



ALICE SOARES DA SILVA

**ANÁLISE DE REALIZAÇÕES DOS JOGOS ELETRÔNICOS
COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

**LAVRAS-MG
2023**

ALICE SOARES DA SILVA

**ANÁLISE DE REALIZAÇÕES DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO CONTEÚDO
NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte
das exigências do Curso de Graduação em
Educação Física, para a obtenção do título de
Licenciada.

Prof. Dr. Raoni Perrucci Toledo Machado
Orientador

**LAVRAS-MG
2023**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Geração de Ficha Catalográfica da Biblioteca
Universitária da UFLA, com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

Silva,Alice Soares.

Análise de realizações dos jogos eletrônicos como conteúdo na
Educação Física escolar:uma revisão sistemática / Alice Soares da
Silva. - 2023.

39 p. : il.

Orientador(a): Raoni Perrucci Toledo Machado.

TCC (graduação) - Universidade Federal de Lavras, 2023.
Bibliografia.

1. Jogos eletrônicos. 2.Educação Física escolar. 3. Revisão
sistemática. I. Machado,Raoni Perrucci Toledo. II. Título.

ALICE SOARES DA SILVA

**ANÁLISE DE REALIZAÇÕES DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO CONTEÚDO
NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**

**ANALYSIS OF IMPLEMENTATIONS OF ELECTRONIC GAMES AS CONTENT IN
SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: A SYSTEMATIC REVIEW**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte
das exigências do Curso de Graduação em
Educação Física, para a obtenção do título de
Licenciada.

_____ em 03 de Março de 2023

Alysson dos Anjos Silva

Raoni Perrucci Toledo Machado UFLA

Prof. Dr. Raoni Perrucci Toledo Machado

Orientador

LAVRAS–MG

2023

Dedico este trabalho à minha mãe e ao meu filho (a) que está sendo gerado dentro de mim, por todo o apoio e força durante minha graduação. Vocês me ajudaram a tornar esse sonho realidade.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus e Nossa Senhora Aparecida por todas as bênçãos concedidas a mim durante toda minha trajetória, sem a intercessão deles em minha vida nada seria possível. À minha mãe quem não mediu força e incentivo para eu chegar onde cheguei, sendo minha maior fonte de inspiração, orgulho e meu porto seguro. Agradeço o meu pai pela ajuda financeira. Ao meu filho(a) que foi gerado na graduação, tornando ainda maior minha sede por vencer na vida. Não tenho dúvida alguma, que sem vocês não seria possível este sonho se tornar realidade, sendo mais uma filha de pais que nem concluíram o ensino fundamental 1 vencendo o sistema. Aos meus irmãos e irmã obrigada.

Agradeço a todos os professores por todos os ensinamentos durante a minha caminhada, até aqueles que já me fizeram odiar a profissão da docência, mas principalmente aqueles que me inspiraram a seguir o caminho do magistério, em especial, Prof^a Ivana Delfino na Educação Infantil, Prof^o João Paulo Lopes, que foi minha maior e primeira referência sobre a importância da representatividade e a Prof^a Regina Moreira, que me apresentou a Educação Física e o Prof. O Dr. Raoni Perrucci Toledo Machado, que além de professor foi meu orientador nos projetos PIBID, RP e Iniciação Científica, enriquecendo ainda mais o trajeto na graduação. Agradeço aos meus amigos da faculdade, da vida, em particular as minhas amigas Graziela (Máskara), Stefany e meu Clubinho onde nos tornamos família de coração, obrigada por me acolher nos meus piores momentos e proporcionarem os melhores também. Agradeço ao avô *em memória* que disse que eu iria conseguir, mesmo depois de ter pedido um dia do ENEM.

Fica também meu agradecimento à Universidade Federal de Lavras (UFLA) por ter me proporcionado a oportunidade de estudar, concedendo bolsas e moradia, vulgo brejão, em especial as meninas do meu apartamento 112 B1 e o 205 B2 na qual minha passagem foi breve, porém marcante, ao meu grupo de amigos Mbrejeiros pelas rodas de conversas e músicas e ao pai do meu filho(a) Carlos Alberto, por ter me dado o meu presentinho de vida. Agradeço também a todos os demais participantes, em ênfase as colegas de classe Lara Resende e Amanda Siqueira, que me ajudaram todas as vezes que tive dúvidas sobre os conteúdos.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para essa caminhada se tornar mais leve.

MEU MUITO OBRIGADA!

"Quando a mulher negra se movimenta, toda estrutura da sociedade se movimenta com ela."

(Angela Davis)

RESUMO

Os jogos eletrônicos vêm crescendo muito ao longo dos anos, tendo uma evolução gradativamente, tanto em qualidade como em quantidade. O mundo cibernético é amplo e de fácil acesso sendo encontrado de forma gratuita, por isso crianças, adolescentes, jovens e até adultos vêm se adentrando cada vez mais neste mundo virtual. Diante deste avanço tecnológico, os jogos eletrônicos viram metodologia de estudo, tornando-se conteúdo da educação física escolar. Este presente estudo pretende analisar a produção científica em relação aos jogos eletrônicos na educação física escolar em ênfase de como este conteúdo pedagógico vem sendo aplicado e as suas alternativas de ensino didático dentro das escolas. Através de uma revisão sistemática qualitativa, com a estratégia de pesquisa dos bancos de dados, do Google Acadêmico, Scielo e CAPES, no período de 2017 a 2022. Embora os jogos eletrônicos se tornaram uma potência, ainda é um tópico pouco abordado nas escolas, foram encontrados poucos artigos ou teses.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Educação Física Escolar .Revisão sistêmica.

ABSTRACT

Electronic games have been growing a lot over the years, evolving gradually, both in quality and quantity. The cybernetic world is wide and easily accessible and is found for free, which is why children, teenagers, young people and even adults are increasingly entering this virtual world. Faced with this technological advance, electronic games have become a study methodology, becoming the content of school physical education. This present study intends to analyze the scientific production in relation to electronic games in school physical education, emphasizing how this pedagogical content has been applied and its didactic teaching alternatives within schools. Through a qualitative systematic review, with the search strategy of databases, Google Scholar, Scielo and CAPES, from 2017 to 2022. Although electronic games have become a powerhouse, it is still a topic that is little addressed in schools, few articles or theses were found.

Keywords: Electronic games. School Physical Education. Systemic review.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma referente à síntese dos procedimentos de coleta de dados..... 27

LISTA DE TABELAS

Tabela 1-Artigos analisados por ano de publicação, autores, categoria e principais pontos de discussão.....	28
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

LISTA DE SIGLAS

CAPAS	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
JEs	Jogos Eletrônicos
PIBID	Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
RP	Programa Residência
SCIELO	Scientific Electronic Library Online
UFLA	Universidade Federal de Lavras

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	13
2.	OBJETIVOS	15
3.	REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
3.1	Educação Física escolar.....	15
3.2	A Cultura dos Jogos Eletrônicos.....	18
3.3	Educação Física Escolar e sua Relação com Jogos Eletrônicos.....	22
4.	METODOLOGIA.....	25
4.1	Tipo de Pesquisa.....	25
4.2	Critério de exclusão.....	26
4.3	Instrumento e Procedimentos de Coleta de Dados.....	26
4.4	Análise dos Dados.....	28
5.	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	28
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
	REFERÊNCIAS.....	36

1. INTRODUÇÃO

Originada de uma cidade do Sul de Minas Gerais, chamada Borda da Mata, com (quase 20 mil habitantes) e 220 km de distância de Lavras, sempre tive facilidade na área do esporte, tendo a cultura corporal de movimento uma aliada e conseqüentemente uma admiração pela educação física. Ingressar na Universidade Federal de Lavras (UFLA) sempre foi um sonho, visto que é uma universidade pública e de alta qualidade e de referência.

Demorei três anos para perceber que era a educação física que eu queria estudar, durante esse anos, tentei entrar em medicina veterinária na UFLA, influenciada pela minha formação em técnica em agropecuária. Ao perceber que talvez seria interessante ser professora de educação física, mudei minha opção no Processo de Avaliação Seriada (PAS) de Medicina Veterinária para Educação Física, sendo aceita na segunda chamada. Mas antes de sair o resultado, fiquei com medo de não ser aceita e acabei me inscrevendo na Federal de Muzambinho, na qual tinha sido aceita, cheguei a fazer a inscrição no curso de educação física em licenciatura.

Porém, ao receber a notícia que tinha sido aceita, desfiz a matrícula na Federal de Muzambinho e me inscrevi na UFLA e não contive as lágrimas, pois estava entrando para estudar no curso que queria na Universidade dos meus sonhos. A perspectiva do que achava sobre a educação física foi sendo desconstruída logo no primeiro semestre e assim ao longo dos anos, os professores foram nos orientando e nos mostrando a função da docência na educação escolar e o real papel da educação física nas escolas.

