



A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ESTADO DA ARTE

THE USE OF VIDEO GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES: STATE OF THE ART

José Caio Carneiro Pinheiro. Licenciando em Educação Física pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) josecaioc@gmail.com

Carla Borges de Andrade. Professora do Departamento de Saúde da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)
cbandrade@uefs.br

RESUMO

Este estudo objetiva investigar o que defendem as teses e dissertações acerca da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Logo, trata-se de um estado da arte constituído de teses e dissertações publicadas entre 2020 e 2025, cujo levantamento se deu em bancos de dados digitais oficiais, e analisadas descritivamente. Os resultados apontam que os jogos eletrônicos, mesmo reconhecidos e respaldados legalmente pela BNCC como conteúdos próprios a serem ensinados no componente Educação Física nas escolas, ainda são tratados majoritariamente como recurso metodológico para tratar de outros conteúdos, por consequência da falta de material ou capacitação docente para utilizar tais ferramentas. Reforça-se, assim, a necessidade de ampliar a discussão acerca do potencial educativo dos jogos eletrônicos e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem através de sua experiência lúdica e desafiadora.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; tecnologia; educação física escolar; estado da arte.

ABSTRACT

This study aims to investigate the arguments presented in theses and dissertations regarding the use of video games in Physical Education classes. It constitutes a state-of-the-art review composed of theses and dissertations published between 2020 and 2025, identified through official digital databases and analyzed descriptively. The findings indicate that, although video games are legally recognized and endorsed by the BNCC as specific content to be taught within the Physical Education component in schools, they are still predominantly approached as a methodological resource to address other content. This approach is often a consequence of a lack of adequate material or the teachers' perceived inability to effectively utilize these tools. Consequently, this underscores the necessity to broaden the discussion on the educational potential of video games and their contributions to the teaching and learning process through their playful and challenging experience.

Keywords: video games; technology; school physical education; state-of-the-art.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, os avanços tecnológicos permitiram mudanças nas interações entre pessoas. Décadas atrás, era inimaginável a possibilidade de engajar-se em diálogos com indivíduos de diversas nacionalidades, em tempo real, através de avatares exclusivamente personalizados, em ambientes virtuais, sejam eles de aventura ou, até mesmo, de estudo.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) compreendem aparelhos e dispositivos que conseguem captar e compartilhar informações entre determinados grupos e estão presentes no cotidiano auxiliando nas inúmeras atividades diárias dos indivíduos, tais como: trabalho, lazer, ambiente domiciliar e também na escola (Anderson, 2010).

A presença das TIC no ambiente escolar, mais especificamente em sala de aula, geralmente utilizadas como ferramenta pedagógica, possui uma proposta de aproximar o ensino da realidade dos alunos e transformar o processo de aprendizagem. Apropriar-se desses instrumentos pode ser uma alternativa para introduzir o contexto midiático e social no qual os alunos estão inseridos.

Mas, e quando as TIC deixam de ser ferramentas (meio) e assumem o *status* de conteúdo (fim)? É o caso dos jogos eletrônicos, ao serem inseridos nas aulas de Educação Física Escolar (EFE). Isso permite que o processo de ensino e aprendizagem seja atualizado, à medida que a sociedade avança tecnologicamente falando. A escola não pode seguir enraizada em métodos obsoletos, enquanto a realidade fora da sala de aula está completamente distante desses modelos.

Os jogos eletrônicos alcançam o público escolar através de aparelhos, como: computadores, *smartphones* e videogames. Crianças e adolescentes dedicam horas de seus dias jogando os mais diversos gêneros de jogos, sozinhos ou acompanhados de amigos e familiares, adentrando mundos alternativos e se aventurando com os próprios personagens.

Estudiosos, como James Paul Gee (2003), afirmam que *videogames* possuem características que permitem aos jogadores aprenderem através do processo do jogar, desenvolvendo suas capacidades cognitivas e identitárias. Nesse caso, o jogo não seria recurso nem método para a aprendizagem de outros conteúdos, mas o ato de jogar e o jogo são os próprios conteúdos ensinados/aprendidos no processo educacional. Existem, ainda, os *exergames*, jogos eletrônicos que captam os

movimentos do jogador e os reproduzem em tela, unindo o real e o virtual, como o famoso jogo de dança *Just Dance* (Perez; Neiva; Monteiro, 2014). Em contrapartida, a Educação Física, principalmente no ambiente escolar, aparenta não apresentar ampla conexão com o universo da cibercultura, abordando de forma mínima ou mesmo nula este conteúdo.

