



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - DEFIS
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

RODRIGO SOARES DE ALMEIDA

**POSSIBILIDADES E LIMITES DO JOGO ELETRÔNICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA
NO ENSINO FUNDAMENTAL**

RECIFE

2024

RODRIGO SOARES DE ALMEIDA

**POSSIBILIDADES E LIMITES DO JOGO ELETRÔNICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA
NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada, como pré-requisito para a conclusão do curso de Graduação em Licenciatura em Educação Física na Universidade Federal Rural de Pernambuco. Orientador: Prof^ªDr.^a Rachel Costa de Azevedo Mello

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Auxiliadora Cunha – CRB-4 1134

A447p Almeida, Rodrigo Soares de.
Possibilidades e limites do jogo eletrônico na educação física no ensino fundamental / Rodrigo Soares de Almeida.
- Recife, 2024.
42 f.

Orientador(a): Rachel Costa de Azevedo mello.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) –
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura
em Educação Física, Recife, BR-PE, 2024.

Inclui referências e apêndice(s).

1. Jogos eletrônicos. 2. Educação física (Ensino fundamental). 3. Ensino fundamental. 4. Jogos eletrônicos - Possibilidades 5. Jogos eletrônicos - Limites. I. mello, Rachel Costa de Azevedo, orient. II. Título

CDD 613.7

RODRIGO SOARES DE ALMEIDA

**POSSIBILIDADES E LIMITES DO JOGO ELETRÔNICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA
NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco para obtenção do título de Licenciado em Educação.

Física.

Aprovado em: _____.

Aprovado em de de 2024.

Banca Examinadora

Rachel Costa de Azevedo Melo

Prof. Dr.

Universidade Federal Rural de Pernambuco, UFRPE

Ana Luiza Barbosa Vieira

Prof. Dr.

Universidade Federal Rural de Pernambuco, UFRPE

Rosângela Costa de Azevedo Mello

Prof. Dr.

Universidade Federal Rural de Pernambuco, UFRPE

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus e à minha família, especialmente aos meus pais e a meu irmão e a todos que participaram direta e indiretamente na minha jornada acadêmica.

AGRADECIMENTOS

A priori, agradeço a Deus por me dar forças, pois sem a sua benevolência para comigo, não sei se conseguiria concluir o curso.

A Professora Rachel Azevedo, minha orientadora, que sem o seu direcionamento, a conclusão deste trabalho seria inviável.

Aos meus amigos de turma, especialmente a Darlen Maria e Radmila Arantes, pelo altruísmo em momentos nos quais o curso nos exigia o trabalho coletivo.

Aos demais professores do curso e à banca examinadora, pela contribuição na minha formação como docente.

E, por fim, ao meu irmão Raphael e aos meus pais, Rivaldo Alves de Almeida Junior e Rosângela Soares de Souza, pelo amor, paciência, zelo e apoio. Tudo só foi possível para mim, porque desde o início, eu estive sobre o ombro de gigantes.

RESUMO

A presente pesquisa tem como tema as possibilidades e limites do conteúdo de ensino jogo eletrônico no componente curricular educação física no ensino fundamental em artigos científicos. Partindo do ponto de vista de que o jogo se faz presente na história da humanidade, é necessário entender de que forma esse fenômeno manifesta-se nos tempos atuais. Definimos como **problema de pesquisa**: Quais as possibilidades e limites do ensino dos jogos eletrônicos no componente curricular educação física no ensino fundamental? Diante desta problemática, o **objetivo geral** é analisar as possibilidades e limites do ensino dos jogos eletrônicos no componente curricular da educação física no ensino fundamental em artigos científicos. Assim, definimos como **objetivos específicos**: compreender o jogo como conteúdo da educação física escolar; compreender o conceito e as características do jogo eletrônico; identificar os jogos eletrônicos no componente curricular educação física na política educacional do ensino fundamental. A metodologia utilizada foi uma pesquisa bibliográfica, utilizando com os seguintes descritores: jogos eletrônicos, educação física, ensino fundamental. Encontramos 71 resultados no Google acadêmico, dentre eles, artigos e monografias, e foram selecionados 4 artigos pertinentes ao tema. Desse modo, apesar de ser um tema desafiador, as possibilidades encontradas para utilização do jogo eletrônico superam os limites que mitigam a sua prática, possibilitando novas formas de ensino- aprendizagem.

Palavras- chaves: Jogos Eletrônicos; Educação física; Ensino fundamental

ABSTRACT

The present research has as its theme the possibilities and limits of electronic game teaching content in the physical education curricular component in elementary school in scientific articles. Starting from the point of view that gaming is present in the history of humanity, it is necessary to understand how this phenomenon manifests itself in current times. We defined the research problem as: What are the possibilities and limits of teaching electronic games in the physical education curriculum component in elementary school? Faced with this problem, the general objective is to analyze the possibilities and limits of teaching electronic games in the curricular component of physical education in elementary school in scientific articles. Thus, we defined the following as specific objectives: understanding the game as a content of school physical education; understand the concept and characteristics of electronic games; identify electronic games in the physical education curricular component in elementary school educational policy. The methodology used was a bibliographical research, using the following descriptors: electronic games, physical education, elementary education. We found 71 results on Google Scholar, including articles and monographs, and 4 articles relevant to the topic were selected. Thus, despite being a challenging topic, the possibilities found for using electronic games overcome the limits that mitigate their practice, enabling new forms of teaching-learning

Keywords: Electronic Games; Physical education; Elementary School

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAIS TEÓRICOS	15
2.1 O JOGO COMO CONTEÚDO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	15
2.2 O JOGO ELETRÔNICO: CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS	19
2.3 O JOGO ELETRÔNICO NO COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NA POLÍTICA EDUCACIONAL DO ENSINO FUNDAMENTAL.	22
3. A PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	24
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
5. REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema o conteúdo de ensino jogo eletrônico no componente curricular educação física no ensino fundamental em artigos científicos. Partindo do ponto de vista de que o jogo se faz presente na história da humanidade, é necessário entender de que forma esse fenômeno manifesta-se nos tempos atuais e principalmente no contexto escolar. O jogo tem relevância por contribuir para o processo educacional, pois:

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência.(Coletivo de Autores, 1992, p.45)

O jogo, brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas, é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar imaginariamente a realidade e o presente (Coletivo de Autores, 1992, p. 85). Presente em nossa formação desde a infância, esse conhecimento e prática estão entrelaçados na história do homem, influenciando diretamente na sua formação. Para Stahl (2021) os jogos se dão:

[...]por meio da relação entre o jogador-ambiente, jogador-tarefa e jogador-jogador, neste sentido as aprendizagens se dão em forma de processos que incluem: aquele que aprende (jogador), aquele que ensina (mediador) e, mais, a relação entre essas pessoas (dinâmica do jogo) (Stahl, 2021, p.18).

É impossível compreender o jogo eletrônico, foco da pesquisa, sem entender o que o jogo de fato é. O jogo eletrônico é uma modalidade que vem se tornando comum na vida de crianças e jovens. Foi, a partir da década de noventa, que o uso doméstico dos computadores passou a fazer parte do cotidiano das pessoas e conseqüentemente o jogo eletrônico digital passou a ser comercializado por grandes empresas, como parte de uma rede de entretenimento relacionada a diversos campos de atuação no mundo do trabalho com repercussões sociais no modo de vida na contemporaneidade.

No contexto atual, o jogo eletrônico, também chamado de digital, tem tomado cada vez mais espaço, com o crescimento tecnológico e o acesso à aquisição de bens materiais como celulares, computadores e consoles eletrônicos. Mendes (2017, p.15), compreende os jogos eletrônicos como artefatos:

“[...]minigames, jogos para computador (jogados ou não em rede), softwares para videogames, aparelhos de videogame (o console e seus periféricos), simuladores e fliperamas - são artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social”. Assim, há atualmente um mercado de tecnologias que abrange a oferta de jogos eletrônicos voltados a várias finalidades, vinculando-se não somente a ideia de lazer, mas , sobretudo para fins educacionais, e principalmente, mas assumindo um caráter mercadológico, ligado a demandas sociais diversas e à expansão e lucro das empresas.