No decorrer deste processo, pude fazer uma análise interna e percebi que escolhi a docência pois tive alguns professores que foram essenciais para meu ingresso no ensino superior, tendo um marco importantíssimo em minha vida. E a escolha da educação física por que quando estudava no ensino básico era nas aulas da disciplina que destacava como aluna e conseqüentemente gostava da aula.

Bom, como citado acima, durante o desenvolvimento da formação descobri o que era educação física de fato é que ela não se limita apenas aos esportes, ficou notável o quanto ela é fascinante, tendo um papel magnífico tanto no ambiente escolar quanto fora dela, principalmente na vida dos alunos.

Diante disso, sempre busquei pensar e pesquisar métodos não tradicionais, os jogos eletrônicos não foram meu forte na minha infância, embora tenha tido contato ao longo dela. Todavia, passei a ter contato com mais frequência nos últimos tempos, utilizando ele como forma de lazer e recreação.

Ao notar que os jogos eletrônicos estão como conteúdo na educação física escolar legitimado pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), fiquei empolgada para estudar tal conteúdo. Visto que eles são considerados os jogos contemporâneos e muitas crianças e adolescentes têm acesso a ele hoje em dia.

Pressuponho que através desse levantamento de dados e análise do mesmo, poderemos fomentar a importância e as possibilidades dos jogos eletrônicos na educação física escolar, mesmo que ainda seja um conteúdo pouco abordado, já apresenta que é possível e necessário no âmbito. A evolução dos jogos eletrônicos na sociedade influencia diretamente o ambiente escolar, diante disso cada dia que passa a demanda de abordar o assunto tecnologia e escola aumenta.

A vista desse fato cultural histórico que está acontecendo na nossa sociedade, me mostra que tanto o professor quanto a escola devem estar cientes desta circunstância, e mostrar aos alunos uma forma de aproveitar de maneira consciente e pedagógica para enriquecer no seu desenvolvimento educacional. Os jogos eletrônicos é uma realidade e apresenta vários benefícios. Silva (2019) nos diz que trazer e incluir parte desse universo de forma ressignificada na escola é um bom movimento pedagógico, chamando a atenção dos alunos, os trazendo para a aula e juntamente com a diversão, contemplarmos a transmissão de muitos conteúdos da área.

Com tudo, durante o período de 6 meses fiz parte de uma bolsa de estudo do qual era uma iniciação científica que tinha com objetivo analisar o proposto pela BNCC e o que esta fala acerca dos Jogos Eletrônicos, como estes podem ser desenvolvidos dentro da escola e mais precisamente dentro das aulas de Educação Física. E após a conclusão da experiência na bolsa, pude ter a certeza que esse conteúdo tem espaço e demanda para ser dissertado e aplicado nas aulas de educação física escolar. Uma vez que ficou mais que evidente que as crianças e adolescentes fazem uso dos jogos eletrônicos nas escolas como forma de lazer. Portanto, creio que os jogos eletrônicos introduzidos de forma correta, podem ser proveitosos na educação física.

A demanda é grande, mas a procura para abordar e trabalhar os jogos eletrônicos como conteúdo ainda é baixa. Como é possível desenvolver eles como conteúdo nas escolas? Qual a relação entre mundo virtual e educação física, além da legitimidade pela BNCC? Bom, suponho que estas perguntas precisam ser respondidas, em virtude desse temas está inserido no nosso meio.

2. OBJETIVOS

O presente estudo pretende analisar na literatura as produções sobre os jogos eletrônicos como conteúdo para ser desenvolvido na educação física escolar, com foco nas possíveis intervenções para aulas através dos Jogos Eletrônicos.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Inicialmente há uma compreensão de que a educação física escolar refere-se à cultura corporal de movimento. Apresenta conteúdo, métodos e estratégias adequados para diferentes níveis de ensino. Com diferentes conceitos de avaliação se destacando, analisam seu impacto para além do esporte. A educação física escolar vem para fortalecer o vínculo entre teoria e prática, inovar métodos de ensino, continuar a contribuir para a formação integral de crianças e adolescentes, e uma apropriação crítica da cultura corporal do movimento.

A Educação Física deve assumir o compromisso de moldar um cidadão capaz de assumir opinião criticamente diante das novas formas da cultura corporal de movimento, tais como o esporte-espetáculo dos meios de comunicação, as atividades de academia; e as práticas alternativas, por exemplo (BETTI e ZULIANI, 2002). A Educação Física tem um papel fundamental para fomentar os conhecimentos dos alunos perante a sociedade, possibilitando a eles formas de raciocínios e reflexões culturais, indo além das práticas corporais voltadas para os esportes. A Educação Física escolar não caminha com a mesma linha de pensamentos daqueles que envolvem práticas corporais relacionados às escolinhas de futsal, escolinhas de ginástica entre outros (BETTI e ZULIANI, 2002).

Educação Física tem como propósito formar cidadãos capazes de serem críticos e que possam agir de forma adequada perante a cultura corporal de movimento, participando da construção de uma sociedade melhor (BACH, 2012). Para Betti e Zuliani (2002, p. 74) “A cultura corporal de movimento tende a ser socialmente partilhada, quer como prática ativa ou simples informação”. Essa valorização social da prática do movimento corporal certificou o surgimento de pesquisas científicas e filosóficas em torno do movimento, da atividade física, da motilidade ou do ser humano em movimento.

Nesse novo contexto histórico, a concepção de Educação Física e seus objetivos na escola devem ser repensados, com a correspondente transformação de sua prática pedagógica.

Nessa Perspectiva:

Permite, ainda, uma reflexão sobre o modo como cada manifestação é representada pelos distintos grupos sociais, visto que o currículo cultural procura problematizar conhecimentos, a fim de contribuir para a construção de uma sociedade mais democrática e equitativa (NEIRE, CANO, 2011, p.17).

A Educação Física como componente curricular da educação básica tem como objetivo: Inserir e integrar o aluno na cultura física do esporte, construindo um cidadão que possa gerá-la, reproduzi-la e transformá-la, capacitando-o a desfrutar de jogos, esportes e atividades exercícios de ritmo e dança, ginástica e condicionamento físico que beneficiam a qualidade de vida (BETTI e ZULIANI, 2002).

Portanto, não basta apenas aprender habilidades motoras e desenvolver habilidades físicas, esse aprendizado é preciso, porém não suficiente. Os alunos devem aprender para além dos fundamentos técnicos e táticos das modalidades esportivas coletivas, aprender a compreender e organizar, compreender as regras, os elementos que tornam os jogos possíveis (e, conseqüentemente, aprender a interpretar e aplicar as próprias regras), aprender respeitar e seus adversários, compreendendo que sem a oposição não há práticas coletivas (BETTI e ZULIANI, 2002).

De acordo com o PCN (1997, p.29) :

Entende-se a Educação Física como uma área de conhecimento da cultura corporal de movimento e a Educação Física Escolar como uma disciplina que introduz e integra o aluno na Cultura Corporal de Movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando o para usufruir dos Jogos, dos Esportes, das Danças, das Lutas e das Ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida.

Com isso, Betti e Zuliani (2002) afirmam que é tarefa da Educação Física preparar o aluno para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte e os demais componentes da cultura corporal em sua vida, para deles tirar o melhor proveito possível. Para Menestrina (2000) os objetivos não podem se reduzir imediatamente, mas a aula de Educação Física Escolar deve estar voltada para o desencadeamento de um processo sócio educacional de caráter permanente.

Portanto, em um processo de longo prazo, a Educação Física deve levar o aluno a descobrir motivos e significados nas práticas corporais, favorecer o desenvolvimento de atitudes positivas em relação a elas, levar ao aprendizado de comportamentos adequados à sua prática, levar ao conhecimento, compreensão e análise de seu intelecto os dados científicos e filosóficos relacionados à cultura corporal do movimento, direcionando sua vontade e sua emoção para a prática e valorização do corpo em movimento (BETTI, 1992, 2002 e ZULIANI 2002).

Por essa razão, a Educação Física, para ser identificada como um componente curricular, tão relevante quanto os outros, deve apresentar pressupostos claros e um corpo de conhecimentos específicos e organizados, cuja aprendizagem possa colaborar para que os objetivos da educação escolar sejam alcançados (FREIRE, 1999). O professor, no desempenho de seu ofício, pode moldar o caráter dos jovens e, conseqüentemente, fazer grande impacto nos alunos em formação (MACHADO, 1995).