A formação dos futuros professores de Educação Física deve compreender todos os aspectos que compõem a cultura corporal. Os jogos eletrônicos são reconhecidos como componente desse conglomerado de conteúdos dos quais a Educação Física se apropria, portanto, é fundamental que o futuro professor possua conhecimentos referentes a tal conteúdo que está cada vez mais presente no cotidiano dos estudantes.

A partir desses pressupostos e de experiências pessoais com os jogos eletrônicos, sejam como jogador ou professor, entender as potencialidades da sua utilização no campo da Educação Física Escolar mostrou-se a escolha apropriada como objeto desta pesquisa, possibilitando, assim, a ampliação das perspectivas pedagógicas da presença dos jogos eletrônicos no ambiente escolar.

Para tanto, formulamos o seguinte problema de pesquisa: o que defendem as teses e dissertações publicadas recentemente a respeito da utilização de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física? E, a fim de respondê-lo, traçamos os seguintes objetivos: de um modo geral, pretendemos compreender o que defendem os estudos acadêmicos (teses e dissertações) publicados recentemente acerca da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. E, especificamente, objetivamos: construir o estado da arte sobre o objeto de estudo em tela, a partir do levantamento e seleção, em plataformas acadêmicas oficiais, das teses e dissertações que discutem sobre como se dá a utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de EFE; descrever e analisar os elementos constitutivos dos trabalhos selecionados, principalmente seus resultados.

Este trabalho pode ser justificado, também, por sua relevância social, posto que pode fornecer aos professores de Educação Física embasamento teórico acerca da utilização das TIC e outros aparatos tecnológicos, especificamente os jogos eletrônicos, em suas aulas, fortalecendo o movimento de atualização do processo de ensino e aprendizagem – o que não nega sua centralidade como conteúdo –, aproximando o ambiente escolar da realidade dos estudantes, valorizando suas

experiências e proporcionando momentos de reconhecimento como sujeito responsável pela própria aprendizagem.

Como contribuição, a pesquisa poderá, portanto, oferecer aporte teórico para ampliar as bases científicas que sustentam a presença dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, entendendo os efeitos da aplicação da proposta pedagógica que envolve a sua utilização.

2 METODOLOGIA

Este trabalho identifica-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, pois se preocupa em buscar explicações através da interpretação subjetiva de fatos que não podem ser quantificados (Gerhardt; Silveira, 2009). O método adotado foi o da pesquisa bibliográfica, do tipo revisão integrativa, “[...] que tem como finalidade sintetizar resultados obtidos em pesquisas sobre um tema ou questão, de maneira sistemática, ordenada e abrangente” (Monteiro, s/d, p. 01). A partir da Revisão Integrativa, procedemos à construção do Estado da Arte sobre a utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de EFE.

Para obter o material necessário para desenvolver este estudo, foram realizadas consultas nas bases de dados da plataforma de teses e dissertações da CAPES, além da Plataforma Sucupira. Definimos que seriam elegíveis como *corpus* da pesquisa: a) apenas publicações originais, em Língua Portuguesa, dentro de um recorte temporal de cinco anos (2020-2025); e b) publicações que incluíssem os termos “jogos eletrônicos” e “educação física escolar” entre suas palavras-chave, identificadas a partir da leitura dos títulos e dos resumos. E como protocolo de análise dos dados, usamos a Análise Descritiva, que, conforme destaca Soares (2021, p. 46),

[...] é uma técnica de análise de dados que possibilita o pesquisador organizar sistematicamente todos os dados coletados de forma minuciosa e detalhada, destacando os resultados obtidos mediante reflexão crítica e discussões literárias, ou seja, os resultados são analisados criticamente e dialogados minuciosamente com as ideias apresentadas pelos autores que exploram a temática em discussão.

Desse modo, esta discussão propõe uma apresentação/descrição das obras enquadradas no processo de análise, considerando as conclusões a que chegaram

os estudiosos que se aprofundaram sobre o objeto, de modo a permitir que façamos inferências acerca do debate.