De acordo com Mendes(2017, p. 12), os jogos eletrônicos: “[...] são artefatos tecno culturais que estão envolvidos com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com a nossa vida”. Significa que os jogos eletrônicos vem gerando mudanças no campo das aprendizagens sociais, a partir de sua utilização na escola ou no campo do lazer, na infância e adolescência.

Os jogos eletrônicos, enquanto artefactos, vêm tomando espaço e tempo, principalmente na infância e adolescência, e vem sendo objeto de reflexões por parte de educadores e pesquisadores, tornando o seu uso em intervenções educativas, um desafio tanto para os professores, quanto para os estudantes.

Aprendizagem baseada em jogos digitais é um desafio, tanto para o professor quanto para o aluno, mas com certeza o resultado obtido é promissor. Como relatado anteriormente, o trabalho realizado com os alunos do ensino médio-técnico de informática, apesar de estar em uma fase inicial, já consegue apresentar alguns bons resultados, tanto no aprendizado dos alunos quanto na motivação(Amorim et al, 2015, p,111)

Tomando como ponto de partida a relevância da temática em questão para os tempos atuais e a pluralidade de consumidores deste novo tipo de jogo, é inevitável e de profunda importância problematizá-lo no contexto escolar em virtude de sua ampla popularização. Assim, ao refletir sobre o jogo na escola como um dos conhecimentos da educação física garantimos a tratativa do jogo eletrônico, uma vez que é inegável a sua presença no cotidiano de vida dos estudantes.

Para entender as possibilidades e limites do ensino do jogo eletrônico como conhecimento escolar, consideramos a abordagem crítico superadora da educação

física que tematiza o jogo, o esporte, a ginástica, a dança e a capoeira como conteúdos de ensino. De acordo com essa abordagem, a educação física: “[...] é uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal” (Coletivo de Autores, 1992, p.33). Essa abordagem propõe a problematização dos conteúdos de ensino da educação física, levando em consideração seus aspectos sociais, políticos e culturais, abordados sob o viés crítico nas aulas (Coletivo de autores, 1992). Desse modo, a educação física contempla em suas temáticas problemáticas sociais e culturais contemporâneas de forma abrangente.

A metodologia na perspectiva crítico-superadora [...] implica um processo que acentue, na dinâmica da sala de aula, a intenção prática do aluno para apreender a realidade. Por isso, entendemos a aula como um espaço intencionalmente organizado para possibilitar a direção da apreensão, pelo aluno, do conhecimento específico da Educação Física e dos diversos aspectos das suas práticas na realidade social. A aula, nesse sentido, aproxima o aluno da percepção da totalidade das suas atividades, uma vez que lhe permite articular uma ação (o que faz), com o pensamento sobre ela (o que pensa) e com o sentido que dela tem (o que sente) (Coletivo de autores, 1992, p.62-63).

Neste sentido, é fundamental compreender a presença do jogo como conteúdo de ensino da educação física escolar em todas etapas da escolarização da educação básica e, desse modo, entender como vem se dando o ensino dos jogos eletrônicos. Verificamos empiricamente que, apesar dos jogos eletrônicos fazerem parte do cotidiano de crianças e jovens, não há uma presença marcante de sua utilização no cotidiano escolar. Tive a oportunidade no estágio da licenciatura em educação física da UFRPE, observar o ambiente das escolas públicas, no qual percebi que há uma contradição entre a ampliação do mundo tecnológico e o acesso às tecnologias utilizadas no processo de escolarização. Percebe-se que os avanços tecnológicos da contemporaneidade, não estão acessíveis ao ambiente escolar, principalmente nas escolas públicas. Estas ainda permanecem ambientadas em modelos ultrapassados do século XIX, com bancas enfileiradas, lousa, e poucos recursos áudio visuais como computadores, retroprojetores, telas, internet nas escolas, entre outras tecnologias digitais da informação e da comunicação.

Neste cenário, questionamos o quanto a escola fica em defasagem em relação às possibilidades do uso da tecnologia, o que envolve até mesmo o acesso à internet como recurso material. Paralelo a essa defasagem, percebemos que os discentes vêm se utilizando de inúmeras formas tecnológicas e digitais para acessar o conhecimento. Significa que há inúmeras possibilidades de ensino e aprendizagem que estão sendo utilizadas, com certa autonomia, pelos estudantes, como: aprender através de vídeos, documentários, podcasts e inúmeros recursos que unem áudio e vídeo. Neste cenário de novas formas de ensino e aprendizagem, estão posicionados os jogos eletrônicos que podem ter diversas finalidades, dentre elas, o ensino com resolução de problemas, unindo uma perspectiva de diversão, proporcionadas pelo jogo eletrônico ao processo de escolarização. No entanto, a utilização dos jogos eletrônicos não deve ser indiscriminada e sim criteriosa, com a seleção por parte dos professores de tipos de jogos e respectivas temáticas sintonizados ao processo educativo, permeados de forma hegemônica por temas e narrativas que excluam, por exemplo, o incentivo à violência do processo de ensino e de todas as formas das vivências escolares.

Neste sentido, o interesse pessoal sobre a temática jogos eletrônicos como conhecimento da educação física, justifica-se pelas experiências de campo vivenciadas na disciplina Estágio supervisionado 2(ESO), no curso de licenciatura em educação física da Universidade Federal Rural de Pernambuco. Nesta experiência acadêmica como estagiário, pude refletir sobre o jogo eletrônico em situação de aulas de educação física. Durante a elaboração do relatório final do componente curricular estágio obrigatório 2, tivemos acesso aos planos de aula e o conteúdo jogo eletrônico estava pautado para ser trabalhado em duas aulas. Deste modo, a aula de educação física transcorreu da seguinte maneira: a professora mandou os alunos pesquisarem jogos eletrônicos que envolvessem a temática esporte na sala de aula, e prosseguiu para outra área de conhecimento, gerando um descontentamento dos estudantes. Observei um despreparo da professora, visto que a abordagem não cumpriu o que fora estabelecido no planejamento das aulas e houve desconsideração do aspecto teórico-prático do conteúdo.

Mesmo que é um os jogo eletrônico é um tema desafiador para ser tratado no ensino da educação física, essa experiência no ESO, trouxe a reflexão sobre

inúmeras possibilidades educativas em relação ao ensino dos jogos eletrônicos na educação física: o professor pode apresentar jogos esportivos virtuais com temáticas de forma contextualizada para possibilitar aos estudantes a reflexão sobre temas transversais que possam ser associados ao jogo, ou jogos virtuais como simulação dos esportes, como futebol, basquetebol ou surfe, por exemplo, que proporcionam a reflexão e aprendizagem sobre aspectos da técnica, das regras e das táticas. Deste modo, os jogos eletrônicos podem contribuir para que o conhecimento possa ser sistematizado, promovendo assim, a discussão e o ensino crítico.

Considerando essas questões, propomos como **problema de pesquisa**: Quais as possibilidades e limites do jogo eletrônico enquanto conteúdo de ensino no componente curricular educação física no ensino fundamental?

Diante desta problemática, o **objetivo geral** é analisar as possibilidades e limites do jogo eletrônico enquanto do conteúdo de ensino no componente curricular Educação Física no ensino fundamental em artigos científicos. Assim, definimos como **objetivos específicos**:

1. Compreender o jogo como conteúdo da educação física escolar.
2. Compreender o conceito e as características do jogo eletrônico.
3. Identificar o jogo eletrônico no componente curricular educação física na política educacional do ensino fundamental.

A metodologia da pesquisa será de caráter bibliográfico, a partir de uma análise de artigos publicados nos últimos dez anos sobre a temática da pesquisa referente ao jogo eletrônico na educação física escolar.

No primeiro momento, realizamos uma pesquisa bibliográfica com autores que versam sobre o tema jogo na educação física com o objetivo de compreender o jogo como conteúdo de ensino da educação física escolar.