Para BACH (2016, p.17) “Nós professores devemos dar a possibilidade ao aluno para conhecer coisas que o mundo possibilita, e isso iria contribuir para manifestações que geram um conhecimento individual, subjetivo e insubstituível do sujeito”. Desse modo, para que a aprendizagem se faça necessária, é preciso “levar em conta o contexto e as características individuais, além de criar condições para investir na diversidade (e não na uniformidade), no protagonismo, na construção conjunta de conhecimentos (e não na repetição)” (GONZÁLEZ; FRAGA, 2012, p. 14 apud BACH, 2016, p.18).

Ele é responsável por muitos descobrimentos e experiências que podem ser boas ou não. Como facilitador, deve ter conhecimentos suficientes para trabalhar tanto aspectos físicos e motores, como também os componentes sociais, culturais e psicológicos (GALVÃO, 2002). Isso revela que, além da competência de ensinar conhecimentos específicos, é também papel do docente transmitir, de forma consciente ou não, valores, normas, maneiras de pensar e padrões de comportamento para se viver em sociedade. Notório que não se pode transmitir todos esses aspectos descartando o aspecto afetivo – a interação professor-aluno (CUNHA, 1996, citado por GALVÃO, 2002).

Fechando este tópico, esperamos ter construído e contribuído argumentos sólidos para a importância da educação física na educação em ambiente escolar, para os alunos e para a comunidade como um todo. Proporcionar aos alunos formas de aprenderem a viver em

sociedade, principalmente desenvolvendo conhecimentos sobre as zonas que habilitam tanto o interior quanto o exterior do contexto escolar.

3.2 A CULTURA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Desde do surgimento dos primeiros jogos eletrônicos até os dias de hoje, ocorreu de forma progressiva uma evolução, tanto em termos de qualidades quanto no de variedade, o joystick, do ATARI até consoles atuais como o Wii e o Xbox. A potencialidade dos jogos eletrônicos fizeram com que eles fossem apenas entretenimento e passaram a ser também ferramentas educacionais e comunicativas.

A aparição do primeiro jogo eletrônico divide opiniões, porém depois de várias discussões os historiadores entraram em uma acordo onde , validada em 1958 o primeiro jogo eletrônico que Segundo Amorim (2006) citado por Batista et al. (2018) “esse jogo foi criado pelo físico Willy Higinbotham e recebeu o nome de Tennis Programing, também conhecido como Tennis for Two”. O jogo em si era uma simulação de uma partida de tênis, sendo um jogo muito simples, jogado por meio de um osciloscópio.

O jogo necessitava de um placar, porém a dinâmica era interessante e possibilitava que o indivíduo interagisse com a máquina com um sentimento de entretenimento, diversão (FRANCO 2017). Diante do interesse do físico Higinbotham em proporcionar uma projeção que fornecesse uma interação entre dois jogadores através de uma máquina, mesmo que indiretamente fabricou-se, um novo conceito, misturando a ciência com tecnologia e combinação. Embora Higinbotham foi uns dois pioneiros na história dos jogos eletrônicos, muitos ainda não consideram a invenção como um jogo eletrônico em si, pois ele utilizou osciloscópio.

De acordo com Batista et al. (2018) “Em 1961, no Massachusetts Institute of Technology (MIT), os pesquisadores criaram o jogo Spacewar!, cujo tema era uma guerra espacial, estando o jogador no controle de uma das naves que enfrentava naves inimigas.” Sendo executado em um computador DEC PDP-1, se tornou um marco histórico, pois essa façanha se deu 13 anos antes da primeira criação dos microcomputadores. Sua inovação foi a criação de um tema que se contextualizava ao jogador: uma guerra espacial onde o objetivo era enfrentar, com o auxílio de uma nave espacial, tropas inimigas. (MENDONÇA, 2014 apud por SILVA, 2021).

Nolan Bushbell desenvolveu uma nova versão de Spacewar em 1971, sendo lançado um ano antes do Odyssey 100, o jogo não foi programado para jogar em um console e sim em máquina chamada Computer Space, o design era com um monitor aclopado e controles analógicos fixos para dois jogadores. Porém o custo do jogo era muito alto, sendo vendidos poucas unidades dele. Nolan decidiu criar, juntamente com seu amigo Ted Dabney, uma empresa que fosse especializada no desenvolvimento de jogos para fliperamas. Nesse contexto surge então a empresa Atari (ARANHA, 2004 apud BATISTA et al. 2018).

O primeiro jogo lançado pela empresa Atari foi em 1972 conhecido por Pong. Este jogo fez muito sucesso por causa de sua simplicidade e sua “jogabilidade”, ou seja, era fácil e intuitivo de se jogar, agradando, assim, a todo o público (CLUA e BITTENCOURT, 2005. apud BATISTA et al., 2018). O pong constituía por dois retângulos brancos sobre um fundo preto que debatiam um pequeno quadrado branco, representando uma partida de ping pong (BATISTA et al., 2018).

A Magnavox lançou a segunda geração de seu console pioneiro: o Odyssey 2, um jogo composto por um teclado alfanumérico, um mapa era este sobreposto e a partir dele começava o enfrentamento de dragões e outras criaturas. Tendo uma divulgação afiada de marketing acerca do produto. Embora tenha uma semelhança na estrutura como o do Atari, o Odyssey 2, o teclado alfanumérico de membranas era o principal elemento evocado na campanha como diferencial que podia ser utilizado em jogos que comportassem texto (SILVA, 2021). Apesar do diferencial o Odyssey 2 ele dividiu opiniões, pois em comparação ao Atari 2600 na parte técnica, processamento e resolução foi definido como inferior. Por outro lado, acabou agradando uma considerável parcela de seus usuários com o lançamento do primeiro jogo de RPG (Role-Playing Game) eletrônico (SILVA, 2021).

Em 1980, Mattel Electronics lançou o Intellivision apimentando o mercado dos videogames, batendo de frente com seu concorrente Atari 2600. Uma das maiores empresas de brinquedos conseguiu que o jogo tivesse uma melhor resolução gráfica que o adversário, sendo bem aceitos pelo público. Embora o jogo Intellivision tivesse uma resolução superior, perdia pontos, pois ocorriam problemas com seu controle com frequência tipo quebrar com muito facilmente, difícil manuseio e de alto custo afetando assim sua popularidade. Neste contexto, Silva (2021, p. 12) nos diz que:

Os usuários do Intellivision tiveram bons momentos, pois o console possuía vários periféricos, como um sintetizador de voz, adaptador para jogos do Atari 2600 e um módulo que transformava o console em um sintetizador eletrônico que permitia ao usuário programar e editar músicas.

Para Batista et al. (2018) “Em 1981, Shigeru Miyamoto – Nintendo – lançou o Donkey Kong. Em seu enredo, o herói, com o apelido de Jumpman, um carpinteiro baixinho, deveria salvar sua namorada Pauline das garras de um gorila raivoso.” O jogo tinha obstáculos das quais o carpinteiro, tinha que passar para salvar a amada, tipo, saltar por cipós e atravessar rios. Jumpman conhecido por Mario nos Estados Unidos, ganhou este nome devido a coincidência do personagem com dono do galpão usado pela empresa em Seattle Mario Segali, diante disso os funcionários da Nintendo batizaram o jogo de Mario (ARANHA, 2004).

Após isso a Nintendo em 1985 teve um papel importantíssimo no ramo dos videogames, estreou com novo design chamado de Nintendo Entertainment System (NES), com o seu console no mercado americano. Silva (2021, p. 12) O NES fez muito sucesso no mundo do entretenimento, motivado pelo seu lançamento prematuro, quase 3 anos antes dos principais concorrentes, permitindo a construção de uma base sólida no mercado, com campanhas de marketing desenvolvidas para aumentar o desejo do consumidor pelo console. A Autora ainda complementa dizendo que houve uma vasta variedade no mercado de jogos com ótima qualidade, graças a um perfeito relacionamento com outras softhouses do mercado, como a Konami, Capcom, Enix, Square, Taito e muitas outras. O NES dominou o mercado do entretenimento da era dos 8 bits até o início dos anos 90, quando surgiu a quinta geração de consoles, tornando-se um dos consoles mais bem-sucedidos da história. (Reis, 2005 apud por SILVA, 2021).

No ano de 1991, ocorreu o lançamento da evolução do Street Fighter I, o Capcom Street Fighter II. O jogo tinha a resolução de animação conhecido por sprites, que nada mais era que imagens que dão vida aos personagens. Um sprite é um conjunto de fotos que dão a impressão de movimento do personagem. Street Fighter II revolucionou e popularizou o gênero de luta, tornando-se o jogo mais popular dessa década (CRUDO, 2001 apud BATISTA et al., 2018). A Acclaim lançou o Mortal Kombat em 1992, o jogo adotou o modelo diferente, tendo animação por captura de movimentos e digitalização subsequente com maior realismo estético levando aos jogos a outro nível.

