



ÚRSULA LACERDA PEREIRA

**O DECÊNIO (2007 – 2017) DE PRODUÇÃO DO
CONHECIMENTO SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS NO
INTERIOR DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

**LAVRAS-MG
2019**

ÚRSULA LACERDA PEREIRA

**O DECÊNIO (2007 – 2017) DE PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO SOBRE
JOGOS ELETRÔNICOS NO INTERIOR DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada à Universidade
Federal de Lavras, como parte das exigências
do Curso de Educação Física, para a obtenção
do título de Licenciado.

Prof. Dr. Kleber Tüxen Carneiro Azevedo
Orientador

**LAVRAS-MG
2019**

*Dedico ao meu pai Luiz por toda paciência e auxílio nesses anos.
A minha mãe Sônia por sua dedicação e exemplo.
Ao meu irmão Luís Octávio por seu companheirismo.*

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, por me guiar e dar forças para enfrentar minhas batalhas.

Ao meu pai Luiz, por sempre estar ao meu lado, me apoiando nos momentos difíceis e vibrando nos bons, obrigada por ser meu porto seguro.

A minha mãe Sônia, por todo seu zelo, carinho, dedicação e por ser um exemplo em minha vida.

Ao meu irmão Tavo, por me fazer sorrir nos momentos mais difíceis e tornar essa caminhada um pouco mais leve.

Aos meus tios (as), primos (as) e vó que sempre estiveram presente em minha vida e que ajudaram direta ou indiretamente nesse processo, em especial as minhas tias Maria Helena pelo consolo durante minhas crises e por suas palavras de encorajamento e Ti por toda a ajuda durante essa etapa.

Aos amigos que caminharam comigo nessa etapa da minha vida, por estarem sempre ao meu lado e por sua compreensão durante meus momentos de ausência.

Ao meu orientador Kleber Tüxen pela paciência, suporte e orientação durante essa etapa.

A Universidade Federal de Lavras, em especial ao Departamento de Educação Física pela experiência.

A todos os professores pelos ensinamentos, em especial ao Raoni Perrucci pela amizade, apoio, confiança e auxílio. A Priscila e Gustavo Rogatto por todo apoio e cuidado.

Ao N.E.J.E. pelas amizades, trocas de experiências e suas contribuições neste trabalho.

Aos profissionais da Academia Body Club/Treino pela experiência e amizade durante todos esses anos, em especial a Vivi que me acompanhou em todo esse tempo.

Ao meu cãopanheiro de longa data Prince por estar sempre comigo e por levar um pouco mais de alegria a nossa casa.

A todos que de alguma forma fizeram parte dessa minha longa caminhada.

“Eu aprendi que a coragem não é a ausência de medo, mas o triunfo sobre ele. O homem [e a mulher] corajoso/a não é aquele/a que não sente medo, mas aquele/a que conquista por cima do medo.”

(Nelson Mandela)

RESUMO

O presente estudo realizou um levantamento sobre as publicações relativas à temática: jogos eletrônicos no interior da subárea da Educação Física. O estudo possibilitou-nos observar as tendências nas pesquisas concernentes aos Jogos eletrônicos, bem como cotejar suas perspectivas e frequência entre 2007 e 2017. Com o intuito de cotejar essa produção científica foram realizadas buscas em periódicos de estratificação A1, A2, B1 e B2, do mesmo modo que no catálogo de teses e dissertações utilizando os seguintes descritores: Jogos Eletrônicos, Videogame e Video Game durante o intervalo de 10 anos – entre 2007 e 2017. Após a quantificação do resultado obtido foi realizado uma análise preliminar, por efeito instituiu-se o agrupamento das publicações de acordo com a temática abordada. Percebeu-se uma quantidade maior de publicações em áreas que utilizavam os jogos eletrônicos de modo instrumental, isto é, para realização de outras funções. Já no âmbito da Educação Física escolar, constatou-se um número reduzido de publicações, que por sua vez não envolviam a apropriação – com consciência crítica da – prática dos jogos eletrônicos nas aulas, por razões diversas, tampouco conferiam a eles, a condição de conteúdo pedagógico sob responsabilidade da referida disciplina e por efeito pudesse ser tematizado, uma verificação um tanto quanto preocupante, dado que eles (lê-se os jogos eletrônicos) podem ser entendidos como uma – dentre tantas outras – manifestação de jogo e por se tratar um conhecimento sob os cuidados desse componente curricular, que, por suposto, devesse abordá-los, notadamente em razão de presença marcante no cotidiano de crianças e jovens que a eles têm acesso.