3 O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTEÚDO E METODOLOGIA

As práticas corporais, compreendidas pelos cinco aspectos da cultura corporal, são o principal conteúdo a ser abordado pela Educação Física Escolar. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que visa unificar e direcionar o ensino da educação básica em todo o território nacional,

[...] as práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Desse modo, é possível assegurar aos alunos a (re)construção de um conjunto de conhecimentos que permitam ampliar sua consciência a respeito de seus movimentos e dos recursos para o cuidado de si e dos outros e desenvolver autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal de movimento em diversas finalidades humanas, favorecendo sua participação de forma confiante e autoral na sociedade (Brasil, 2018, p. 213).

A escola, por se tratar de um espaço onde o conhecimento é sistematizado e transmitido, possui essa função social de disseminar a produção cultural humana, seja ela produzida internamente ou na comunidade onde está inserida, e proporcionar, através da ação pedagógica do professor, o diálogo entre seus alunos e o conhecimento (Saviani, 2015; Vago, 2009). Portanto, cabe à EFE abordar tais produções culturais e práticas corporais, como o jogo, como conteúdo, além de metodologia.

Segundo as orientações sugeridas pela BNCC, um dos conteúdos recomendados a serem trabalhados na educação básica é a unidade temática brincadeiras e jogos, que

[...] explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si (Brasil, 2018, p. 214).

Portanto, desde a Educação Infantil, jogos e brincadeiras são atividades propostas para serem trabalhadas nas aulas de EFE, por seu valor simbólico e cultural, além da possibilidade de explorarem aspectos do desenvolvimento cognitivo e motor.

Conforme os estudantes progredirem, ao chegarem aos Anos Finais do Ensino Fundamental, já possuem uma maior capacidade de abstração, possibilitando sua participação em práticas corporais mais complexas, como os jogos eletrônicos, que são sugeridos pela BNCC para serem trabalhados no 6º e 7º ano, por sua capacidade de estimular diversas inteligências e habilidades durante sua prática (Brasil, 2018).

A Educação Física, como área de conhecimento, tem como objeto de estudo as manifestações da cultura corporal, que incluem esporte, ginástica, luta, dança e jogo como os cinco grandes aspectos desse movimento (Taffarel, 2009). Sendo reconhecido como parte do conteúdo do qual a Educação Física se apropria e põe em prática, o jogo também se apresenta como elemento importante da área.

O ato de jogar se configura como uma atividade presente desde os primórdios do que se entende como sociedade humana. Segundo Huizinga (2007), o jogo é um elemento anterior até mesmo à definição de cultura - que é objetivamente atrelada à produção humana -, pois tal comportamento pôde ser observado efetivamente entre animais, quando eles, desde filhotes, descobrem-se e evoluem a partir do brincar nos mais diversos espaços e com outros de sua espécie, aprendendo sobre limites e possibilidades.

Entretanto, a raça humana, diferentemente dos animais, não possui essa capacidade de se adaptar à natureza, sendo necessária a modificação da natureza através da ação humana, o trabalho (Saviani, 2015). Portanto, o avançar dos anos favoreceu o surgimento de novas ferramentas e estratégias para superar as adversidades impostas pelo meio. Conseqüentemente, os jogos e suas maneiras de jogar foram se adaptando ao momento histórico e social em que a humanidade se encontrava, permitindo a criação de novas estratégias e finalidades para os jogos.

O jogo possui particularidades que permitem que ele seja uma prática corporal que auxilia o desenvolvimento infantil, inconscientemente. Segundo Kishimoto (1995), durante o brincar, a criança não demonstra preocupação alguma com seu crescimento individual, seja ele cognitivo ou motor. A liberdade e o prazer proporcionados pelo simples ato de brincar facilitam a constituição do ser criança e favorecem o seu crescimento. De acordo com Pontes e Magalhães (2002, p. 214), nove elementos podem ser percebidos em jogos, sendo eles:

- 1) propósito ou razão, 2) procedimentos de ação, 3) regras que governam a ação, 4) número de jogadores requeridos, 5) papéis dos participantes, 6) habilidades e qualificação requerida, 7) padrões de interações dos

participantes, 8) cenário físico e ambiente requerido e 9) equipamento requerido.