Segundo Batista et al. (2018, p.4) ”Em 1993, a SEGA lançou o Virtua Fighter. Esse jogo foi uma revolução, pois utilizou um modelo de animação por objetos tridimensionais. Construções poligonais foram animadas levando em consideração a massa e a aceleração em tempo real de processamento”. Em 1994, a Sony lançou um sucesso de vendas no Japão, o jogo Playstation. Em pleno 2023 o jogo Playstation ainda é um dos videogames que se

mantém no auge, mesmo no seu 5º lançamento e com o alto custo. A valorização do Playstation se dá pois os jogos podem ser acomodados em DVD-ROM ou em CD-ROM, aumentando sua variedade.

A Microsoft lançou seu primeiro console em 2001 conhecido como Xbox, depois desse lançamento veio os computadores com jogos eletrônicos onde entrou com tudo no mercado dos games, a empresa americana acabou batendo de frente com as empresas japonesas. Embora os computadores fossem sucesso, os videogames não perdeu seu espaço, fazendo um marco histórico, pois achavam que haveria uma perda de espaço. Com a introdução do modelo Xbox da Microsoft em 2001 e do Playstation 2 da Sony em 2000, os videogames evoluíram consideravelmente nos gráficos de seus jogos, onde cada vez mais complexo e refinado o realismo, os efeitos sonoros e visuais (SILVA, 2021).

Em 2006 e 2010 teve lançamentos que agregam na evolução dos jogos, respectivamente, primeiro que ocorreu console Wii e do sensor de movimento Kinect, no qual acrescentou sentido tátil e cinestésico, ou seja, incentivando os jogadores a usar controles/joysticks de maneira semelhante ao manuseio de objetos, como por exemplo raquete, taco de golfes e volante de carro. Com isso, passou a utilizar movimentos corporais com intuito de ajudar no aperfeiçoamento dos jogos, como forma de simulação, valorizando o jogo.

Conforme Silva (2021, p. 12) “A evolução dos jogos eletrônicos está ligada intrinsecamente à evolução de aparatos tecnológicos como a televisão, o computador, os processadores de imagem e os sistemas de transmissão de dados.” Ocasionalmente, essa evolução acontece em paralelo. Hoje, os consoles de jogos são verdadeiros centros de entretenimento, oferecendo acesso à Internet e players de Blu-ray, além da possibilidade de assistir filmes e jogar jogos online, com alta resolução e realismo. Esses "centros de média porte" agregam as funções de outros equipamentos técnicos, fazendo com que sejam substituídos (BARBOSA; SILVA, 2014).

No momento atual, podemos nos conectar com mais facilidade porque temos alternativas para diversas formas de acesso à informação e comunicação mediada, os jogos não se limitam somente em videogames, eles podem ser acessados e jogados através do smartphones. No entanto, podemos desempenhar diferentes papéis ao interagir com essas tecnologias, entre os quais nossa ênfase nos papéis de consumidores e produtores revela várias nuances, misturadas e camadas (ANASTÁCIO, 2016).

3.3 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E SUA RELAÇÃO COM JOGOS ELETRÔNICOS

Desde o seu surgimento na década de 1960, a influência cultural cibernética e econômica dos jogos eletrônicos em nossa sociedade cresceu até o início deste século a ponto de começar a atrair a atenção de pesquisadores de diferentes áreas. Por consequência desse progresso dos jogos eletrônicos ao longo dos anos, acompanhando e ultrapassando a realidade social e cultural, devido a evolução e o consumo da tecnologia na sociedade contemporânea, tornou-se metodologia de estudo.

A tecnologia precisamente os jogos eletrônicos estão presentes no dia a dia, em forma de lazer, trabalho, saúde, aprendizado e entre outras coisas. Por isso, não podemos deixar de observar que os jogos eletrônicos têm uma preponderância no brincar de um grande número de crianças e adolescentes, e que há necessidade de abordar tais tecnologias de forma criticamente reflexiva por meio de diferentes áreas do conhecimento nos ambientes escolares (PINHEIRO; BENVENUTTI; FAVRETTO, 2020).

A crescente demanda e evolução tecnológica em que se encontra a sociedade atual me mostra que um dos deveres do professor é estar a par dessa situação e fazer com que os alunos possam desfrutar destes meios usando-os de forma que consigam um auxílio no seu desenvolvimento educacional (SILVA JUNIOR, 2019, p.5). As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), a atual Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) bem como, o Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2014) legitimiza e prevê a organização e atribuição de docentes para o uso das tecnologias no ambiente escolar.

De acordo com Dos Santos e Monteiro (2022, p. 527) A utilização qualificada das tecnologias e conteúdo das mídias como recurso aliado ao desenvolvimento do currículo contribui para o importante papel que tem a escola como ambiente de inclusão digital e de utilização crítica das tecnologias da informação e comunicação”. Se baseando nos aportes teóricos dos sistema de ensino tendo como referência os seguintes dados:

- I – Provisão de recursos midiáticos atualizados e em número suficiente para o atendimento aos alunos;
- II – Adequada formação do professor e demais profissionais da escola (BRASIL, 2013, p. 136).

Digamos que exista uma classe de jogos chamados jogos sérios, são jogos onde a aplicação da tecnologia busca adequar as propriedades divertidas (lúdicas) do jogo com

aspectos sérios como ensino-aprendizagem, comunicação e informação (TOLENTINO, 2009). Sendo assim, é possível ressignificar essas ferramentas nas escolas, e os professores de educação física podem fugir dos ensinamentos e métodos tradicionais através de novas abordagens favorecendo uma relação melhor entre professor e aluno.

Para Valduga (2011, p.1) “No ambiente escolar, o jogo sempre usufruiu um lugar de destaque, sendo o conteúdo mais trabalhado pelos professores de Educação Física”. Os jogos fazem parte do componente curricular dos jogos e brincadeiras na educação física escolar e por mais que ele seja um conteúdo complexo, ainda sim muitos docentes optam por utilizar eles como método de ensino ou como práticas corporais. O jogo é inerentemente capaz de proporcionar benefícios dentro das escolas, por isso sua bagagem é muito ampla, proporcionando a todos oportunidades de superação de dificuldades, diversão, amizade, e de todos esses benefícios, o conhecimento é o objetivo maior (COSTA, 2012).

De acordo Silva Junior (2019, p. 11) “Como parte da Cultura Corporal de Movimento, a cultura lúdica e os saberes da educação física são problemáticas que se desenvolvem através de saberes historicamente construídos, passados muitas vezes de gerações em gerações”. Sendo transmitido, construído e reinventado ao longo dos anos pelos descendentes, já para Costa (2012) ‘o jogo como herança recreativa de tempos remotos, foi sendo modificado evolutivamente pela espécie humana, dando origem assim a cada evolução uma forma diferente e complexa na sua forma de evoluírem, as habilidades físicas e mentais.’

Quando pensamos na Educação Física como Cultura Corporal do Movimento, muitas vezes focamos apenas na parte “movimentar”, e esquecemos que a Cibercultura é muito importante para o desenvolvimento de nossas experiências (SILVA JUNIOR, 2019). O autor ainda nos diz que “os jogos eletrônicos fazem parte e constroem a cultura dos indivíduos que ali fazem o seu uso, então é mais que necessário voltar o olhar para toda a expressão “Cultura Corporal de Movimento”. Fomentando que a educação física é para além de movimentar o corpo como todo, ou seja, não é apenas quando ocorre práticas que envolvem atividades físicas.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) proporciona aos JEs uma validação, apresentando-os como objetos de conhecimento, dentro das Unidades Temáticas de Jogos e Brincadeiras para ensino fundamental anos iniciais, ou seja dos 6º e 7º anos.

Jogos Eletrônicos e suas habilidades referentes ao eixo dos, de acordo com a BNCC, são:

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. 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. 233).

Para Rodrigues (2019) a presença do JEs na BNCC para o Ensino Fundamental mostra que a disciplina escolar não se restringe somente ao ensino de práticas esportivas, mas como trazido no próprio documento, uma educação na perspectiva de saúde. O autor ainda completa dizendo que nesse contexto, os games podem se encaixar de forma pertinente para o aprendizado. Pode-se começar a entender que as JEs se configuram como objetos de conhecimento para a EF, proporcionando aos alunos novas e interessantes experiências corporais, bem como discutindo com as JEs os valores e atitudes desses jovens, da mesma forma que transcendem outro aspecto (FIGUEIREDO, 2015). A autora ainda aponta que:

Nessa perspectiva, alguns jogos virtuais do contexto das crianças podem ser adaptados ao ambiente físico para promover o processo ensino-aprendizagem. Além disso, os professores devem trabalhar temáticas diferenciadas, procurando inserir em seu conteúdo programático atividades que trabalhem a iniciação esportiva, atitudes, valores, cooperação, entre inúmeros outros aspectos, apropriando-se do meio tecnológico como um aliado às suas aulas. (FIGUEIREDO, 2015, p. 463 apud RODRIGUES, 2019).

