálogo educacional, 2006. p. 37-50.

SANTOS, A.; TEIXEIRA, A. C. **Por um estado do conhecimento da formação de professores para o uso de tecnologias na educação.** Educação por escrito, Porto Alegre, RS. v. 11, n. 2, p. 1 -10, jul.-dez. 2020 | e- 35371.

SILVA. A. P. S.; SILVA, A. M. **Jogos Eletrônicos de Movimento:** esporte ou simulação na percepção de jovens?. Motrivivência. Florianópolis, SC. v. 29, n. 52, p. 157-172. setembro/2017.

SOARES, M. D., et al. **Wii reabilitação e fisioterapia neurológica.** Revista Neurociências. v. 23, n. 1. 2015.

VIEIRA, L. **Educação Física:** 7º ano do Ensino Fundamental. Sucesso-Sistema de Ensino, 19p., Recife/PE, 2017.

*Recebido em 17/02/2024*

*Versão corrigida recebida em 12/05/2024*

*Aceito em 20/06/2024*

*Publicado online em 30/08/2024*