Palavras-chaves: Jogos Eletrônicos. Videogame. Educação Física.

ABSTRACT

The present study carried out a survey on the publications related to the theme: electronic games within the subarea of Physical Education. The study enabled us to observe the trends in the research concerning Electronic Games as well as to compare their perspectives and frequency between 2007 and 2017. With the purpose of comparing this scientific production, searches were carried out in stratification journals A1, A2, B1 and B2, in the same way as in the catalog of theses and dissertations using the following descriptors: Electronic Games, Videogame and Video Game during the 10-year interval - between 2007 and 2017. After the quantification of the obtained results, a preliminary analysis was conducted, by effect, the grouping of publications according to the subject matter was instituted. A greater amount of publications was realized in areas that used electronic games in an instrumental way, that is, to perform other functions. On the other hand, in the field of Physical Education, a reduced number of publications was found, which, in turn, did not involve the appropriation - with critical awareness of the - practice of electronic games in the classes, for different reasons, nor did they confer on them, the condition of pedagogical content under the responsibility of the aforesaid discipline and, by effect, a rather worrying verification could be thematized, since they (read electronic games) can be understood as one of many other manifestations of game and because it is a knowledge under the cares of that curricular component, which, of course, should address them, notably because of a marked presence in the daily lives of children and young people who have access to them.

Keywords: Electronic Games. Video game. Physical Education

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. OBEJETIVO.....	11
3. METODOLOGIA.....	11
3.1. Algumas considerações preliminares a respeito dos dados.....	20
3. REFERÊNCIAS.....	22

1. INTRODUÇÃO

A proposta do desenvolvimento da pesquisa que fundamenta e será descrita neste relatório, advém do interesse (pessoal e epistêmico) em conhecer a relação (epistemológica) entre a subárea da Educação Física com uma temática bastante envolvente: os jogos eletrônicos.

Trata-se de uma inclinação em princípio de natureza pessoal que posteriormente viera a espriar-se na formação profissional, explico melhor, ao longo de toda minha vida estudantil procurei conciliar vivência com jogos eletrônicos e as tarefas escolares, uma prática antiga que paulatinamente se tornou um *hobbie*, não sendo diferente no interstício de tempo que realizei a graduação em Educação Física.

Experiência essa, que por sua vez, engendrou o interesse (epistêmico) em empreender uma investigação científica na qual se pudesse cotejar a produção do conhecimento relativa aos jogos eletrônicos sob a perspectiva da Educação Física no âmbito escolar, dado que na acepção de Carneiro (2015) eles (lê-se os jogos eletrônicos) figuram-se como (potenciais) manifestações de jogo – não por se tratar de uma convenção social cuja denominação assegurasse por si a condição de jogo, mas pelos elementos constitutivos que a atmosfera dessa prática poderá concretizar – que por sua vez configura-se na qualidade de um dos conteúdos disciplinares da Educação Física e, portanto, dever-se-ia ser abordado pelo referido componente curricular. Além do que, o jogo, na qualidade de elemento prática corporal historicamente situada, encontra-se referenciado nas distintas concepções pedagógicas no interior da Educação Física. Mesmo reconhecendo as distâncias epistemológicas e os diferentes matizes teóricos entre elas, figura na condição de fenômeno comum a elas, uma espécie de ponto de intersecção entre todas essas tendências pedagógicas (CARNEIRO, et al. 2017).

Conquanto, foi possível constatar no desenvolvimento dos estágios obrigatórios do curso de licenciatura em Educação Física e em alguma medida nas vivências advindas da época de estudante – que remontam ao Ensino Fundamental – a ausência nesses ambientes dos jogos eletrônicos, assim como, das tecnologias da informação de modo geral, desconsiderando assim, as diversas possibilidades de utilização que tais recursos poderiam conferir à formação discente e ao desenvolvimento pedagógico das diferentes disciplinas. O intrigante da conjuntura exposta é que a maior parte dos discentes que observei, ou convivi na

escolarização, possuíam telefone celular¹ e com certa frequência faziam uso desse recurso, o que, portanto, desestabiliza – em certa medida – o frequente argumento da falta de recursos para tematização do mote.