No segundo momento, realizamos uma pesquisa bibliográfica com autores que versam sobre o jogo eletrônico com o objetivo de compreender o conceito e as características do jogo eletrônico.

No terceiro momento, realizamos uma pesquisa bibliográfica com autores que versam sobre o jogo eletrônico na educação física escolar, com o objetivo de identificar os jogos eletrônicos no componente curricular educação física na política educacional do ensino fundamental.

No quarto momento, realizamos uma pesquisa bibliográfica a partir da análise de artigos presentes na Biblioteca Eletrônica Científica Online SCIELO e no Periódico CAPES. Portanto, visando analisar as produções científicas nos últimos 10 anos que tratem das possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos no componente curricular educação física para o ensino fundamental.

2 REFERENCIAIS TEÓRICOS

2.1 O JOGO COMO CONTEÚDO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Neste tópico, temos como objetivo “compreender o jogo como conteúdo da educação física escolar”. Como fora dito, o jogo está presente na história do homem, e desse modo, é inevitável separá-lo da escola, pois uma de suas diversas características é a presença do lúdico, “do brincar”, que deve estar presente no processo de escolarização. Apesar de ter características que possam remeter a uma prática superficial pela aparição da terminologia “brincar”, o jogo consiste em um exercício pedagógico de fundamental importância para o desenvolvimento do aluno em qualquer etapa da escolarização: “aprender brincando” ou “aprender jogando”.

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente (Coletivo de Autores, 1992, p.45)

Enquanto invenção humana, o jogo é um fenômeno amplamente analisado por Huizinga (1938):

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo (Huizinga, 1938, p.6).

No contexto escolar, o jogo pode ser entendido como uma metodologia de ensino em vários componentes curriculares, ou seja, pode-se utilizar o jogo para aprender conteúdos da matemática, como as quatro operações, por exemplo. No componente curricular educação física o jogo não é visto como uma metodologia de ensino, e sim como um conteúdo de ensino que traz em si, muitas possibilidades de conhecimentos.

Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o

conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países.(Coletivo de Autores, 1992, p.46).

À medida que avançamos na escolarização, o tema jogo é cada vez menos abordado como conteúdo e mais como metodologia de ensino. Esse tipo de ação desconsidera o jogo como temática e conteúdo de ensino. Segundo a abordagem Crítico Superadora da educação física, os conteúdos de ensino da educação física são o jogo, o esporte, a ginástica, as lutas e a dança. A abordagem propõe que o jogo seja um conteúdo de ensino desde a educação infantil até o ensino médio. Assim, apresentamos a seguir a proposta de currículo para o conteúdo jogo na educação física para o ensino fundamental, mas também para a etapa inicial da pré-escola para demonstrar que existe uma sequência lógica de continuidade, que passa pelo ensino fundamental chegando até o aprofundamento do jogo no ensino médio, sem desconsiderar a sequência e continuidade dos ciclos de escolarização e das características do jogo em cada etapa.

O jogo como conhecimento, é sistematizado na educação infantil, da pré-escola até o 1º, 2º e 3º anos do ensino fundamental, tendo como ideia majoritária a “organização e a identificação da realidade”, com a seguinte proposta de conteúdos, com as respectivas características:

a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação. b) Jogos cujo conteúdo implique reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar, sejam eles do ambiente natural ou construídos pelo homem. c) Jogos cujo conteúdo implique a identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destes com a natureza. d) Jogos cujo conteúdo implique a inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação. e) Jogos cujo conteúdo implique inter-relações com as outras matérias de ensino. Coletivo de autores(1992, p.46)

O Coletivo de autores (1992), propõe o jogo com os seguintes conteúdos O Jogo no “Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento (4º ao 6º anos)” do ensino fundamental, propõe os seguintes jogos com as respectivas características:

a) Jogos cujo conteúdo implique jogar tecnicamente e empregar o pensamento tático. b) Jogos cujo conteúdo implique o desenvolvimento da capacidade de organizar os próprios jogos e decidir suas regras, entendendo-as e aceitando-as como exigência do coletivo.(Coletivo de Autores, 1992, p.47).

No 7º a 8º anos do Ensino Fundamental, o Jogo, no “Ciclo de Ampliação da Sistematização do Conhecimento”, prescreve os seguintes jogos com as respectivas características:

- a) Jogos cujo conteúdo implique a organização técnico-tática e o julgamento de valores na arbitragem dos mesmos.
- b) Jogos cujo conteúdo implique a necessidade do treinamento e da avaliação individual e do grupo para jogar bem tanto técnica quanto taticamente.
- c) Jogos cujo conteúdo implique a decisão de níveis de sucesso.(Coletivo de Autores, 1992, p.47).

No ensino médio , no 1º, 2º e 3º anos, o Jogo no “Ciclo de Sistematização do Conhecimento” prescreve os seguintes jogos, com as respectivas características:

- a) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos,
- b) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado sobre o desenvolvimento/treinamento da capacidade geral e específica de jogar.
- c) Jogos cujo conteúdo propicie a prática organizada conjuntamente entre escola/comunidade.(Coletivo de Autores, 1992, p.48).

Desse modo, de acordo com o Coletivo de Autores (1992), essas características do jogo na pré-escola até os da 1º a 3º anos do ensino fundamental, promovem “a organização e a identificação da realidade”. Já no ciclo que contempla os alunos do 4º ao 6ºano do ensino fundamental, o jogo propicia o “início da sistematização do conhecimento”. Para os alunos do 7º ao 8º ano o jogo propicia a “ampliação da sistematização do conhecimento”e, por fim, os alunos do ensino médio o jogo propicia a “sistematização do conhecimento”, onde os conteúdos relacionados ao jogo devem ser abordados de maneira aprofundada, visto que os estudantes possuem elevada capacidade de reorganização das ideias. Assim, no ensino médio:

É o ciclo de aprofundamento da sistematização do conhecimento. Nele o aluno adquire uma relação especial com o objeto, que lhe permite refletir sobre ele. A apreensão das características especiais dos objetos é inacessível a partir de pseudoconceitos próprios do senso comum. O aluno começa a perceber, compreender e explicar que há propriedades comuns e regulares nos objetos. Ele dá um salto qualitativo quando estabelece as regularidades dos objetos. É nesse ciclo que o aluno lida com a regularidade científica, podendo a partir dele adquirir algumas condições objetivas para ser produtor de conhecimento científico quando submetido à atividade de pesquisa.(Coletivo de Autores, 1992, p.23-24).

A sistematização do conhecimento do jogo proposta é imprescindível para o ensino do jogo no ambiente escolar no âmbito da educação física, visto que segundo Coletivo de autores (1992):

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência(Coletivo de Autores, 1992, p.45).

Por fim, a proposta de sistematização na abordagem crítico superadora da educação física demonstra que o jogo é um conteúdo de ensino na educação física com grandes contribuições para a formação dos estudantes do ensino fundamental.

2.2 O JOGO ELETRÔNICO: CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS

Neste tópico, temos como objetivo compreender o conceito e as características do jogo eletrônico. Segundo Kishimoto (2017) o jogo reflete a sociedade em que ele está inserido. Desse modo, afirmações que consideram o jogo eletrônico grave ameaça aos jogos tradicionais, são equivocadas de erro, visto que o jogo como conhecimento tende a assumir características que o adequam aos comportamentos sociais. Sendo assim, o jogo eletrônico é um produto de uma sociedade cada vez mais dependente de aparatos tecnológicos. Kishimoto, 2017, p.17) afirma, que: “O jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas”.

Segundo Lucchese e Ribeiro (2009) o contato com qualquer tipo de jogo é capaz de propiciar ao praticante a ampliação do conhecimento através de suas propriedades peculiares. Com o jogo eletrônico não é diferente, visto que manifesta características similares aos jogos tradicionais. De acordo com Huizinga (1938, p.23): “o exercício da ludicidade, a fuga do mundo real e o cumprimento de regras listadas”. Tais propriedades, são atribuídas de maneira generalista ao tema jogo, contudo cada tipo de jogo resguarda características que o distingue dos demais. No caso do jogo eletrônico, conhecido também como game, é possível notar a presença de elementos distintos, a partir da definição de Schuytema (2008, p. 7):

Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do jogo são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital.