Segundo Silva (2021) a educação física pode se constituir num espaço pedagógico dos JEs em suas aulas, pois se trata de uma parcela de conhecimento importante da cultura lúdica, é um componente significativo da sociedade midiática e informática na qual nos inserimos hoje. Os JEs são considerados jogos contemporâneos, eles podem ser utilizados na educação física escolar de modo lúdico, ferramenta de aprendizagem. Para Yanaze (2012), a construção de conhecimento por meio de processos pedagógicos estimulados por tecnologias e jogos eletrônicos abordaria de uma forma mais eficiente do que os modelos tradicionais de ensino.

Em ambiente escolar, os professores podem sugerir o uso de JEs destinados a explorar as experiências vividas pelo aluno, bem como aquelas que ele já possui, e intencionalmente partir de algo agradável para o aluno, a fim de atingir objetivos importantes relacionados ao seu desenvolvimento de aprendizagem (SILVA, 2021).

Considerando-se a pesquisa, encontrou-se poucos estudos produzidos nas plataformas Scielo, Google Acadêmico e CAPES, há possibilidades de que os JEs sejam vistos ainda como um conteúdo novo e de difícil acesso, tornando-se pouco explorado na área de

Educação Física Escolar, mesmo com a sua legitimidade na BNCC. Pressupõe que esta pesquisa, consiga mostrar que há várias formas e possibilidades de ministrar aulas com conteúdo de JEs na educação Física no âmbito escolar, seja na forma lúdica, como ferramenta de aprendizagem entre outras coisas.

4. METODOLOGIA

A pesquisa trata-se de uma abordagem qualitativa, e se aplicou a técnica de revisão da literatura equivalente em uma visão geral atual sobre o tema escolhido. Segundo Martins (2004, p. 289) “a pesquisa qualitativa é definida como aquela que privilegia a análise de microprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais, realizando um exame intensivo dos dados, e caracterizada pela heterodoxia no momento da análise”.

Para revisão biográfica literatura existem três tipos, que podem ser utilizados para analisar estudos científicos, sendo eles a sistemática, narrativa e interpretativa. Diferentes formas de revisão de literatura baseiam-se na revisão de literatura tradicional (revisão narrativa), utilizando modificações e métodos que pesquisadores da área da saúde e educação utilizam para descrever o estado da arte sobre um tema, denominado revisão bibliográfica sistemática (BOTELHO, CUNHA, MACEDO, 2011).

Conforme Sampaio e Mancini (2007) “Uma revisão sistemática, assim como outros tipos de estudo de revisão, é uma forma de pesquisa que utiliza como fonte de dados a literatura sobre determinado tema”. Sendo um método utilizado para responder às perguntas de forma específica sobre um problema específico da área. Os autores ainda completam dizendo que é uma síntese rigorosa de todas as pesquisas relacionadas a uma questão/pergunta específica sobre causa, diagnóstico e prognóstico de um problema de saúde, mas frequentemente envolve a eficácia de uma intervenção para a solução desse problema (ERCOLE, MELO, ALCOFORADO, 2014).

4.1 Tipo de Pesquisa

A pesquisa refere-se a uma revisão sistemática da literatura produzida por meio de estudos publicados entre os anos de 2017 a 2022, com intuito de analisar fundamentos teóricos sobre a realização das práticas dos jogos eletrônicos no âmbito escolar.

A revisão sistemática (RS) é uma forma rigorosa de resumir as evidências científicas disponíveis que são derivadas de vários ensaios clínicos, estudos de diagnóstico e

prognóstico, ou de um método em particular (ROEVER, 2017, p.127).

A escolha do ano 2017 para critério de análise foi devido a reforma que ocorreu na BNCC, reconhecendo e legitimando os jogos eletrônicos como conteúdo na educação física escolar. Por isso, esse modelo de trabalho transfigura-se significativo no meio acadêmico, os resultados alcançados colaboram tanto para professores/as, alunos/e comunidade em si e pesquisas futuras.

4.2 Critérios exclusão

As investigações foram efetuadas em bases de dados selecionadas, conforme a estratégia delineada pelo pesquisador, executadas em plataformas confiáveis, excluindo material duplicado, editais, jornal, panfletos, propagandas, entre outros.

4.3 Instrumento e Procedimentos de Coleta de Dados

As buscas aconteceram no período de novembro de 2022 a janeiro 2023, na estratégia de busca foram utilizados um buscador acadêmico nas plataformas *Google Acadêmico*, *Capes* e *SciELO*. A busca por artigos e TCCs foi realizada de acordo com as seguintes palavras-chave: “ensinando os jogos eletrônicos na educação física escolar”, “jogos eletrônicos na educação física escolar”. Com foco em quais as possíveis realizações dos jogos eletrônicos como conteúdo na educação física escolar. Foram utilizadas referências no idioma português,

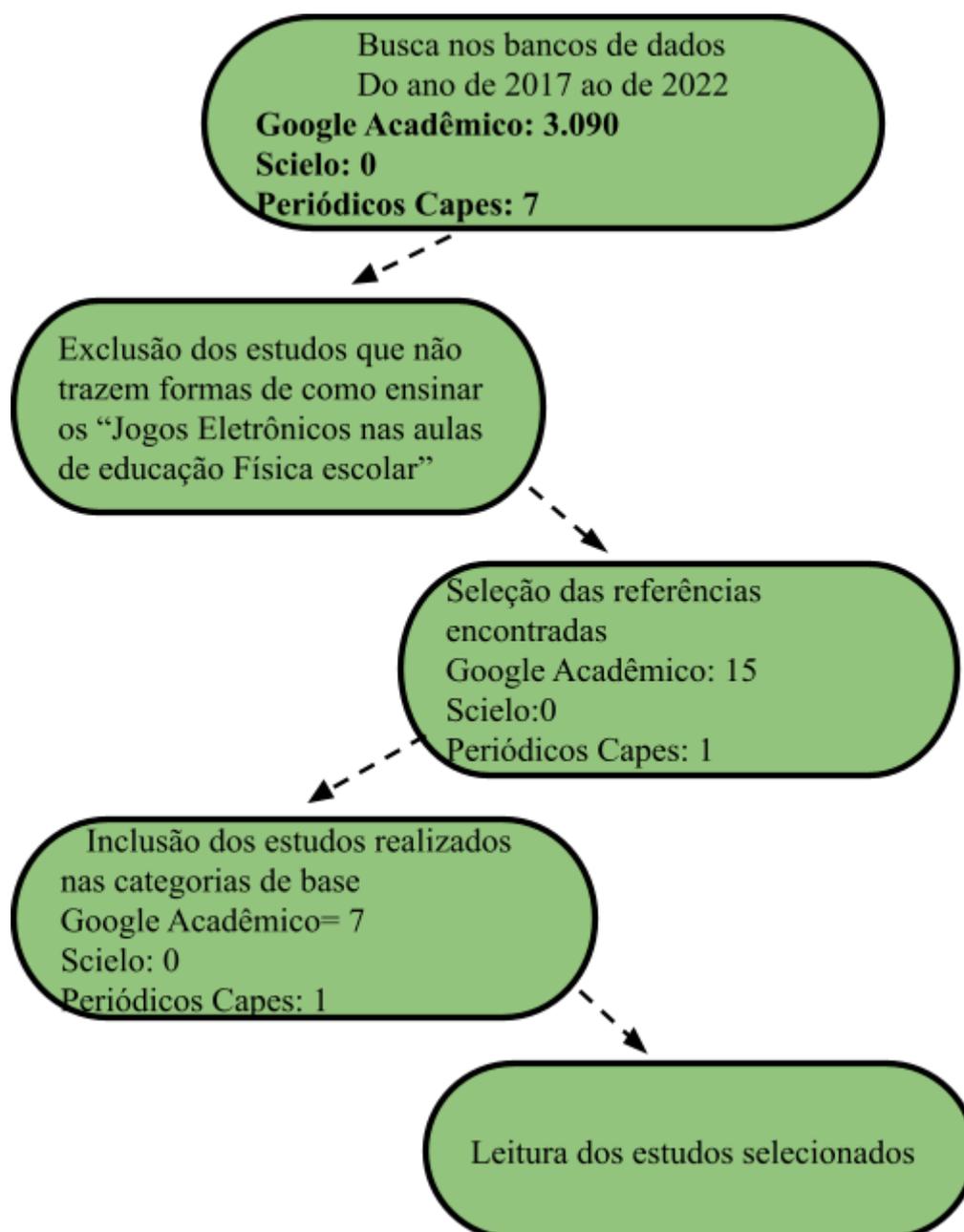
De início, utilizou-se a expressão “ensinando os jogos eletrônicos na educação física escolar” no Google Acadêmico, encontrando-se 3.090 referências. Já em Capes foram encontrados sete resultados com a pesquisa “jogos eletrônicos na educação física escolar” e SciELO não encontrou nada a respeito dos jogos eletrônicos como conteúdo na educação física escolar, de forma específica sobre a pesquisa .