Ante ao exposto, lancei-me no desafio de empreender uma pesquisa que pudesse mapear as tendências nas pesquisas concernentes aos Jogos eletrônicos, cotejando suas perspectivas e frequência entre 2007 e 2017. Para tanto, investiguei a produção científica realizando buscas em periódicos de estratificação A1, A2, B1 e B2, do mesmo modo que no catálogo de teses e dissertações utilizando os seguintes descritores: Jogos Eletrônicos, Videogame e Vídeo Game, durante o intervalo de 10 anos – entre 2007 e 2017.

Doravante, apresento os detalhes do caminho metodológico o qual o trabalho percorreu.

2. OBJETIVO

O objetivo da pesquisa cujo o presente relatório apresenta alvitrou cotejar as tendências nas pesquisas concernentes aos Jogos eletrônicos ao abrigo da subárea da Educação Física, perscrutando em especial, os estudos que observaram-no no espaço escolar e as premissas que subsidiaram sua presença nesse espaço.

3. METODOLOGIA

A pesquisa teve início com o acesso a plataforma Sucupira, no portal Qualis Periódicos – trata-se de um sistema utilizado para classificação das publicações de pesquisas científica nos programas de pós graduação – pertencente à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Aberto a pagina de pesquisa no Qualis Periódicos efetuou-se a busca no campo: Evento de Classificação e Área de Avaliação, optando-se pela classificação mais atual, que naquele momento referia-se ao ano de 2015, na subárea de Educação Física. Por efeito desse procedimento, foi gerado um documento – em formato de planilha do programa Excel – com os dados dos periódicos, seus respectivos ISSN e as estratificações correspondentes ao interstício em questão.

¹ Conhecido como telefone celular (português brasileiro) ou telemóvel (português europeu) diz respeito a um aparelho de comunicação por ondas eletromagnéticas que permite a transmissão bidirecional de voz e dados utilizáveis em uma área geográfica que se encontra divididas em células (o que confere a origem da nomenclatura celular), cada uma delas servida por um transmissor/receptor.

Cabe destacar, que nessa primeira etapa do processo, o documento gerado pela plataforma disponibilizou o número total de revistas, sem recorrer a nenhum tipo de filtro, ou critério de exclusão.

Em posse dele, institui-se um novo processo, todavia, observando alguns critérios de exclusão, filtragem, por assim dizer. No primeiro deles separaram-se as revistas de acordo com sua origem e linguagem, isso equivale a dizer que foram selecionadas somente as de língua portuguesa (Brasil) e originárias do Brasil.

Em um segundo momento foi feita a busca por revistas com estratificação A1 e A2. No entanto a quantidade de periódicos encontrados foi muito reduzida. Então, decidiu-se expandir as buscas para as seguintes estratificações: A1, A2, B1 e B2. A escolha dos estratos dos periódicos decorreu de duas razões, a saber: revistas com maior impacto científico, por efeito, com maior circulação e repercussão acadêmica.

Houve ainda, a inserção de mais alguns critérios de seleção, quais sejam: a retirada de periódicos que possuíam apenas versões impressas, dado que inviabiliza o acesso, outrossim, a exclusão daqueles que estivessem com títulos e ISSN duplicados. Terminado esse momento obteve-se então o conjunto de dados que subsidiou o trabalho de pesquisa. Com base nesses resultados iniciou-se o processo de acesso online a cada um dos periódicos encontrados.

Contudo, no decurso dessa fase ocorreu uma mudança na classificação dos periódicos no portal da Qualis, os periódicos passaram a ser agrupados em quadriênios. Ante a tal conjuntura, fez-se necessário refazer todo o procedimento descrito anteriormente. Tratou-se de uma abrupta alteração na organização de classificação das revistas e periódicos, demovendo a seleção de periódicos do ano de 2015, para o quadriênio de 2013 a 2016, conservando-se apenas a área de avaliação. Evidentemente que tal modificação engendrou a necessidade de investigar o referido quadriênio, por se tratar da opção mais atualizada do banco de dados.

Pois bem, feito isso, passou-se a busca e “visita” aos periódicos resultantes do crivo estabelecido. Para tanto, se recorreu ao título e ISSN dos mesmos. Ressalta-se que a cada periódico acessado era feita uma rigorosa conferência do nome e o respectivo ISSN, já que poderia ocorrer – e acabou se confirmando – a existência de revistas com o mesmo título, todavia, com ISSN diferente, ou mesmo com versões antigas, ou modificadas, contudo, conservando o mesmo ISSN. Ao longo dessa etapa, verificou-se a inexistência de algumas revistas contidas no arquivo gerado pela CAPES, assim como outras, cujo acesso é restrito (mediante o pagamento), conseqüentemente foram excluídas da pesquisa.