O jogo eletrônico, neste conceito tem ações e regras predefinidas por um programa digital e, portanto, diferem do jogo tradicional ou popular, no qual os participantes definem ou alteram as regras de acordo com suas necessidades. Assim, de acordo com Schuytema (2008, p. 7):

As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.

Ainda sobre a definição dos jogos eletrônicos, Lucchese e Ribeiro (2009) denotam como característica comum desse tipo de jogo, a presença de implementos tecnológicos que viabilizam o ato de jogar. Sendo assim, tais implementos possuem a mesma finalidade de conectar o jogador ao jogo:

Video-games e computadores são, antes de tudo, um ambiente ou um meio físico através do qual jogadores interagem. Este meio físico substitui baralhos, quadras, raquetes, tabuleiros e toda sorte de locais e acessórios que se possa imaginar para a realização de um jogo, além de criar possibilidades inviáveis de serem experimentadas no “mundo real”(Lucchese e Ribeiro, 2009, p.12).

Lucchese e Ribeiro (2009), destacam que os jogos eletrônicos tem associação exclusiva com ambientes computacionais, nos quais há jogos tradicionais representados no meio digital, alterando somente a forma de apresentação, como vemos nos games de esportes.

Assim, pode-se constatar que os jogos digitais são, não exclusivamente, representações de jogos, num nível mais abstrato, através dos recursos computacionais. Isso pode ser constatado, por exemplo, ao verificar a existência de jogos de tabuleiro tanto no formato físico do mundo real quanto em forma de um jogo digital. Nos dois casos, o jogo em si não se altera, mantendo as regras e os elementos que o identificam, mas se altera a forma de representá-lo (Lucchese e Ribeiro, 2009, p. 9)

Prosseguindo com as definições, Mendes (2017) trata os jogos eletrônicos a partir de associações à elementos tecnológicos que atuam como mediadores entre o jogo e o homem, como os videogames, consoles, celulares e softwares imbuídos de grande valor social, comercial e tecnológico, visto que são capazes de promover interações entre os seus usuários por meio das redes online. São comerciais, pois o mercado consumidor desse tipo de jogo é bastante amplo e inovador, porque a cada dia as empresas buscam, por meio da inovação tecnológica, levar experiências e sensações mais realistas aos seus usuários, sem perder o aspecto lúdico de lazer, da diversão, da adaptação da realidade, como características comuns aos jogos eletrônicos.

Acerca das classificações, não há um consenso quanto às subdivisões internas do jogo eletrônico, e diante dessa problemática, Battaiola (2000, p.9,10) subdivide os jogos em 9 categorias distintas: jogos de estratégia, simuladores, aventura, infantis, passatempo, RPG, esportes, educação e treinamento. Outra possível classificação, sugerida pelo autor, diz respeito ao número de jogadores:

“os jogos também podem ser classificados em termos do número de usuários, ou seja, mono ou múltiplos usuários. Alguns jogos, mono ou múltiplos usuários, também podem ser jogados via Internet “(Battaiola, 2000, p.11). Segundo Lucchese e Ribeiro (2009) apesar das inúmeras classificações e categorizações, nenhuma delas consegue, em sua completude, definir os jogos eletrônicos.

Diferentes formas de classificar e categorizar jogos digitais são parte importante mas não suficiente do processo de conceituá-los. O caráter digital dos jogos, que advém de fatores materiais, como o uso de consoles eletrônicos ou computadores, não é claramente respaldado por nenhum destes critérios(Lucchese e Ribeiro, 2009, p.13).

Partido do pressuposto anterior, Caillois (1954, p.31) em virtude da imensa variedade dos jogos, ao afirmar que:

A extensão e a variedade infindas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias bem definidas (Caillois, 1954, p.31)

A variedade de jogos eletrônicos dificulta a sua conceituação, mas um aspecto comum a todos é a existência de regras como uma característica pertinente dos jogos, como afirma Kishimoto (2017). Para Kishimoto (2017, p. 24) a existência de regras atribui ao jogo a característica de ser único, pois a especificidade das regras internas dão sentido ao jogo, ou seja, cada jogo tem suas regras particulares. Da mesma maneira Schuytema (2008), enfatiza a importância das regras como limitação das ações no jogo eletrônico e destaca que elas existem para criar desafios ao jogador. Caillois (1958, p.11) reforça o que fora mencionado sobre as regras, ao afirmar que a regra assume papel crucial na delimitação do que é, ou não, jogo.

2.3 O JOGO ELETRÔNICO NO COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NA POLÍTICA EDUCACIONAL DO ENSINO FUNDAMENTAL.

O jogo eletrônico, como objeto de conhecimento da educação física, segundo a (BNCC), é abordado na unidade temática de Jogos e brincadeiras. No Currículo de Pernambuco (2019), os conhecimentos são organizados em Unidades Temáticas: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Danças, Lutas, Ginásticas e Práticas Corporais de Aventura. O tema jogo eletrônico aparece no Currículo de Pernambuco também na unidade Brincadeiras e jogos, proposta para o Ensino Fundamental:

Sendo assim, à Unidade Brincadeiras e Jogos cabe a discussão das influências exercidas por determinados contextos e grupamentos sociais sobre a configuração de práticas de movimento corporal que não sejam rigidamente regulamentadas, considerando, para tanto, os seguintes objetos de conhecimento: (1) Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (subdividido em brinquedos e brincadeiras populares); e (2) Tipos de jogos (subdividido em: jogos sensoriais; jogos populares; jogos de salão; **jogos eletrônicos**; jogos teatrais; jogos cooperativos e jogos esportivos) (Pernambuco, 2019, p. 261)(*grifo nosso*).

Ainda sobre os documentos que tratam do jogo eletrônico para o ensino fundamental. A Base nacional comum curricular (BNCC) , de maneira expressa, atribui o ensino dos jogos eletrônicos, dentro do componente curricular educação física, aos alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental. Sendo assim, a transmissão desse conhecimento busca situar o aluno sobre o jogo, ante as inovações tecnológicas e as possíveis contradições de um mundo globalizado. Desse modo, a tratativa dessa temática busca propor ao discente, o desenvolvimento das seguintes habilidades:

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. (Brasil, 1996, p. 235) (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. (Brasil, 1996, p. 235).

Com poucas divergências acerca da aplicação dos jogos eletrônicos quando comparado a BNCC, o Currículo de Pernambuco (2019) para o ensino fundamental trata da temática no componente curricular da educação física, para os alunos do 7º

e 8º ano. No que diz respeito às habilidades propostas pelo Currículo de Pernambuco (2019), para os alunos do 7º ano, há consonância com que foi dito na BNCC, com a transposição das habilidades de um documento para o outro de maneira fidedigna. Um dos acréscimos presentes no Currículo de Pernambuco(2019), trata da aplicação do jogo eletrônico como conteúdo de ensino para os alunos do 8º do ensino fundamental, cujas habilidades a serem desenvolvidas buscam reconhecer a importância da temática jogo na dinâmica escolar.

(EF89EFYPE) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a vivência em caráter inclusivo de diferentes brincadeiras e jogos na escola e fora dela, e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade(Pernambuco, 2019, p,276).

Por fim, a política curricular, o Currículo de Pernambuco (2019), aqui apresentada, nos informa sobre a presença do conteúdo jogo eletrônico no ensino fundamental ser uma possibilidade para educação física , uma vez que propõe uma sistematização desse conhecimento de forma organizada e com a indicação clara de que esse é um conteúdo relevante para os estudantes desta etapa da escolarização.

3. A PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

A presente pesquisa é de caráter qualitativo, visto que tal forma responde a questionamentos, levando em consideração características que não podem ser quantificadas, uma vez que :

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas Ciências Sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes (Minayo, 2007, p, 21).