Dessas referências foram encontrados no Google Acadêmico, quinze menções sobre os JGs na Educação Física como conteúdo direto nas aulas, sessenta e nove menções eram voltados para revisão, e o restante era relacionado à importância dos jogos eletrônicos e sua relação com BNCC, história dos jogos eletrônicos e saúde, no geral com a mesma linha de pensamento que não condiz com a pesquisa. O procedimento foi cessado devido a inconsistências nos títulos das referências posteriores, excluindo editais, matérias de jornais, panfletos, livros e entre outros, sendo o foco principal da pesquisa artigos e TCC. Para garantir que não houvesse mais estudos relacionados ao problema de pesquisa, páginas eventuais foram pesquisadas no final da busca. Por fim, foram incluídas na pesquisa oito

referências, sendo cinco artigos e três TCC.

No periódico da CAPES foram encontrados sete artigos, sendo três de revisão e três fora do tema, sobrando apenas um com as informações que buscamos.

Figura 1 - Fluxograma referente à síntese dos procedimentos de coleta de dados.



Fonte: Da Silva (2023).

4.4 Análise dos Dados

Esses dados foram analisados a partir da seleção das referências e dos resultados da leitura crítica, correlacionando, comparando e destacando os artigos e TCCs. Por fim, os resultados da pesquisa foram construídos.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Depois de pesquisar as bases de dados acima mencionadas, fica claro que os JEs cresceram consideravelmente com o desenvolvimento da tecnologia ao longo do tempo e a facilidade de acesso aos dispositivos eletrônicos disponíveis para os jovens de hoje. O JEs fez-se uma cultura existente na vida das crianças e adolescentes contemporâneos.

Diante do alto consumo dos JEs tornou-se indispensável abordar tal conteúdo nas aulas de educação física escolar, com isso os professores têm como obrigação adentrar nessa temática. Podendo aproveitar esse tipo de atividade e entendendo que seu uso pode ir além de sua prática tradicional como atividade de lazer.

O conteúdo dos JEs é essencial para o trabalho pedagógico dos professores de educação física, pois além de ajudar relação professores e alunos, ambos fará a exploração dessa cultura popular ao lecionar nessas salas de aula. A sua apresentação nas aulas de educação física, tanto por alunos como por professores, têm o potencial de despertar alguma reflexão sobre os JEs, sobre temas malefícios e benefícios, que vão desde o seu uso excessivo, uso pedagógico, uso competitivo, questões de gêneros, lazer dentre outras coisas.

Nesse caso de discussões sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, apresentamos os resultados da nossa pesquisa bibliográfica sistemática no quadro abaixo:

Quadro 1 – *Informações analisadas por meio da pesquisa bibliográfica sistemática, sobre a temática dos jogos eletrônicos como intervenção de conteúdo nas aulas de Educação Física Escolar, em publicações situadas entre os anos de 2017 e 2023.*

Ano	Autores	Categoria	Principais pontos de discussão
2018	SOUZA	TCC	Há percepção de como os jogos eletrônicos podem ser

			desenvolvidos em sala de aulas, com a utilização do Jogo Just Dance Now nas aulas de Educação Física, visto que tem mais vantagens do que desvantagens. Levantando uma discussão e reflexão sobre a vivência do jogo e o excesso do mesmo pelos alunos. Outra questão abordada foi o desafio de emergir na educação física no mundo virtual, rompendo com paradigma da cultura do esporte e competição. Sobre o aspecto de aprendizagem houve uma percepção positiva assim como o aumento da socialização, como cooperação e incentivo entre eles, espera-se que nas próximas pesquisas seja aprofundada o assuntos Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, com foco nos JEs no contexto escolar com as ações educativas como ferramentas pedagógicas.
2019	VIANA	Artigo	Esta pesquisa abrangeu o debate sobre os jogos eletrônicos serem vistos como violentos e viciantes, abordando juntamente com os alunos de forma ressignificada e didática a diferença e promovendo um diálogo entre a educação física e as mídias. Outro ponto levantado foi a possibilidade da vivência do jogo virtual com o mundo real, a pesquisa manuseou do jogo Pac Man para fazer a analogia. Outra questão apontada foi que muitos professores ainda vêem o JEs como metodologia de ensino e não como conteúdo e utiliza a falta de informação, estruturas e condições para negligenciar a aplicação dessa temática. Reafirmou que através da pesquisa espera-se que seja visto como uma possibilidade didática para o ensino da educação física, estendendo as perspectivas pedagógicas com o jogo eletrônico.
2019	SOUSA	TCC	Confirmação das contribuições didático- pedagógicas dos jogos eletrônicos dentro do ambiente escolar. Os JEs são aliados ou inimigos da educação física/escola? Muitas vezes é visto como inimigo pelos professores, mas ao discorrer sobre o assunto de forma fundamentada evidenciou na pesquisa que os JEs podem ser grandes aliados da educação física. Os jogos utilizados foram da cobrinha e Angry Birds,o bomberman e o freefire convertidos do mundo virtual para o mundo real. Problematização do real com virtual nas aulas de educação física, promovendo reflexões que ajudem a entender a necessidade de ter limites e a violências dos jogos, ao longo do processo ficou notável que os alunos estavam percebendo que o próprio corpo era a peça , conseqüentemente houve a ressignificação do conteúdo do jogo, sendo essencial para novas narrativas. Abordou-se também a temática

			<p>do esporte utilizando os jogos Subway surfs e o futebol guiado trazendo um problematização de que é possível usufruir do virtual no real também com outros tipos de esporte e o jogar o futebol de outras maneiras além da forma tradicional. Como proposta de ensino depois das vivências com os JEs proposto pelo professor, houve uma demanda aos alunos que recriassem ou adaptassem qualquer jogo do plano virtual ao plano real, realçando que o jogo tem um papel muito importante no âmbito da imaginação e da criatividade. Os JEs escolhidos pela turma foram Just dance, Score hero e Resident evil, que levantou um debate e reflexão sobre a desigualdade e preconceitos de gêneros, quais brincadeira eram de meninos e quais eram de meninas. O estudo proporcionou um análise dos JEs promovendo várias problematização através dele, apresentando as variadas formas de ser aplicadas na educação física escolar e reforçando o valor dos mesmos no âmbito escolar, servindo como aliado didático pedagógico no processo de compreensão dos limites entre o mundo real e o mundo virtual.</p>
2020	VASQUES ¹ CARDOSO ²	Artigo	<p>Uma proposta para os jogos na Educação Física vai no sentido de construção e adaptação de regras, porém apresentamos certas dificuldades nesse trato. Algumas questões levantadas neste estudo foram: Os JEs movimentam o corpo? É considerado só aula prática e de qualidade se o corpo estiver se movimentando? Eles proporcionam violência? Deixam as crianças e adolescentes viciados? Houve também a discussão e a compreensão dos jogos com movimentos e sem movimentos, (com movimentos foram aplicados os JEs Kinect Sports e Just Dance no aparelho XBOX e sem movimento nos computadores da escola o jogo League of Legends (LOL)), diante das aulas a problemática de questões de gêneros apareceu e foram abordadas. As mudanças tecnológicas também incluem as práticas corporais e, nesse sentido, deve-se questionar, criticar, refletir, mas certamente não se alienar a elas.</p>
2021	STAHL	TCC	<p>Neste estudo o autor fez uma observação de três jogos com intuito de contextualizar os JEs na educação física escolar. Os jogos sugeridos seguem um processo cronológico, transferido do mundo virtual para Real, os JGs utilizados foram Pacman, Gunbound e League of Legends, respectivamente o primeiro jogo com adaptações os jogadores seguiram caminhos marcados e padrões de comportamentos dos adversários. O segundo os jogadores lançaram objetos em movimentos parabólicos que, por sua vez, desbloqueiam melhores</p>