A tabela a seguir, ilustra bem, o que se descreveu anteriormente:

Tabela 1 – Resultados encontrados na seleção dos periódicos.

Etapas	Número de periódicos
Totais	2219
Estratificação	1273
Brasileiras	121
Final	91

Fonte: Da autora 2019

Conforme já mencionado na introdução, convindo reiterar nesse momento, os artigos pesquisados referem-se ao intervalo de 10 anos – entre 2007 e 2017 – relacionados aos descritores: Jogos Eletrônicos, Video Game e Videogame. Vale dizer, que a utilização da variação na escrita dos descritores, advém da constatação que em determinados periódicos houve diferenciação, na terminologia escrita utilizada, encontrando-se: Videogame e Video Game.

Para cada uma das revistas investigadas fez-se a contagem geral de publicações no intervalo de tempo delimitado para o estudo (2007 a 2017), alvitando-se estabelecer uma análise quantitativa e comparativa, entre o total de publicações e o número de publicações que versaram sobre Jogos Eletrônicos.

A título de elucidação veja-se o cenário cotejado, retratado em formato de tabela², doravante:

Tabela 1 – Relação do título do periódico e o número de publicações (continua)

TÍTULO DO PERIÓDICO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	R.E.	T.P.	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1			
	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7			
ACTA ORTOPÉDICA BRASILEIRA													667	
ACTA SCIENTIARUM HEALTH SCIENCES													332	
ADOLESCÊNCIA & SAÚDE				1								2	3	417
ALFA: REVISTA DE LINGUÍSTICA														290
ANAIS BRASILEIROS DE DERMATOLOGIA														1184
ARCHIVES OF CLINICAL PSYCHIATRY				1			1		1				3	361
ARQUIVOS BRASILEIROS DE CARDIOLOGIA														2.016
AUDIOLOGY - COMMUNICATION RESEARCH														706
AVALIAÇÃO: REVISTA DA AVALIAÇÃO DA EDUCAÇÃO SUPERIOR														391
BIOSCIENCE JOURNAL														1569
BRAZILIAN JOURNAL OF CARDIOVASCULAR SURGERY														881
BRAZILIAN JOURNAL OF ORAL SCIENCES														558

² A sigla: R.T. diz respeito aos Resultados Encontrados, enquanto que T.P. se refere ao Total de Publicações.

Tabela 1 – Relação do título do periódico e o número de publicações (continua)

TÍTULO DO PERIÓDICO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	R.E.	T.P.
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1		
	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7		
BRAZILIAN JOURNAL OF OTORHINOLARYNGOLOGY		1		1					1	1		4	1219
BRAZILIAN JOURNAL OF PHARMACEUTICAL SCIENCES													786
CADERNOS DE PESQUISA													535
CADERNOS DE TERAPIA OCUPACIONAL DA UFSCAR					1					2		3	394
CADERNOS SAÚDE COLETIVA													567
CIÊNCIA & EDUCAÇÃO													519
CIÊNCIA & SAÚDE COLETIVA									1		2	3	1159
CLINICS													705
CODAS													802
COLUNA/COLUMNNA													651
CONSCIENTIAE SAÚDE									1	1	1	1	4
DELTA. DOCUMENTAÇÃO DE ESTUDOS EM LINGUÍSTICA TEÓRICA E APLICADA													250
DEMENTIA & NEUROPSYCHOLOGIA					1							1	2
DENTAL PRESS JOURNAL OF ORTHODONTICS													997
DISTÚRBIOS DA COMUNICAÇÃO													666
EDUCAÇÃO & SOCIEDADE		1											1
EDUCAÇÃO E PESQUISA													509
EDUCACAO E REALIDADE							1						1
EDUCAÇÃO EM REVISTA													143
ENSAIO - AVALIAÇÃO E POLÍTICAS PÚBLICAS EM EDUCAÇÃO													380
FISIOTERAPIA E PESQUISA		2		1	1			1	2	2		9	591
FISIOTERAPIA EM MOVIMENTO		1						1	1			3	770
GENETICS AND MOLECULAR BIOLOGY													1043
HISTÓRIA, CIÊNCIAS, SAÚDE													353
HORIZONTES ANTROPOLÓGICOS													427
INTERFACE - COMUNICAÇÃO, SAÚDE, EDUCAÇÃO													916
INTERNATIONAL ARCHIVES OF OTORHINOLARYNGOLOGY													778
INTERNATIONAL BRAZ J UROL													1738
JORNAL BRASILEIRO DE PNEUMOLOGIA											1	1	1069
JORNAL DE PEDIATRIA									1	6	4	4	15
JORNAL VASCULAR BRASILEIRO													595
JOURNAL OF APPLIED ORAL SCIENCE												1	1
LICERE (CENTRO DE ESTUDOS DE LAZER E RECREAÇÃO)			1				1	1			2	5	481
LINGUAGEM EM (DIS)CURSO													297
MOTRICIDADE									1				1
MOTRIVIVÊNCIA		1		1		1	1					1	5
MOTRIZ : REVISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA			1	3									4
MOVIMENTO			1	1				2	1	1			6
O MUNDO DA SAÚDE													588
PAIDÉIA		1	1	1			1			1			5