Segundo Reis (2009), tal modelo de pesquisa tem como característica fundamental a busca de dados que constam em documentos, neste caso, artigos que tratam da temática investigada.

A pesquisa bibliográfica tem como principal característica o fato de que o campo onde será feita a coleta dos dados é a própria bibliografia sobre o tema ou o objeto que se pretende investigar. Vale notar que todas as modalidades de pesquisa exigem uma revisão bibliográfica; uma busca de conhecimentos sobre os fenômenos investigados na bibliografia especializada. Na pesquisa bibliográfica, vamos buscar, nos autores e obras selecionados, os dados para a produção do conhecimento pretendido. Não vamos ouvir entrevistados, nem observar situações vividas, mas conversar e debater com os autores através de seus escritos. (Reis, 2009, p. 25).

De acordo com Severino (1941), a pesquisa bibliográfica é definida da seguinte maneira:

A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos. (Severino, 1941, p. 131)

Nesta perspectiva, propomos uma pesquisa bibliográfica que necessita de uma observância rigorosa de procedimentos relacionados às análises dos documentos ou materiais bibliográficos.

No entanto, é importante observar que os procedimentos metodológicos da pesquisa bibliográfica são bastante específicos. A leitura, para análise e interpretação dos dados, é a atividade específica em todo processo, e exige do pesquisador maturidade e muita disciplina (Reis, 2009, p. 26).

Nessa perspectiva, iniciamos a pesquisa na plataforma Periódicos Capes, na qual utilizamos os seguintes descritores: “Jogos eletrônicos” and “educação física” and “ensino fundamental”. Nessa busca não foram encontrados resultados que atendessem os critérios de busca. Partimos para outra plataforma, o banco de dados Scielo e novamente não encontramos resultados que atendessem os critérios de busca.

Desse modo, utilizamos o banco de dados Google Acadêmico, utilizando os seguintes termos de busca ou descritores: “jogos eletrônicos” AND “educação física” AND “ensino fundamental”. Nesta busca, os critérios utilizados para a pesquisa foram artigos em português, produzidos entre 2013 a 2023, nos últimos 10 anos, que tratem da temática: jogos eletrônicos no componente curricular educação física no ensino fundamental. Assim, no Google Acadêmico foram obtidos 71 resultados entre os anos de 2013 e 2023, em idioma português. A fim de filtrar os resultados foram escolhidos artigos que apresentaram no título, os seguintes descritores: “jogos eletrônicos e educação física” ou “exergames” e “educação física”, visto que a nomenclatura “exergames” é um termo que faz referência a “jogos eletrônicos de movimento”. Desse modo, encontramos 13 resultados que atendiam os descritores propostos. Dos 13 documentos selecionados, 9 eram monografias e 4 eram artigos científicos. Em consonância com o que foi estabelecido em nosso objetivo de pesquisa, utilizamos apenas os artigos científicos, listados no quadro abaixo:

Quadro 1: Artigos selecionados do banco de dados Google Acadêmico:

Títulos	Autores	Ano
1– Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – Uma revisão sistemática	George Tawlinson Soares Gadêlha, Karluza Araújo Moreira Dantas, Wanessa Cristina Maranhão de Freitas Rodrigues, Érika Janaina Santiago Moreira Freire, Leilane Shamara Guedes Pereira Leite	2020
2– Jogos eletrônicos de movimento e educação física uma Revisão sistemática	Letícia de Castro Silva Monteiro, Fátima Solange Castillo Velásquez, Ana Paula Salles da Silva	2017
3– Exergames na educação física: uma revisão sistemática	João Gabriel Eugênio Araújo*, Cleyton Batista**, Diego Luz Moura**	2017
4– Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar: uma revisão integrativa	Túlio Valêncio Nunes, Adriana Marques Toigo, José Augusto Ayres Florentino .	2019

O artigo, **Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar- uma revisão sistemática** (2020) dos autores(as) George Tawlinson Soares Gadêlha, Karluza Araujo Moreira Dantas, Wanessa Cristina Maranhão de Freitas Rodrigues, Érika Janaina Santiago Moreira Freire, Leilane Shamara Guedes Pereira Leite, teve como objetivo realizar uma pesquisa realizar uma revisão sistemática em artigos científicos, sobre o uso dos Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar.

Buscou como metodologia realizar uma revisão sistemática em artigos científicos produzidos entre 2014 e 2018, Desse modo, os autores concluíram que

os jogos eletrônicos ampliam o leque de possibilidades pedagógicas para o ensino dos conteúdos pertinentes à educação física. Uma das aplicações, segundo os autores, é a problematização de jogos eletrônicos que envolvem a violência e corpos estereotipados. Essa perspectiva de aprendizagem, por meio da problematização, tende a produzir alunos cada vez mais autônomos, pois busca a cada dia torná-lo capaz de elaborar respostas decorrentes das contradições que lhe são impostas.

O aluno deverá apropriar-se dos conhecimentos que justificam a presença e a importância da Educação Física na escola. Com esses conhecimentos, o aluno poderá ter uma atitude consciente diante dos vários porquês: o esporte mais praticado em determinado local, o homem e a mulher no esporte, os padrões de beleza predominantes, a proliferação da indústria de ginástica, do calçado e da vestimenta mais adequada para a prática de atividade física, entre outros. Algumas reflexões são pertinentes para fazer uma análise crítica do que se faz nas aulas de Educação Física, e que devem ser tomadas como exemplos para tornar o aluno mais autônomo e crítico. (Darido; Rangel, 2017, p. 40)

Sendo assim, com a finalidade de reunir os artigos que tratam dos jogos eletrônicos na educação física escolar e as possíveis potencialidades pedagógicas. Ademais, utilizaram os seguintes filtros:

Nos critérios de elegibilidade foram incluídos estudos publicados nos últimos cinco anos (2014 a 2018), com texto completo disponível, livre acesso e com restrição de idioma em português. Os artigos que investigaram os JEs em outro cenário; os que não investigaram os JEs na Educação Física (EF); estudos em formato de Monografias, Teses, Dissertações, Revisões Sistemáticas e os artigos em duplicata foram excluídos. (Gadêlha et al, 2020, p. 32952).

Após o término da pesquisa, os autores concluíram que a utilização dos jogos eletrônicos pode despertar o senso crítico nos mais variados ciclos de escolarização. Tal criticidade advém dos processos de problematização dos jogos eletrônicos com alto teor de violência ou aqueles que promovem a idealização de corpos tidos como padrões no ambiente eletrônico. Essa perspectiva de aprendizagem possibilita o ensino de temáticas que levam em consideração o contexto e as contradições sociais, tornando os alunos sujeitos transformadores da sociedade:

A expectativa da Educação Física escolar, que tem como objeto a reflexão sobre a cultura corporal, contribui para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares, na medida em que desenvolve uma reflexão pedagógica sobre valores como solidariedade substituindo individualismo, cooperação confrontando a disputa, distribuição em confronto com apropriação, sobretudo enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos - a emancipação -, negando a dominação e submissão do homem pelo homem. (Coletivo de Autores, 1992, p. 27-28).

Desse modo, cabe ao professor de educação física promover ações pedagógicas, no que diz respeito ao ensino dos jogos eletrônicos, levando em consideração a contemporaneidade do conteúdo e sua relevância social, como afirma o Coletivo de autores (1992, p. 19). Reafirmando o que fora dito anteriormente:

Como profissionais da área educacional, devemos analisar e reconhecer os JEs como forma de fenômeno cultural da sociedade contemporânea que se relaciona com a educação, não podendo esta ficar de fora da sua maior área de atuação institucionalizada. Dessa forma, a escola não poderá deixar os JEs, que se encontram presentes no cotidiano dos alunos, de fora das aulas (Gadêlha et al, 2020, p. 32959).