Além disso, Kishimoto (1995) aponta, a partir da visão de estudiosos da educação, psicologia e filosofia, determinadas características que são comuns aos jogos e auxiliam a compreensão do que se trata essa atividade. Dentre elas, estão:

a) A não-literalidade, que representa a ideia de que espaços e objetos não são, necessariamente, como de fato se apresentam visualmente. Eles podem ser vistos e representados de maneiras diferentes, a partir da situação interpretada por quem joga;

b) Regras e sua flexibilidade, que permite adaptá-las à maneira que se joga, seja para incluir, excluir ou apenas modificar o grau de complexidade das ações e tornar o jogo mais dinâmico;

c) Ludicidade, um dos fatores que tornam o jogo atrativo. A presença de prazer e a não obrigatoriedade transformam a atividade, fazendo com que seja melhor aproveitada pelos participantes, e sua permanência está estritamente relacionada aos sentimentos aflorados durante o ato de jogar.

A experiência do jogar proporciona, portanto, a aprendizagem de maneira natural. Gadêlha (2020, p. 50) explica que isso acontece porque o jogo é “[...] uma atividade que possui uma razão própria de ser e que contém, em si mesmo, um objetivo implícito. Ou seja, a finalidade está no próprio jogo e no ato de jogar”. Isto é, o jogo traz o próprio significado intrínseco à sua prática e sua vivência é determinante para o aprendizado.

É importante destacar, também, que o caráter flexível (Kishimoto, 1995) do jogo permite que diversas formas de aprendizagem aconteçam em uma mesma jogada, pois cada jogador percebe os acontecimentos a partir da sua percepção de mundo. Portanto, apesar do jogo prezar pelo princípio da igualdade quando propõe regras que se adequem a todos os jogadores e crie um sistema de paridade entre os indivíduos que participam da atividade, as experiências são singulares e particulares a cada jogador (Monteiro, 2021).

Tais fatores facilitam a inserção dos jogos no ambiente escolar, pois “[...] permitem que as crianças desenvolvam sua percepção e observem os resultados de sua ação ao jogar, inventando e reinventando situações a fim de aprender com elas” (Gadêlha, 2020, p. 50).

Kishimoto (1995) discorre ainda sobre os benefícios da utilização do jogo na educação e o fato de ser uma importante metodologia à qual os professores podem

recorrer, tais como: sua capacidade de desenvolver múltiplas inteligências; habilidade de abstração; desenvolvimento da linguagem e imaginação. A imaginação aqui é, portanto, vista como fator primordial no desenvolvimento da criança, pois é através dela que a percepção individual aflora e os aprendizados acontecem. Dessa forma, podemos afirmar que o jogo é mais que metodologia, mas o conteúdo mesmo dessa aprendizagem imaginativa. Segundo Gadêlha (2020, p. 52),

[...] o jogo é uma atividade lúdica com um carácter sério, ou seja, para a criança a brincadeira é algo sério. Sendo esta diferente do que titulamos por vida séria. A seriedade, aqui atribuída ao jogo e ao ato de jogar, remete-se a uma fuga do mundo real, em que a criança se concentra apenas na atividade e desdenha a realidade que a cerca. Portanto, o jogo permite à criança uma fuga para um mundo em que ela é a criadora. Nesse mundo, as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos.

Desse modo, é notável que o jogo oportuniza que a criança adentre universos únicos e interaja com diversos aspectos do seu desenvolvimento, dada a interdisciplinaridade dessa atividade (Monteiro, 2021).

Vale ressaltar, entretanto, que apesar de ser reconhecida como uma eficaz ferramenta pedagógica (Azevedo, 2008), o jogo, como conteúdo da Educação Física, não deve ser tratado apenas como metodologia de ensino, mas, também, como conteúdo específico a ser ensinado, pois “[...] as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados” (Brasil, 2018, p. 215). Portanto, de maneira geral, percebemos que o jogo sempre foi negligenciado como conteúdo, demorando a ser considerado nas aulas de EF Escolar; e, quando isso aconteceu, os poucos professores que o utilizaram o fizeram de forma equivocada, sem o devido planejamento, ou apenas como método para desenvolver outros conteúdos, com base na literatura então disponível para fundamentar sua prática.