Tabela 1 – Relação do título do periódico e o número de publicações (conclusão)

TÍTULO DO PERIÓDICO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	R.E.	T.P.
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1		
	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7		
PENSAR A PRÁTICA	2		1	1					1	1		6	646
PSICOLOGIA & SOCIEDADE													359
PSICOLOGIA EM ESTUDO													183
PSICOLOGIA ESCOLAR E EDUCACIONAL													366
PSICOLOGIA, SAÚDE & DOENÇAS													321
REVISTA BRASILEIRA DE ATIVIDADE FÍSICA E SAÚDE					1	1		2	2	2		8	569
REVISTA BRASILEIRA DE BIOMECÂNICA													142
REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIA E MOVIMENTO			1			2					1	4	706
REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE								1	1	7	4	13	565
REVISTA BRASILEIRA DE CINEANTROPOMETRIA & DESEMPENHO HUMANO			1	1	1			1				4	730
REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO ESPECIAL													385
REVISTA BRASILEIRA DE EDUCACAO FISICA E ESPORTE	1		2	1	2	3			1	2		12	520
REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO	1											1	492
REVISTA BRASILEIRA DE EPIDEMIOLOGIA													755
REVISTA BRASILEIRA DE ESTUDOS PEDAGÓGICOS RBEP- INEP													391
REVISTA BRASILEIRA DE GERIATRIA E GERONTOLOGIA													574
REVISTA BRASILEIRA DE GINECOLOGIA E OBSTETRÍCIA													194
REVISTA BRASILEIRA DE MEDICINA DO ESPORTE													237
REVISTA BRASILEIRA DE MEDICINA DO TRABALHO													151
REVISTA BRASILEIRA DE NEUROLOGIA E PSIQUIATRIA													117
REVISTA BRASILEIRA DE ORTOPEDIA													1038
REVISTA BRASILEIRA DE SAÚDE OCUPACIONAL													1645
REVISTA BRASILEIRA DE TERAPIA INTENSIVA													657
REVISTA CEFAC													1021
REVISTA DA ASSOCIAÇÃO MÉDICA BRASILEIRA													397
REVISTA DA EDUCAÇÃO FÍSICA					1							1	139
REVISTA DA ESCOLA DE ENFERMAGEM DA USP		1		1		1	1	1	4	1		10	1362
REVISTA DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE FONOAUDIOLOGIA													337
REVISTA DE TERAPIA OCUPACIONAL DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO	1				2				3		2	8	359
REVISTA LATINO-AMERICANA DE ENFERMAGEM			1									1	1371
REVISTA NEUROCIÊNCIAS													579
REVISTA TERAPIA MANUAL													900
SAÚDE E SOCIEDADE					2	1		1	1	1	1	7	860
SEXUALIDAD, SALUD Y SOCIEDAD (RIO DE JANEIRO)													260
SLEEP SCIENCE													365
TRABALHO, EDUCAÇÃO E SAÚDE													431
Total												154	55,809

Fonte: Da autora 2019.

Em termos de procedimento para consecução desse mapeamento – exposto em formato de tabela – mais amplo e genérico, por assim dizer, fez-se o download dos trabalhos encontrados, por efeito, criaram-se pastas em um *drive* correspondente a cada um dos periódicos, inserindo no interior delas as respectivas publicações. Em seguida foi feita a contagem total das publicações encontradas.

Vencida esta “estação”, passou-se para a análise do teor contido nas produções identificadas. Para tanto, fez-se a análise do enunciado dos artigos, tal e qual a leitura dos resumos e palavras chaves, a fim de que fossem classificados e agrupados de acordo com a temática que abordam. Ao longo da leitura dos materiais foram realizadas descrições e apontamentos acerca de elementos relevantes encontrados, o que facilitou a construção das categorias de análise. Para elaboração das categorias analíticas, recorreu-se a duas técnicas, quais sejam: a análise de conteúdo dos artigos científicos (dimensão qualitativa); análise descritiva de dados quantitativos (dimensão quantitativa).