O artigo, **Jogos eletrônicos de movimento e educação física: uma revisão sistemática** (2017), de autoria de Leticia de Castro Silva Monteiro, Fatima Solange Castillo Velásquez, Anna Paula Salles da Silva, tem como objetivo realizar uma revisão sistemática em artigos sobre jogos eletrônicos de movimento, de forma a apontar as suas possibilidades para educação física. A metodologia utilizada, pelos autores(as), foi a revisão sistemática, limitando a busca a artigos em língua portuguesa, a fim de identificar a produção nacional sobre a temática. Desse modo, os artigos encontrados foram separados em 4 eixos temáticos: Jogos eletrônicos e reabilitação, jogos eletrônicos e atividade física, experiências com jogo eletrônico, jogo eletrônico e escola. No que diz respeito aos jogos eletrônicos de movimento (JEMs) e reabilitação observou-se:

As pesquisas analisadas tratam de patologias e deficiências diferentes que comprometem a condição física, sendo que destas sete se configuram como estudos de caso, ou seja, com apenas um paciente submetido à intervenção com JEMs sendo avaliado. A melhora do equilíbrio através das intervenções realizadas com JEMs ficou evidente em oito das dez pesquisas, incluindo as três pesquisas com mais pacientes sendo avaliados, caracterizando o uso JEMs como uma ferramenta promissora na intervenção de patologias e deficiências que afetam o equilíbrio (Monteiro et al, 2017, p. 465).

Acerca dos impactos dos jogos eletrônicos na atividade física, constatou-se melhorias significativas no âmbito fisiológico como aumento das respostas cardiovasculares, coordenação motora, equilíbrio e cognição. Ademais, uma pesquisa feita com crianças com faixa etária de 8 a 10 anos de idade constatou que ao serem submetidas a sessões de jogos eletrônicos de movimento evidenciou-se intenso gasto de energia.

Mediante ao abordado, respeitando os ciclos de escolarização que atendem às idades mencionadas anteriormente, o jogo eletrônico de movimento pode ser utilizado como ferramenta de incentivo à prática de atividade física diária. Sendo assim, Darido e Rangel (2017, p. 44-45) sugerem ser importante tratar das questões relacionadas à saúde de maneira aprofundada com vistas a ampliar temáticas que não envolvam, apenas, conteúdos relacionados à educação física, mas sim a realidade em que o aluno está inserido.

O papel da escola na sua relação com a saúde reside na responsabilidade dos profissionais que conduzem os programas em construírem o maior número de relações que viabilizem a ampliação do entendimento dos seus alunos acerca desse fenômeno, bem como diversificar as vivências corporais, e, ao mesmo tempo, estabelecer um tratamento que relacione as mesmas aos conteúdos conceituais e às reflexões em torno dos valores éticos e morais envolvidos. (Darido e Rangel, 2017, p. 45)

Essa perspectiva do jogo eletrônico com a finalidade de treinamento, quer seja no âmbito da saúde ou no desenvolvimento de outras habilidades, consolida a divisão sugerida por Battaiola (2000, p.10) ao subdividir os jogos eletrônicos em diversos tipos, dentre eles, o de treinamento.

Educação/Treinamento: Jogos educacionais podem envolver as características de qualquer um dos jogos anteriores. Por exemplo, um jogo de aventura pode envolver enigmas relativos a um templo maia ou a um castelo medieval e, assim, se tornar um jogo educacional sobre história antiga. Um simulador de voo pode ser aperfeiçoado para treinar pilotos de avião. O que diferencia os jogos de educação ou treinamento dos jogos somente para diversão é que eles levam em conta critérios didáticos e pedagógicos associados aos conceitos que visam difundir. (Battaiola, 2000, p.10).

Acerca dos dados referentes aos jogo eletrônico de movimento e a educação física concluiu-se que:

Os dados destas pesquisas indicam que os JEMs são atividades físicas que promovem benefícios à saúde para diferentes grupos etários saudáveis, não havendo a princípio contra indicações. Estes dados são relevantes porque contrariam uma das principais críticas sobre o uso dos Jogos Eletrônicos nos estudos com atenção a saúde, antes da popularização dos JEMs, e que apontavam sua prática como um fator de risco para o desenvolvimento do sedentarismo e da obesidade((Monteiro et al, 2017, p. 466)

O jogo eletrônico de movimento, enquanto ferramenta da educação física a ser trabalhado nas escolas, possibilitou melhorias no desenvolvimento da aptidão física. Outra possibilidade revelada através da pesquisa foi o ensino de modalidades esportivas como beisebol, viabilizadas por videogames. Desse modo, a associação dos jogos eletrônicos a objetos eletrônicos caracteriza a definição da temática atribuída por SCHUYTEMA (2008, p. 7).

Luchesse e Ribeiro (2009) também afirmam a necessidade do uso de implementos eletrônicos que viabilizam a interação entre o jogador e o jogo evidenciando assim, mais uma característica do jogo eletrônico.

No que diz respeito ao ensino das modalidades esportivas, por meio dos jogos eletrônicos, novamente reafirma a classificação dos jogos eletrônicos sugerida por Battaiola (2000, p. 5) sugerindo como um tipo de jogo eletrônico, os que fazem alusão a esportes populares como futebol, vôlei, basquete, boxe, beisebol, definidos assim, como jogos eletrônicos esportivos.

Outra possibilidade elucidada foi acerca do uso dos jogos eletrônicos de movimento num projeto de educação física adaptada que envolveu alunos do 4º ano do ensino fundamental. Obtendo como resultado a inclusão da pessoa com deficiência nas atividades proporcionadas pelo componente curricular educação física, nas aulas deste componente curricular, o professor deve procurar sempre, por atividades que possibilitem a participação de todos os alunos reforçando o fora dito por Darido (2017, p. 39)

Se entendermos que todos os alunos têm direitos, enquanto cidadãos, de participar das aulas de Educação Física, independentemente da cor, etnia, religião, gênero, idade etc., o problema do professor reside em encontrar alternativas para a não exclusão. Deverá também repensar sua própria

prática pedagógica, a fim de torná-la acessível a todos os alunos. Ao mesmo tempo, poderá fazer com que os próprios alunos entendam seus direitos e possam cobrá-los, seja dos diretores de escola ou de outras autoridades competentes(Darido e Rangel, 2017, p. 39).

Outra perspectiva acerca dos jogos eletrônicos, no ambiente das aulas de educação física, consiste na inserção dos estudantes na cultura digital. Segundo Brasil (2018, p. 233) o conhecimento oferecido pela temática situa os alunos ante os avanços tecnológicos. Corroborando com a Base nacional comum curricular, Pernambuco (2019, p. 274) afirma que o ensino do jogo eletrônico possibilita aos estudantes compreenderem as exigências corporais decorrentes dos avanços tecnológicos. Essa finalidade de ensino que busca inserir o aluno na cultura digital subsidia o professor a complexificar o conteúdo ampliando e ressignificando a sua prática, desse modo, saindo da superficialidade do ensino.

Nessa perspectiva da reflexão da cultura corporal, a expressão corporal é uma linguagem, um conhecimento universal, patrimônio da humanidade que igualmente precisa ser transmitido e assimilado pelos alunos na escola. A sua ausência impede que o homem e a realidade sejam entendidos dentro de uma visão de totalidade. Como compreender a realidade natural e social, complexa e contraditória, sem uma reflexão sobre a cultura corporal humana? Necessário se faz, portanto, a elaboração de normas que correspondam ao novo objeto do conhecimento da Educação Física escolar: a expressão corporal como linguagem e como saber ou conhecimento.(Coletivo de Autores, 1992, p. 29)

Além dos benefícios citados anteriormente, os autores apontaram como dificuldades encontradas para inserção da temática na escola, a ausência de aparatos tecnológicos como videogames, espaços apropriados e domínio do conteúdo por parte dos professores, sendo essas características desafios constantes para inserção coesa e coerente do jogo eletrônico na escola. Desse modo,os autores concluíram que os artigos encontrados apontaram para o uso dos jogos eletrônicos no campo da reabilitação, promoção da saúde e da prática pedagógica.