Além disso, o jogo configura-se como uma produção cultural, seja local ou estrangeira; um produto idealizado e desenvolvido pelo homem. Portanto, deve ser considerado como conhecimento a ser sistematizado e apresentado no ambiente escolar, e aí se inserem os jogos eletrônicos que, portanto, não podem ser negligenciados nem excluídos da atividade pedagógica cotidiana, pois a escola possui essa função social de disseminar a produção cultural humana, e proporcionar, através da ação pedagógica do professor, o diálogo entre seus alunos e o conhecimento (Saviani, 2015; Vago, 2009).

4 O JOGO ELETRÔNICO E SEU PODER EDUCATIVO

A busca incessante pelo aprimoramento e atualização tecnológica impulsionou a raça humana no desenvolvimento de ferramentas digitais que possibilitaram reescrever as formas de interação entre objeto e indivíduo. No universo da cibercultura, compreendido por Lévy (1999, p. 17) como “[...] o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores, [...] universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”, as interações sociais se transformaram, passando a acontecer, também, no ambiente virtual, através de telas, câmeras e outros dispositivos. O jogo, como objeto de lazer e interação entre indivíduos, também passou por mudanças para se adaptar à onda da tecnologia.

Os jogos eletrônicos, ou *videogames*, começaram a surgir na década de 1950, com o objetivo de atrair visitantes a um complexo de laboratórios nos Estados Unidos, e rapidamente se tornaram populares, alcançando altos índices de produção, ocasionados pela grande vendagem de jogos e *consoles*¹ (Ribeiro, 2015).

O aprimoramento tecnológico eletrônico ao qual a sociedade é continuamente exposta provocou diversas mudanças nos aparelhos por meio dos quais os videogames são jogados. Ribeiro (2015) acrescenta que esse movimento de desenvolvimento dos jogos que se inicia em meados dos anos 1950 e atravessa as décadas até os dias de hoje foi marcado pelo surgimento de diversas empresas e desenvolvedores de jogos, como *Magnavox*, *Atari*, *Nintendo*, *Sega* e *Sony*, que buscaram inovar e aprimorar seus produtos, trazendo consigo uma revolução na maneira como se joga.

O crescimento nas vendas impulsionou, também, o aumento do investimento no desenvolvimento de novos dispositivos de alta qualidade de processamento, ampliando a qualidade gráfica e sonora dos jogos, bem como os acessórios utilizados no processo, como *joysticks*² e aparelhos de leitura de movimento, podendo ser jogados atualmente através de computadores, consoles e celulares (Baracho; Gripp; Lima, 2012).

¹Segundo o Dicionário Priberam (s/d), consoles são um “[...] computador destinado exclusivamente a jogos” (Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/console>. Acesso em: 01 set. 2025).

² De acordo com o Dicionário Priberam (s/d), o *joystick* é um dispositivo em forma de manípulo que se liga ao computador, cuja manipulação permite controlar um cursor ou transmitir comandos na tela” (Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/joystick>. Acesso em: 15 set. 2025).

Esse processo de virtualização facilita a interação do sujeito com temáticas próximas aos seus interesses, fornecendo a ele recursos para interpretar personagens de forma que seria inimaginável anteriormente. A possibilidade de se tornar um guerreiro medieval, samurai, piloto de avião ou até mesmo seu jogador de futebol favorito transformou o movimento cultural dos videogames e a maneira que o jogador interage com seu conteúdo (Gadêlha, 2020; Baracho; Gripp; Lima, 2012).

Quanto à sua classificação, os jogos eletrônicos podem ser categorizados a partir de suas “[...] características e seus objetivos, que podem ser divididos em categorias, como: ação, arcade, aventura, esportes, educativos, estratégia, habilidade, plataforma, simulação e *role play game* (RPG)”³ (Ribeiro, 2015, p. 23).

Nesse sentido, Eluf e Sandes (2014) se apoiam em Gee (2004) para apontarem princípios para a organização de um trabalho pedagógico que priorize uma aprendizagem efetiva, proporcionada pelos jogos eletrônicos, sendo eles:

a) O “empoderamento dos alunos”, que visa a dar liberdade criativa e total autonomia ao aprendiz para controlar a narrativa a partir de sua perspectiva, permitindo que este seja responsável pela customização e criação da sua identidade enquanto joga, potencializando a sua confiança e sensação de domínio sob seu aprendizado; b) a “resolução de problemas”, pois os jogos apresentam desafios aos jogadores e estes devem superá-los baseados nas suas experiências e nos recursos apresentados a eles no momento em que joga, possibilitando a construção e desenvolvimento de habilidades; e c) o “entendimento”, relacionado à capacidade de interagir com o conteúdo, processá-lo e chegar a soluções do problema proposto.