A análise de conteúdo diz respeito a uma técnica geralmente utilizada nas ciências sociais. Confere ao pesquisador “inferir conhecimentos relativos às condições de produção que recorre a indicadores qualitativos ou quantitativos” (BARDIN, 2009, p. 40). É possível classificar e categorizar os conteúdos de modo que seja comparável a outros elementos, podendo oscilar entre os pólos da objetividade e da subjetividade (BARDIN, 2009). Estas categorias possuem regras que se baseiam em critérios de inclusão e exclusão, exclusividade, homogeneidade e confiabilidade (CARLOMAGNO; ROCHA, 2016).

Como resultado desta pré-análise, engendrou-se 12 agrupamentos, sendo eles: Associação por palavras-chaves; Doenças causadas pelos Jogos Eletrônicos; Escolar; Fundamentos dos Jogos Eletrônicos; Jogos Eletrônicos como prática de lazer; Jogos Eletrônicos e a formação crítica; Jogos Eletrônicos e a relação com a corporeidade e o movimento humano; Jogos Eletrônicos e vida ativa; Jogos Eletrônicos instrumentalizados para outras funções; Revisão Sistemática; Treinamento e intervenção com Jogos Eletrônicos; Violência.

A título de elucidação descreveremos de forma mais detalhada, a forma e o teor que compõe cada uma das referidas categorias. Na categoria denominada: Associação por Palavras-Chaves foram enquadradas as publicações cujo conteúdo tivesse relação com algum termo utilizado nos descritores, porém não tematizava os Jogos Eletrônicos. Os resultados agrupados nesta categoria apresentavam como mote central os jogos de modo geral, alguns estudos recorriam a utilização de vídeos ou mesmo outros meios eletrônicos, em suma, trata-

se de uma categoria engendrada em função das palavras associadas com os termos da busca deste estudo.

Enquanto que a categoria: Doenças Causadas pelos Jogos Eletrônicos, reuniu os pesquisas cujo conteúdo abordasse distúrbios causados pelo tempo de uso excessivo dos jogos eletrônicos. As publicações concentraram-se na relação das dores, dependência e sedentarismo advindos da prática dos Jogos Eletrônicos.

Já as publicações agrupadas na categoria Escolar, reuniu estudos que versassem sobre os Jogos Eletrônicos e as possibilidades educativas no âmbito escolar, isso inclui, portanto, a disciplina de Educação Física.

A categoria: Fundamentos dos Jogos Eletrônicos coligou as produções sobre os conceitos e a criação de Jogos Eletrônicos. Para publicações que utilizavam os Jogos Eletrônicos analisando a experiência de jogar, na qualidade de diversão, institui-se a categoria de análise denominada: Jogos Eletrônicos e a Prática de Lazer.

Ao abrigo do agrupamento: Jogos Eletrônicos e a Formação Crítica tem-se as produções sob escrutínio da teoria crítica, na qual o teor debateu conceitos reflexivos e críticos sobre os Jogos Eletrônicos.

Em relação a categoria: Jogos Eletrônicos e a Relação com a Corporeidade e o Movimento Humano, estão contidas as produções cujo tema é a relação entre o corpo e o movimento corporal a partir de uma plataforma virtual. Pois bem, no que se refere a categoria intitulada: Jogos Eletrônicos e Vida Ativa encontram-se as publicações relativas à utilização dos Jogos Eletrônicos na qualidade de exercício (atividade) físico.

No interior da categoria: Jogos Eletrônicos Instrumentalizados encontram-se as investigações que utilizaram os Jogos Eletrônicos na condição de ferramenta para outros objetivos.

No que diz respeito a categoria chamada de Revisão Sistemática, foi designado a essa categoria uma publicação encontrada cujo objetivo foi realizar uma revisão sistemática sobre trabalhos publicados com a temática Jogos Eletrônicos na Educação Física, porém a publicação encontrada selecionou somente artigos que utilizavam Jogos Eletrônicos de Movimento e o seu campo de pesquisa foi a plataforma do Google Acadêmico. A metodologia aplicada foi superficial, não abrangendo outras áreas e possibilidades dos Jogos Eletrônicos.