O artigo, **Exergames na educação física: uma revisão sistemática**(2017), dos autores João Gabriel Eugênio Araujo, Cleyton Batista, Diego Luiz Moura, tem como objetivo analisar produções acadêmicas sobre a utilização dos exergames, jogos eletrônicos de movimento, nas aulas de educação física. A metodologia utilizada foi uma revisão sistemática, realizada em artigos científicos constantes nos

seguintes banco de dados: Medline, Lilacs, Scielo, DOAJ com os descritores “jogos”, “exergames”, “Jogos eletrônicos”, “videogames”, “novas tecnologias”. Desse modo na metodologia os autores utilizaram como critérios de exclusão e inclusão:

Como critérios de inclusão estabelecemos: a) tematizar a utilização de JDs nas aulas de EF; b) debater sobre os exergames na EF; c) o arco temporal entre 2010 e 2015 (outubro); d) pesquisas no formato artigo originais, ensaios, resenhas e resumos. Já o critério de exclusão: a) utilizar os exergames na reabilitação de escolares. Através de uma leitura inicial do título e do resumo foram selecionados 59 artigos, entretanto, 15 artigos idênticos foram encontrados em mais de uma base de dados, assim 44 artigos restaram (Araújo et al, 2017, p. 532).

Ademais, os autores, em virtude dos resultados obtidos, delimitam as contribuições em 5 categorias: Contribuições no processo de ensino e aprendizagem, aumento nos níveis de atividade física nas aulas de educação física, Motivação nas aulas, Importância do design dos exergames, Minimizar as limitações dos professores sobre o exergames nas aulas.

Acerca das contribuições relativas ao processo de ensino e aprendizagem decorrentes do uso dos exergames, os autores verificaram em um dos artigos o aumento da socialização, diversão e aprendizado. O aumento desses índices mencionados anteriormente sustenta a afirmação de Caillois (1958, p. 26) de que o jogo em si é uma atividade que propicia aos seus praticantes alegria e descontração. Do mesmo modo, só que no âmbito do desenvolvimento infantil, Kishimoto (1996, p. 36) ressalta o papel do jogo na promoção de ações relacionadas à afetividade e às relações sociais.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo vendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (Kishimoto, 1996, p. 36)

Acerca do nível de atividade física, os artigos selecionados para revisão sistemática possibilitaram a seguinte conclusão:

As pesquisas relacionadas nessa categoria afirmam o aumento no nível de atividades físicas com o uso dos exergames em comparação aos videogames que não utilizam o movimento. Logo, apontam que esta poderá tornar-se uma ferramenta para o enfrentamento do sedentarismo e da inatividade física. (Araújo et al, 2017, p. 532).

Mediante ao proposto, Darido e Rangel (2017) afirmam que as temáticas pertinentes à saúde, em muitos casos, são apropriadas pela educação física, implicando na desvalorização do ser humano enquanto sujeito social em detrimento dos valores biológicos.

A discussão sobre a saúde na escola, em muitos casos, tem sido catalisada pela Educação Física, e a abordagem de maior destaque é aquela com base em um entendimento de ser humano e de movimentos fundamentados predominantemente em valores biológicos. Essas manifestações podem ser percebidas pela eleição dos conteúdos esportivos orientados ao alcance da performance máxima, ou de concepções que reduzam os alunos a um conjunto anatomofisiológico. (Darido e Rangel, 2017, p. 44)

Contudo, Darido e Rangel (2017) , apesar de criticar a educação física direcionada para valores biológicos, ressalta a importância de se problematizar os impactos à saúde, oriundos das desigualdades sociais como a má alimentação, baixo salário e acesso a rede de saneamento básico.

Compreender a saúde por meio das interfaces relacionadas com as condições de alimentação, habitação, renda, meio ambiente, transporte, emprego e lazer, dentre outras, tendo em vista a realidade na qual os alunos estão inseridos, é um caminho possível (Darido e Rangel, 2017, p. 45).

Mediante ao abordado os autores afirmaram que o uso dos exergames, jogos eletrônicos de movimento, propiciaram maior adesão dos alunos para prática de atividades físicas e por conseguinte, participação das aulas. Dessa forma, concluíram que a aplicação deste conteúdo surge como nova possibilidade para campo da educação física, todavia ressaltam a necessidade de estudos amplos, a fim de avaliar o verdadeiro potencial dos jogos eletrônicos e digitais na educação física escolar. Os autores concluíram que a temática mostrou-se eficiente no campo educacional auxiliando no processo de ensino e aprendizagem e quando adaptados para o ambiente real contribuem para o aumento dos níveis de atividade física.

O artigo, **Exergames como ferramenta pedagógica na educação física escolar: uma revisão integrativa**(2019), dos autores(as) Túlio Valêncio Nunes, Adriana Marques Toigo, José Augusto Ayres Florentino, teve como objetivo revisar na literatura o uso dos exergames, que combinam o movimento do corpo com a fascinação pelos jogos digitais como objeto de aprendizagem nas aulas de educação física. Sendo assim, valeram-se da revisão integrativa como método, a partir da seleção de 7 artigos, entre os anos de 2010 e 2019. Dessa forma, quanto ao método, a pesquisa assumiu as seguintes características:

Essa pesquisa de cunho qualitativo trata-se de uma revisão integrativa que busca, por meio de pesquisas bibliográficas, analisar e comparar vivências sobre o assunto em questão, resumindo e descrevendo as informações disponibilizadas e reunindo o conhecimento produzido para melhor compreensão dos conteúdos abordados(Nunes et al, 2019, p. 109).

Sendo assim:

Foram selecionados artigos publicados entre os anos de 2010 e 2019, extraídos nas bases de dados científicos Scielo, Google Acadêmico, LILACS e ACM Digital Library. Os descritores selecionados foram: “Educação Física”, “jogos de vídeo”, “currículo escolar”, “videogame ativo” e “exergames” (Nunes et al, 2019, p. 109).

Mediante ao abordado os autores concluíram que:

O uso de JD(jogos digitais) favorece a prática de uma gama de atividades físicas que não fazem parte da cultura do país, tanto em função do alto custo dos recursos materiais quanto dos espaços físicos para praticá-los, como: baseball, tênis, golfe, entre outros. Levando em consideração as características das escolas públicas brasileiras, onde há pouco recurso material disponível, assim como locais adequados (os quais, em grande parte, estão carentes de manutenção), muitas vezes faz-se necessária a adaptação no sentido de improvisar materiais, espaços e conteúdos, o que certamente esbarra na limitação tanto do ensino como do aprendizado. Para tentar amenizar essas dificuldades, a utilização dos exergames poderia ser uma alternativa para abordar uma variedade de conteúdos dispensando, na maioria das vezes, boa parte dos materiais e de um espaço físico apropriado para cada esporte (Nunes et al, 2019, p. 109).

A partir da conclusão dos autores é possível identificar a adequação dos exergames, jogos eletrônicos de movimento, aos tipos de jogos sistematizados por Battaiola (2000, p. 10) que atribui a categoria de jogos eletrônicos esportivos, aqueles cuja a intenção é simular esportes populares como o futebol, vôlei, basquete, boxe e o baseball etc. Os autores concluíram que há eficiência dos exergames, jogos eletrônicos/digitais de movimento, no desenvolvimento de

habilidades motoras, aumento de força, flexibilidade e gasto calórico, sendo uma importante área à ser trabalhada na educação física escolar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos, por meio de uma pesquisa bibliográfica a partir de um referencial teórico sobre o jogo e o jogo eletrônico, baseado em autores clássicos, e da análise das publicações encontradas nos bancos de dados, respostas ao nosso problema de pesquisa: Quais as possibilidades e limites do jogo eletrônico enquanto conteúdo de ensino no componente curricular educação física no ensino fundamental? Para isso, buscamos cumprir nosso objetivo geral de “analisar as possibilidades e limites do jogo eletrônico enquanto do conteúdo de ensino no componente curricular Educação Física no ensino fundamental em artigos científicos”. No cumprimento dos respectivos objetivos específicos buscamos: compreender o jogo como conteúdo da educação física escolar, compreender o conceito e as características do jogo eletrônico e identificar o jogo eletrônico no componente curricular educação física na política educacional do ensino fundamental.