Ramos (2008) afirma que os jogos eletrônicos se assemelham aos jogos considerados “tradicionais” por serem atividades recreativas que não buscam sanar questões imediatas para a sobrevivência humana, mas que podem abordar aspectos pertinentes sobre a vida real (Murray, 2003). Entretanto, os jogos eletrônicos “[...] combinam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, que combina imagens, sons e textos” (Ramos, 2008, p. 60).

E esses elementos possibilitam a utilização dos jogos eletrônicos como ferramentas de ensino e aprendizagem, pois, a partir da experiência com a linguagem multimídia provocada pela sua atmosfera surrealista e inexplorada, o jogador acaba,

³ Os jogos de *RPG* (*role playing game*) permitem aos usuários explorar ambientes distantes e ilusórios ou representar (e ser representado por) avatares, estejam eles conectados a uma rede de internet ou não (Ribeiro, 2015).

inconscientemente, aprendendo novas formas de letramento e interpretação através dos estímulos disparados no processo do jogar (Gee, 2003).

Gee (2009a) explica que bons jogos eletrônicos agregam valores que beneficiam o processo de aprendizagem, sendo eles: identidade, interação, produção, personalização, pensamento sistemático, ação e reação, solução de problemas e outros. É importante mencionar, também, a capacidade dos jogos eletrônicos de estimularem o desenvolvimento da cognição e o raciocínio lógico (Ribeiro, 2015). Sua prática

[...] permite o desenvolvimento das capacidades de retenção da informação, estimula a criatividade, requer o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, exercita a tomada de decisões e a validação ou não das hipóteses à medida que o jogo se desenrola (Ribeiro, 2015, p. 24).

Gee (2009b, p. 2, tradução nossa)⁴ defende que “[...] os videogames são, em sua essência, espaços para solução de problemas lógicos que fazem uso de uma aprendizagem contínua, provendo caminhos para a maestria através do entretenimento e prazer”. Assim, o autor destaca seis propriedades que considera profundamente importantes na construção de uma aprendizagem através dos jogos eletrônicos, sendo elas:

1. O jogar como a capacidade de usar as regras do jogo em benefício próprio, visando alcançar metas às quais o próprio jogador está pessoalmente e emocionalmente ligado, ou seja, o poder de criar objetivos e desafios pessoais e únicos a partir dos elementos que determinado jogo proporciona;

2. O jogar como micro-controle de ações que geram uma espécie de conexão entre jogo e jogador, permitindo que o indivíduo controle diretamente as ações dos personagens e espaços, promovendo uma sensação de envolvimento íntimo com o mundo virtual;

3. O jogar devendo atender às condições corretas para uma aprendizagem por experiência, quando os jogos oferecem todos os recursos para promover uma aprendizagem significativa através da experimentação;

4. O jogar como interpretação de papéis, visualizando o ambiente através das lentes de personagens com habilidades e conhecimentos específicos, servindo como ferramentas para analisar o mundo virtual em que se insere por outra ótica;

⁴ “Video games are, at their heart, problem-solving spaces that use continual learning, and provide pathways to mastery through entertainment and pleasure” (Gee, 2009b, p. 2).

5. O jogar na perspectiva da simulação virtual de objetos ou sistemas que imitam, concreta ou abstratamente, elementos do mundo real, tal qual um brinquedo na brincadeira de fantasia da criança, forçando os jogadores a lidarem com eles, aprendendo a partir da experiência e traduzindo seu significado específico para situações mais gerais;

6. O jogar como trajetória e história encenadas pelo jogador, em que as decisões individuais afetam o andamento do enredo principal de maneira diferente para cada aventura, criando experiências únicas e exclusivas (Gee, 2009b).

Assim, enquanto joga e aprende a jogar, o indivíduo vivencia, de maneira prática, o conteúdo assimilado, manipulando ferramentas e acessórios que favoreçam seu progresso nesse ambiente virtual. Coincidentemente, fora da realidade virtual, a vida real funciona de modo similar: o aluno aprende o conteúdo escolar e o reproduz externamente, como forma de sobrevivência (Gee, 2009a).