Em Treinamento e Intervenção com os Jogos Eletrônicos encontram-se as publicações que utilizavam os Jogos com parte de um processo de recuperação. Por fim, a última categoria denominada: Violência, concentra produções que tematizam a violência no interior dos Jogos

Eletrônicos, analisando - a por suposta - violência contida nos referidos jogos e seus efeitos para formação dos indivíduos.

Na direção de ampliar o raio de abrangência da pesquisa, buscou-se analisar também as publicações relativas às teses e dissertações. Para tanto, adotou-se o acesso via catálogo de teses e dissertações pertencentes a CAPES. No interior do referido “espaço virtual” preenchi o campo de busca com as seguintes palavras chaves: Jogos Eletrônicos, Video Game e Videogame. A utilização das duas formas de escrita da terminologia videogame foi conservada nessa etapa, sendo justificado pelo fato de evitar o não reconhecimento de um dos termos nas publicações. Descobriu-se também, que a utilização de diferentes sinais de pontuação no campo de pesquisa interferia na busca, diante de tal fato utilizou-se o sinal de ponto e vírgula (;).

No primeiro momento contabilizou-se um total de 23.403 publicações relacionadas aos descritores inseridos. Logo, iniciou-se o processo de seleção do material, instituindo um delineamento, a partir de alguns critérios, quais sejam: tipo de publicação; o ano; a grande área de conhecimento; a área de conhecimento e o nome do programa.

Como resultado desse delineamento o cenário foi o seguinte: o primeiro filtro foi para publicações em nível de Mestrado (Dissertações) e Doutorado (Teses) “gerando” 20.935 publicações. Enquanto que o segundo selecionou os resultados no intervalo de 10 anos entre 2007 e 2017 restando 15.566 publicações. Já o terceiro selecionou os pertencentes às áreas das ciências humanas, ciências da saúde e multidisciplinar passando para o total de 6.607 publicações. Por efeito, no quarto delimitou-se às áreas, a saber: Educação, educação de adultos, educação em periferias urbanas, educação especial, Educação Física, ensino, ensino de ciências e matemática, ensino-aprendizagem, interdisciplinar, psicologia, psicologia cognitiva, psicologia do desenvolvimento humano, psicologia do ensino e da aprendizagem, psicologia experimental, psicologia social perfazendo o 3.695. Para o quinto e último filtro instituiu-se a classificação dos programas selecionados, por se tratar de muitos julgamos que descrevê-los tornar-se-ia tedioso e desnecessário, porém, a título de informação somam o total de 86, cujo resultado final perfaz o total de 2.952 publicações.

Após esse delineamento iniciou-se o download dos arquivos encontrados e no decorrer do processo ocorreu que algumas das publicações não possuíam o anexo com o documento completo, nesses casos foram salvos somente o título com o resumo do trabalho. Foi criada uma pasta em um *drive* para o armazenamento das publicações e posteriormente sua classificação.

Enquanto procedimentos para realização da pré-análise adotar-se-á os mesmos critérios utilizados nas pré-análises das revistas. Inclusive, se conservou as mesmas categorias de análise adotadas para dividir as revistas, não sendo, portanto, necessário reiterá-las novamente.

Findado a classificação fez-se a contabilização dos resultados, ao passo que foi possível estabelecer uma análise comparativa entre as produções encontradas em Periódicos e Revistas e àquelas produzidas em formatos de Teses e Dissertações.

Tais resultados podem se observados na tabela a seguir:

Tabela 2 – Resultados obtidos nas categorias

CATEGORIAS	R	%	T&D	%
Associação por palavras-chaves	98	63,63	2834	96
Doenças causadas pelos Jogos Eletrônicos	6	3,9	0	0
Escolar	7	4,55	41	1,4
Fundamentos dos Jogos Eletrônicos	3	1,94	5	0,17
Jogos Eletrônicos como prática de lazer	2	1,3	3	0,1
Jogos Eletrônicos e a formação crítica	3	1,94	5	0,17
Jogos Eletrônicos e a relação com a corporeidade e o movimento humano	3	1,94	2	0,07
Jogos Eletrônicos e vida ativa	2	1,3	6	0,2
Jogos Eletrônicos instrumentalizados para outras funções	14	9,1	34	1,15
Revisão Sistemática	1	0,65	0	0
Treinamento e intervenção com Jogos Eletrônicos	14	9,1	19	0,64
Violência	1	0,65	3	0,1

Fonte: Da autora 2019.

Em seguida foram enquadrados os dados encontrados na categoria Escolar de acordo com a quantidade de publicações por período de tempo.