			<p>jogadas e ferramentas no campo adversário para melhorar o desempenho da equipe, E o terceiro embora seja um jogo complexo e cheio de variedade avatares e com várias soluções de problemas foi possível realizar. A série temporal permite a análise de suas mudanças técnicas, histórico-sociais e culturais contemporâneas na educação física escolar, principalmente do 6º e 7º anos, onde os jogos digitais são disponibilizados pela BNCC (BNCC/BRASIL, 2018).</p>
2021	COSTA et al.,	Artigo	<p>Esta pesquisa destaca que desde que os professores planejem e organizem os JEs de forma contextualizados, eles podem ser inseridos em espaços educativos que tenham um caráter pedagógico. O jogo Just Dance pode contribuir no envolvimento, incluindo o trabalho com os movimentos corporais, estando de acordo com o que os alunos gostam de se divertir. No entanto, levantou pontos para refletir regularmente com os alunos sobre os problemas de abuso e dependência que os JEs digitais podem causar. Destacando-se, portanto, que esses jogos podem contribuir para as aulas de educação física, porém, precisam estar integrados aos conteúdos e atividades didáticas (teóricas e práticas) que fazem parte do currículo. A intervenção pedagógica aplicada nesta pesquisa foi exitosa em relação a aceitação dos alunos, que participaram ativamente, jogando o Just Dance nas aulas de Educação Física.</p>
2021	SILVA	Artigo	<p>Esta pesquisa analisa como os JEs foram desenvolvidos na pandemia durante as aulas de educação física escolar. Identificaram que os alunos no ensino fundamental anos iniciais se sentiram confortáveis, mesmo em um modelo de ensino remoto em tematizar os JEs nas aulas de EFE. Relacionaram este fato a ludicidade e significância presente nesses jogos para os alunos, como também em relação ao domínio dos aspectos destes, levando a questão que não só o professor único detentor do conhecimento sobre as características do jogo e os caminhos a serem percorridos. uma proposta de ensino-aprendizagem permeado pelos JEs poderá abarcar outros objetos de ensino de forma lúdica, criativa e significativa para os alunos, permitindo assim a sua ressignificação e enlaçamento com os aspectos sociais envolvidos para sua ocorrência.</p>
2022	VARGAS et al.,	Artigo	<p>Percebeu-se um maior envolvimento por parte dos estudantes na sequência didática, desde a primeira etapa, pois partiu de um tema de interesse deles e que proporcionou um protagonismo e criatividade. Além</p>

			disso, ao desenvolver objeto de conhecimento “jogos eletrônicos” potencializamos as diferentes habilidades propostas pela BNCC e no Referencial Curricular Municipal, pois nesta sequência o estudante fez parte das etapas de estudo, pode refletir sobre o objeto de conhecimento, além de praticá-lo para além das telas dos computadores e dos celulares. etapas propostas pela sequência didática, os estudantes fizeram a transposição para a realidade de três jogos escolhidos por eles, que foram: Pac-Man, UNO e um jogo misto de Free Fire e Fornite.
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Da Silva (2023)

Souza (2018) traz uma perspectiva de que os jogos eletrônicos tem um poder de quebrar o paradigma da disciplina focada no esporte e na competição, proporcionando vivência diferenciada favorecendo o ensino aprendizagem, com consequência de maior interação e socialização entre os alunos. A autora ainda nos diz que mesmo com desafio de utilizar os JEs na educação física os professores têm carência explorar as tecnologias, visto que tem mais pontos positivos que negativos. De acordo com a pesquisa, é possível passar do virtual para o real desde que seja de formas educativas e como ferramenta didática pedagógica.

Viana (2019) Nos diz que em termos de JEs, há potencial para aumentar a formação crítica de apropriação, ressignificação e promoção de diferentes experiências linguísticas, para ampliar o leque de práticas físicas importantes dos alunos, para estabelecer um diálogo entre educação física e mídias. Ela ainda acrescenta que podemos abordar esse tema desenvolvendo um título diferenciado dos Jogos Eletrônicos de forma que não apenas destaque seus aspectos violentos, anti pedagógicos, viciantes do senso comum, mas também entenda como os jogos podem ser espaços de aprendizado e resignação. Que pode levar os alunos a se envolverem com o conhecimento a partir de suas experiências cotidianas e realidades sociais, como ela apresentou através do PAC Man um método que contribui para o desenvolvimento da consciência crítica e da resistência às orientações ideológicas impostas, incluindo as formas atuais de atividade humana.

Na mesma linha de pensamento, o estudo de Sousa (2019) aborda um ponto necessário sobre como os JEs podem e devem ser aliados da educação física escolar, visto que está no dia a dia dos alunos, tanto dentro das escolas quanto fora. Segundo ponto que as contribuições pedagógicas fornecidas pelos JEs podem ser analisadas para abordar problemas reais e virtuais na educação física. Hoje, mais do que nunca, as instituições escolares dividem o

processo educacional de adolescentes e crianças de jogos como uma ferramenta de ensino. Os JEs nas aulas podem fazer os alunos compreender o esporte, questões de gênero, os limites e a violências do mesmo, levantando importantes reflexões e debates sobre o contexto que eles estão inseridos, consolidando como uma ferramenta pedagógica.

A pesquisa de Vasque e Cardoso (2020), trata de uma linha de raciocínio que é a importância dos JEs para educação física através de um relato de experiência eles afirmam que é possível, mas demanda um tempo e planejamento, sugere que talvez seria melhor de forma multidisciplinar. Diferente dos autores de cima, eles não passaram todas atividades do virtual para real, usaram também os jogos online nas aulas, com a utilização do console. Diante dos acontecimentos aparecem algumas questões, tais como a questão do gênero no esporte, a violência e uso excessivo. Outra questão interessante que eles discutem é sobre os JEs tem movimentos corporais ou não, para eles sim, pois mesmo que corpo esteja parado a mente e os sentidos estão sendo trabalhando. As práticas corporais acontecem com as mudanças tecnológicas, nessa perspectiva devemos questionar, criticar, refletir, mas nunca alienar a elas. Aproximar a escola do cotidiano dos jovens certamente ajuda a construir valores, adquirir conhecimentos e praticar bens culturais.

Stahl (2021) mostra uma visão onde ele faz uma análise da relação entre JEs e educação física escolar a partir de três jogos: Pacman, Gunbound e League of Legends, parecido como de alguns autores acima, pois ele traz o virtual para realidade fazendo algumas adaptações, outro ponto interessante que ele buscou aplicar as práticas de formas mais simples possível sem a demanda de computador mais. Esta pesquisa está alicerçada no que a BNCC traz à tona, pois a BNCC entende os JEs como um elemento do universo da nova geração de crianças e adolescentes. Os JEs pertencem tanto às habilidades gerais quanto às específicas em toda a educação básica. Essa série temporal permite a análise de suas mudanças digitais, histórico-sociais e culturais contemporâneas no currículo de educação física escolar, especialmente para o 6º e 7º anos, onde a BNCC oferece jogos eletrônicos (BNCC/BRASIL, 2018).

Costa et al. (2021) Demonstrei minha mesma visão que a deles de que os JEs poderiam ser introduzidos em espaços educacionais, mas acrescentaram que eles precisavam estar vinculados ao conteúdo dos componentes curriculares e atividades de ensino (tanto teóricas quanto práticas). A inserção de JEs deve ser planejada e organizada, eles proporcionam contribuições em leituras das produções e manifestações corporais. Os JEs trazem com eles vários questionamentos e por isso abre espaço para debates e reflexões sobre uso abusivo e de dependência.

Seguindo uma linha diferente, Silva (2021) na sua pesquisa busca contextualiza a tematização dos JEs na pandemia, encontrado facilidade de abordar tal conteúdo de forma remota, visto que ele foi muito bem aceito pelos alunos, mostrando que eles se sentiam confortáveis e estavam a par do assunto. A pesquisa menciona que os JEs vem como um forte aliado nas aulas de educação física, favorecendo uma relação professor e aluno. Ainda reforça que JEs pode abranger o ensino de forma lúdica, criativa e significativa para os alunos com uma proposta de ensino-aprendizagem. Proporcionando assim a sua ressignificação e enlaçamento com os aspectos sociais envolvidos para sua ocorrência.

Por fim, o ponto de vista da Vargas et al. (2022) nos remete que os JEs fomentam o que a BNCC traz consigo a respeito desse conteúdo, ressaltando as diferentes habilidades que ela propõe. A pesquisa apresenta a transferência do virtual para real, salientando que essas práticas desde que seja de forma didática e contextualizada são de grande valor para educação física.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos dados apresentados através da literatura, há um forte crescimento do mundo cibernético, principalmente dos jogos eletrônicos, que são vistos como jogos da contemporaneidade. Os jogos eletrônicos estão presentes entre os mais diversos grupos etários, devido a facilidade de acesso pelas tecnologias e microeletrônicas.