Entendendo o jogo eletrônico como um uma área recente, quando comparado às demais classificações dos jogos, e amplamente consumido pelos discentes, encontramos dificuldades para selecionar documentos científicos que tratassem do estudo proposto, e tal dificuldade foi observável, na ausência de produções em dois dos três bancos de dados pesquisados.

Sendo assim, ao analisarmos os 4 artigos presentes na pesquisa bibliográfica, percebemos que o jogo eletrônico como conteúdo da educação física apresenta como possibilidades de ensino, a problematização, por meio da crítica, buscando trazer novas discussões para o ambiente pedagógico como debates acerca da violência, presente nos jogos eletrônicos, e da virtualização do corpo. Para além da problematização, outra possibilidade averiguada, é a utilização dos jogos eletrônicos de movimento (exergames) para fins de promoção da saúde e incentivo à prática regular da atividade física. Observou-se também o ensino de modalidades esportivas por meio dos jogos eletrônicos, que reproduzem o real a partir do virtual e podem possibilitar a aprendizagem e o aprofundamento de diversos conhecimentos acerca da educação física, como técnicas, táticas, regras ou conhecimentos históricos e culturais.

Por outro lado, foi possível inferir como limites ao ensino do jogo eletrônico a ausência de materiais, comuns para prática deste tipo de jogo, influenciando diretamente nas possibilidades, visto que possuem alto valor comercial, tornando-se inviáveis para escola pública brasileira. Outro limite à vivência do jogo eletrônico é a baixa quantidade de estudos específicos que propõem soluções práticas e novas possibilidades pedagógicas para a materialização da temática no ciclo de escolarização em questão. Tal carência reflete diretamente na contextualização da temática nas escolas, afetando drasticamente o ensino do jogo, tornando-o um tema secundário na dinâmica escolar.

Mediante ao abordado, concluímos que apesar dos desafios impostos pela temática jogos eletrônicos, inúmeras são as possibilidades que o professor de educação física tem para utilizá-lo como conteúdo de ensino em situação de aula, potencializando as formas de ensino e aprendizagem. Desse modo, o professor cumpre papel fundamental na adequação da temática à realidade vivida por seus alunos, oportunizando um acesso ainda negado a maioria da população: o acesso às tecnologias da informação e da comunicação.

5. REFERÊNCIAS

- COLETIVO de Autores: Metodologia do Ensino da Educação Física. 1°. ed. [S. l.]: Editora cortez, 1992.
- AMORIM, M. C. M. dos S.; OLIVEIRA, E. S. G.; SANTOS, J. A. F.; QUADROS, J. R. de T. Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico. Educação & Realidade, [S. l.], v. 41, n. 1, 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/56109>. Acesso em: 2 fev. 2024.
- ARAÚJO , João *et al.* EXERGAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA: EXERGAMES NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. E tecnológicas. Aprendizagem, Porto alegre, v. 23, n. 2, p. 529-542, 5 mar. 2024. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115351637007.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2024.
- BATTAIOLA, André. Jogos de Computador - Histórico, Relevância Tecnologia e Mercadologia, tendencias e técnicas de implementação. Jogos, Anais do XIX Jornada de Atualização em informatica, ano 2000, p. 83-122, 2000. Disponível em: https://scholar.google.pt/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=Jogos+por+Computador+%E2%80%93+Hist%C3%B3rico%2C+Relev%C3%A2ncia+Tecnol%C3%B3gica+e++Mercadol%C3%B3gica%2C+Tend%C3%A2ncias+e+T%C3%A9cnicas+de+Implementa%C3%A7%C3%A3o++Prof.+Dr.+Andr%C3%A9+Luiz+Battaiol&btnG=. Acesso em: 1 mar. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

Brasília, 2018.

- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os Homens: A mascara e a Vertigem. Lisboa: Cotovia, 1958. 228 p. ISBN 972-9013-28-4. Disponível em: [file:///C:/Users/rodri/Dropbox/My%20PC%20\(LAPTOP-Q20VI3AV\)/Downloads/vdocuments.pub_roger-caillois-os-jogos-e-os-homens.pdf](file:///C:/Users/rodri/Dropbox/My%20PC%20(LAPTOP-Q20VI3AV)/Downloads/vdocuments.pub_roger-caillois-os-jogos-e-os-homens.pdf). Acesso em: 1 mar. 2024.
- FACCI, M. G. D.. A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vigostski. **Cadernos CEDES**, v. 24, n. 62, p. 64–81, abr. 2004.
- GADÊLHA, George *et al.* Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – Uma revisão sistemática. "Jogos Eletrônicos" and "educação física" and "Ensino fundamenta"l: Electronic games and their possibilities in school physical education - A systematic review, Curitiba, v. 6, ed. 6, p. 32950-32961, 1 jun. 2024. DOI 10.34117/bjdv6n6-009. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=10501332803922232646&hl=pt-BR&lr=lang_pt&as_sdt=0,5&as_rr=1&as_vis=1. Acesso em: 5 mar. 2024.
 - Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008. KAFKA, Franz
 - JOGOS Eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação. 1°. ed. Campinas, SP: Papyrus editora, 2017. 160 p.
 - KISHIMOTO, Tizuko M. O Brincar e suas Teorias . [Digite o Local da Editora]: Cengage Learning Brasil, 2011. E-book. ISBN 9788522113965. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788522113965/>. Acesso em: 05 mar. 2024

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brincadeira e a educação física na pré-escola. **Motrivivência**, [S. l.], n. 9, p. 66–77, 1996. DOI: 10.5007/%x. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5656>. Acesso em: 8 jan. 2024.
- LUCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. Conceituação de Jogos Digitais. *Conceituação de Jogos Digitais*, São paulo, p. 7, 2009.
- MINAYO, Maria; GOMES, Suely. *Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade*. 26. ed. Petrópolis- Rio de Janeiro: Vozes, 2007. 108 p. ISBN N 978-85-326-1145-1.
- NUNES, Túlio *et al.* Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar: uma revisão integrativa: Exergames as a tool for pedagogical intervention in scholar physical education: an integrative review. *Exergames como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar: uma revisão integrativa*, [s. l.], v. 7, ed. 2, p. 107-116, 5 mar. 2024. DOI <http://dx.doi.org/10.18316/sdh.v7i12.5492>. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/335182774_Exergames_como_ferramenta_pedagogica_na_Educacao_Fisica_escolar_uma_revisao_integrativa. Acesso em: 5 mar. 2024.
- RANGEL, Irene Conceição A.; DARIDO, Suraya C. *Educação Física no Ensino Superior - Educação Física na Escola: Implicações para a Prática Pedagógica*, 2ª edição . [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 978-85-277-1972-8. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-277-1972-8/>. Acesso em: 05 mar. 2024.
- REIS, Marília. *Metodologia da Pesquisa*. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2009. 136 p. ISBN 978-85-7638-905-7.

- SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma Abordagem Prática. 1ª edição Brasileira. ed. [S. l.]: Cengage Learning, 2008. 472 p.
- SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES (Pernambuco). Secretaria de educação e esportes. Currículo de Pernambuco. Currículo de Pernambuco: Ensino Fundamental, Pernambuco, p. 11-586, 2019. Disponível em: <file:///C:/Users/rodri/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/curriculos%20de%20pernambuco/CURRICULO%20DE%20PERNAMBUCO%20-%20ENSINO%20FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 1 mar. 2024.
- SEVERINO, Antônio J. Metodologia do trabalho científico . [Digite o Local da Editora]: Cortez, 2017. E-book. ISBN 9788524925207. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788524925207/>. Acesso em: 05 mar. 2024.]
- SILVA MONTEIRO, L. de C.; CASTILLO VELÁSQUEZ, F. S.; SALLES DA SILVA, A. P. JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. Pensar a Prática, Goiânia, v. 19, n. 2, 2016. DOI: 10.5216/rpp.v19i2.39153. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/39153>. Acesso em: 5 mar. 2024.