Tabela 3 – Resultados encontrados nas Teses e Dissertações.

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	total	Total de publicação
Mestrado							6	5	12	13	2	38	2166
Doutorado								1		2		3	786
Total												41	2952

Fonte: Da autora 2019.

Tabela 4 – Resultados dos periódicos na área Escolar.

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Total	Total de publicações
Escolar	2								2	1	2	7	154

Fonte: Da autora 2019.

Pesando no delineamento e na especificidade daquilo que a pesquisa se propôs a cotejar, a saber, os jogos eletrônicos no interior da Educação Física, procurando-se observar mais detidamente a categoria: Escolar, já que ela retrata as produções ligadas a Educação Física Escolar.

Nesse sentido, construiu-se uma tabela, analisando especificamente tal categoria de análise, na direção de observação com mais atenção e arriscar algum tipo de reflexão e inferência. Veja-se a seguir:

Tabela 5 – Resultados sobre Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar

	Revista	Teses e Dissertações
Educação Física Escolar	5	4

Fonte: Da autora 2019.

Em linhas gerais o cenário descrito até aqui, retrata os dados cotejados por esta investigação. A seguir, apresento algumas reflexões preliminares.

2.1. Algumas considerações preliminares a respeito dos dados

Analisando os resultados obtidos percebeu-se uma crescente produção acadêmica sobre a temática: Jogos Eletrônicos. Tendo conhecimento do crescente avanço tecnológico, o aumento das pesquisas nesse campo pode estar relacionado com sua popularização e a necessidade de uma compreensão mais elaborada a respeito desse fenômeno e suas múltiplas perspectivas.

Notou-se que grande medida, as publicações encontradas relativas ao tema, sinalizam para ideia de instrumentalização dos jogos eletrônicos, ou seja, concebe-os na qualidade de uma ferramenta, o que não me parece de todo errado. Outra constatação possível, diz respeito ao aumento de publicações que debatam o tema no âmbito Escolar, conquanto, poucos se encontram sob o escopo da Educação Física Escolar, curiosamente.

Muito provavelmente tal tendência na quantidade de estudos a respeito do mote, sejam os impactos das tecnologias enraizadas no cotidiano atual. Essa (ir)realidade tomou uma dimensão global, afetando a formação cultural. Esse tipo de cultura que se denomina de cultura imaterial, “o patrimônio cultural imaterial de uma nação engloba todas as formas tradicionais e populares de cultura transmitidas oralmente ou por gestos, que com o passar do

tempo são modificadas pelo processo de recriação coletiva” (SANTOS, 2004, p.141). Ao que parece a realidade virtual dos jogos eletrônicos compõe esses saberes e experiências.

Essa popularização dos Jogos Eletrônicos justifica a crescente produção acadêmica nessa área uma vez que surgem inúmeras questões passíveis de pesquisa. No que se refere à Educação Física Escolar fica perceptível a resistência em tematizar os Jogos Eletrônicos nas aulas. A causa desse receio, quiçá, seja de natureza epistemológica, dado que não observa os jogos eletrônicos sob a premissa de se tratar de uma das manifestações do fenômeno lúdico (jogo) historicamente construído, se tratando de um saber comum a maioria das abordagens de ensino da área, portanto, desloca-o do interior da cultura corporal de movimento, por efeito, oportuniza que a indústria cultural usurpe o fenômeno e granjeie consumidores potenciais, escamoteando o potencial formativo que pode haver nesse campo.

3. REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 5ª edição. Lisboa: 2009.

CARLOMAGNO, Márcio C.; DA ROCHA, Leonardo Caetano. Como criar e classificar categorias para fazer análise de conteúdo: uma questão metodológica. **Revista Eletrônica de Ciência Política**, v. 7, n. 1, 2016.

CARNEIRO, Kleber Tuxen. **Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância das décadas de 20 e 30**. 273f. Tese (Doutorado em Educação Escolar) Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2015.

CARNEIRO, Kleber Tuxen et al. A TERCEIRA MARGEM DO RIO: UMA PERSPECTIVA EQUILIBRADA DA COMPETITIVIDADE NO ÂMBITO DO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA. **Corpoconsciência**, [S.l.], p. 80-92, aug. 2017. ISSN 2178-5945. Disponível em: <<http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/4964>>. Acesso em: 27 may 2019.

SANTOS, Marcos Ferreira. **Cultura imaterial e processos simbólicos**. Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia, n. 14, p. 139-151, 2004.