A relação entre Educação física e jogos eletrônicos necessita de ser abordada, pois tornaram-se uma realidade na sociedade, influenciando no âmbito escolar e além de terem sua legitimidade pela BNCC. Estudos mostram que os alunos estão abertos ao assunto e que os jogos eletrônicos podem tornar a educação física menos monótona promovendo lazer. Entrou-se mais pontos positivos do que negativos, os JEs desde que sejam explorados e aplicados de forma educativa obtém vários benefícios, apresentam confirmações das contribuições didático- pedagógicas dos dentro do ambiente escolar

Os artigos e TCCs analisados trazem à tona a possibilidade efetiva de trazer o mundo virtual para o real, não limitando os "JEs" somente que só podemos abordá-los no modo online." A investigação nos mostrou que no decorrer das abordagens surgiram várias questões para serem refletidas e debatidas, como por exemplo, violência, uso excessivo, questão de gênero, dentre outras. Vale ressaltar que foi revelado em uns dos artigos e TCCs que é

possível fazer uma aula de qualidade com pouco recurso ou com coisas simples, contrapondo alguns professores que dizem que para desenvolver o conteúdo de JEs precisa de altos equipamentos ou tecnologia de ponta.

Enfim, este estudo espera contribuir para com a educação física no sentido de compreender a importância das ferramentas de JEs e a possibilidade de sua inserção e a partir desse discernimento os professores de educação física podem incrementar suas práticas tornando os JEs um recurso útil para o ensino - o processo de aprendizagem. Mesmo encontrando pesquisas importantes e essenciais que reforçam que é possível a realização dos JEs nas aulas, ficou notório que são poucos trabalhos sobre a temática, espera-se que haja um aumento de produção de trabalhos científicos acerca dos JEs na educação física escolar.

REFERÊNCIAS

AMORIN, A. A origem dos jogos eletrônicos. USP, 2006.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. *Ciênc. cogn.*, Rio de Janeiro, v. 3, p. 21-62, nov. 2004. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000300005&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 29 jan. 2023.

ANASTÁCIO, Bruna Santana, Contextos lúdicos de aprendizagem: uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância. 2006. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/17278>. Acesso em: 30 jan. 2023.

BACH, Lucas Daniel. Práticas corporais nas aulas de educação física: uma pesquisa-ação no ensino médio.

BARBOSA, Eduardo F. Uliana; SILVA, Ana Carolina de A. A evolução técnica dos jogos eletrônicos: do videogame para o News game. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 5., 2014, Campo Grande. Anais [...] Campo Grande: UFMS, 2014. Disponível em: <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2023.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de educação física e esporte**, v. 1, n. 1, 2002

BOTELHO, Louise Lira Roedel; CUNHA, Cristiano Castro de Almeida; MACEDO, Marcelo. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e sociedade**, v. 5, n. 11, p. 121-136, 2011.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC / SEF, 1998. 114 p

BRASIL. Atlas do Desenvolvimento Humano nas Regiões Metropolitanas Brasileiras: Região Metropolitana de Belém. Brasília, 2014.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Ministério da Educação, 2017.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> site.pdf. Acesso em: 18 Jan. 2023.

CONFORTO, Edivandro Carlos; AMARAL, Daniel Capaldo; SILVA, SL da. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. **Trabalho apresentado**, v. 8, 2011.

COSTA, Janner Silva da et al. Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. 2021.

COSTA, Vagneia Lima. A importância dos jogos nas aulas de educação física. 2012.

COSTA, Ruan Felipe De Oliveira Borges et al. Jogos eletrônicos como conteúdo da educação física escolar: uma revisão sistemática. 2019.

CUNHA. M.I.O bom professor e sua prática. 6. ed. Campinas: Papirus, 1996. nf.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brazil, Julho de 2005.

Dane, F. Research methods. Brooks/Cole Publishing Company: California, 1990

DE CARVALHO, M. TIPOS DE REVISÃO DE LITERATURA. Revisão, Botucatu, 2015. Disponível em: <https://www.fca.unesp.br/Home/Biblioteca/tipos-de-evisao-de-literatura.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2023.

DE VARGAS, Edlin Rebeca; DA SILVA, Ana Clara da Cruz; DE OLIVEIRA, Miriam Preissler. JOGOS ELETRÔNICOS: UMA PROPOSTA DE ENSINO. **Mostra Interativa da Produção Estudantil em Educação Científica e Tecnológica**, 2022.

DOS SANTOS, Marcio Antonio Raiol; MONTEIRO, Elane Pinheiro. Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes. **Debates em Educação**, v. 14, n. 35, p. 526-548, 2022.

ERCOLE, Flávia Falci; MELO, Laís Samara de; ALCOFORADO, Carla Lúcia Goulart Constant. Revisão integrativa versus revisão sistemática. **Revista Mineira de Enfermagem**, v. 18, n. 1, p. 9-12, 2014.

FIGUEIREDO, J.P. Webames aplicados ao ensino fundamental (6 a 14 anos) In. SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Org.). Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real. São Paulo: Phorte, 2015.

FRANCO, Pedro Lopes. E-sports: do entretenimento ao plano de carreira. 2017. 85 f. Monografia (Graduação) - Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/11451>. Acesso em: 29 jan. 2023.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 12ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999. CUNHA. M. I. O bom professor e sua prática. 6. ed. Campinas: Papirus, 1996.nf.

GALVÃO, Zenaide. A Educação Física Escolar: a prática do bom professor. Revista Mackenzie de Educação Física e esporte, ano I, número I, 2002.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. S. V. Afazeres da educação física escolar: planejar, ensinar e partilhar. Erechim: Edelbra, 2012.

MACHADO, A. A. Interação: um problema educacional. In: DE LUCCA, E. Psicologia educacional na sala de aula. Jundiaí: Litearte, 1995.

MENDONÇA, Rafael de Souza. Jogos eletrônicos como meio de produção de conhecimento. 2014. 66f. Trabalho de conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia E Gestão De Unidade De Informação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/251>. Acesso em: 30 jan. 2023.

MENESTRINA, E. Educação física e saúde. 2.ed. ver ampl. Injuí: Ed. Unijuí, 2000

NEIRA, Marcos Garcia; CANO, Marcio Rogério de Oliveira (ed.). **Educação Física**: coleção a reflexão e a prática de ensino. 5. ed. São Paulo: 2011 Edgar Blucher Ltda., 2011. 8 v

PINHEIRO, Izoldi; BENVENUTTI, Dilva; FAVRETTO, Jacir. Ambiente de aprendizagem: conhecimento tecnológico pedagógico do conteúdo. *Revista Eletrônica de Educação*, v. 14, 1-16, e3765070, jan./dez. 2020.

RODRIGUES, Saulo Emanuel Dias. **Jogos eletrônicos: investigação sobre as possibilidades na educação física escolar**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

ROEVER, Leonardo. Compreendo os estudos de revisão sistemática. *Revista da Sociedade Brasileira de Clínica Médica*, v. 15, n. 2, p. 127-130, 2017.

SAMPAIO, Rosana Ferreira; MANCINI, Marisa Cotta. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. *Brazilian Journal of Physical Therapy*, v. 11, p. 83-89, 2007.

SILVA JUNIOR, Sinval. **Jogos Eletrônicos como forma de conteúdo – Analisando o que a BNCC mostra sobre o assunto**. 2019. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Educação Física, Universidade Federal de Lavras, Lavras-MG, 2019.

SILVA, Marcelo Andrade. Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental. *Motrivivência*, v. 33, n. 64, p. 1-17, 2021.

SILVA, Marlisson Juvêncio do Nascimento. **Jogos eletrônicos na educação física escolar: alguns apontamentos a partir da revisão de literatura**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso.

SOUSA, Jeferson Alves de. “A educação física escolar entre o real e o virtual”: a utilização dos jogos eletrônicos como possibilidade pedagógica. 2019.

SOUZA, Telma da Silva. *Jogo digital: just dance now na educação física escolar*. 2018.

STAHL, Nathan William. *Jogos eletrônicos na BNCC: uma proposta para educação física escolar*. 2021.

TOLENTINO, G. P. Utilização de jogos virtuais e de ferramentas ligadas à tecnologia de informação entre acadêmicos de educação física. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E QUALIDADE DE VIDA, 2., Taguatinga, 2009. *Anais...* Taguatinga, 2009.

VALDUGA, Camila. Jogo na Educação Física: discussões e reflexões. **Edeportes.Com, Revista Digital**, Buenos Aires, ano 16 n.159, ago. 2011. Disponível em: <https://efdeportes.com>. Acesso em: 10 jan. 2023.

VASQUES, Daniel Giordani; CARDOSO, Nicole Marcell Nunes. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos do Aplicação**, v. 33, n. 1, 2020.

VIANA, Ludmila Siqueira Mota. Jogos eletrônicos e a Educação Física: possibilidades e desafios na escola. **Anais da Jornada de Educação Física do Estado de Goiás (ISSN 2675-2050)**, v. 1, n. 2, p. 58-63, 2019.

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