Portanto, são notáveis as contribuições dos jogos eletrônicos no que diz respeito ao seu poder de estímulo do desenvolvimento intelectual do aprendiz, o que colabora para que sua presença no ambiente escolar seja cada vez mais discutida e explorada. Ainda, deve-se destacar que a escola, como instituição de ensino formal, necessita se aproximar da realidade estudantil, entendendo as demandas sociais das novas gerações que circulam entre suas paredes, dialogando com as novas formas de linguagem e interação, e construindo uma relação de proximidade entre o aluno e o conhecimento (Rech, 2023).

5 ESTADO DA ARTE

O Estado da Arte é importante porque faz referência ao que já se tem descoberto sobre o assunto pesquisado, evitando que se perca tempo com investigações desnecessárias. Ele se constitui do levantamento e detalhamento de pesquisas já realizadas sobre o objeto, seguido de uma descrição simples dos objetivos, métodos e resultados de pesquisas concluídas.

Para compor o corpus da pesquisa, foram buscadas produções acadêmicas que fossem relacionadas aos termos “jogos eletrônicos” e “educação física” e estivessem hospedadas nas plataformas já indicadas. Inicialmente, na data da pesquisa (29/07/2025) foram encontrados 42 (quarenta e dois) resultados na plataforma da CAPES e 11 (onze) resultados na plataforma Sucupira, sendo todas as

desta última destinadas à obtenção de título de mestrado, enquanto a plataforma da CAPES possuía 3 (três) teses de doutorado e 39 (trinta e nove) dissertações.

Após aplicados os critérios de inclusão, foram selecionadas 24 (vinte e quatro) produções na plataforma da CAPES e 8 (oito) na Sucupira, dentre as quais identificamos que duas obras apareceram duplicadas. Sendo assim, enquanto resultados únicos, foram listadas apenas 6 (seis) obras nessa base de dados. Foi detectado, também, que todas as obras presentes na Sucupira apareciam na plataforma da CAPES, reduzindo drasticamente os resultados de obras únicas encontradas. Assim, após a aplicação dos critérios de exclusão, na listagem final de obras que obedeciam a todos os critérios estabelecidos para a composição do corpus desta pesquisa, restaram 7 (sete) obras, listadas e brevemente descritas na tabela abaixo.

Tabela 01: Listagem de obras selecionadas para compor o estado da arte

TÍTULO	AUTOR	ANO	PALAVRAS-CHAVE	INSTITUIÇÃO
O LUGAR DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: INTERVENÇÕES DOCENTES E CONTRIBUIÇÕES PARA UMA EDUCAÇÃO DE GÊNERO NA ESCOLA DE APLICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ	Elane Cristina Pinheiro Monteiro	2021	Currículo; Educação física; Jogos eletrônicos; Gênero	Universidade Federal do Pará (UFPA)
ATIVIDADE PEDAGÓGICA PARA O COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM BASE EM JOGO ELETRÔNICO	Gislaine Zanoto Rech	2023	Cultura Digital; Jogos eletrônicos; BNCC; Educação Física	Universidade de Caxias do Sul
JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA E DOCUMENTAL	Guilherme Bellonci Cereja	2022	Jogos eletrônicos; Educação física; Indicadores; Estilos de aprendizagem; Inteligências múltiplas	Universidade do Oeste Paulista
JOGOS ELETRÔNICOS: POSSIBILIDADES E CONTRIBUIÇÕES DO	Diana De Souza Moura	2023	Jogos eletrônicos; Educação Física; Ensino fundamental	Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT)

CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA				
A REALIDADE VIRTUAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DAS SITUAÇÕES LIMITES AO INÉDITO VIÁVEL	Danilo Teodoro Cintra Silva	2024	Realidade virtual; realidade expandida; educação física escolar; jogos eletrônicos; corpo e tecnologia; anos iniciais do ensino fundamental	Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR)
JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES PARA ESCOLAS COM POUCOS RECURSOS DIGITAIS	Elker De Oliveira Lourenço	2023	Jogos eletrônicos; Educação Física; escola; mídia-educação.	Universidade Federal de Goiás (UFGO)
OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA POSSIBILIDADE NA ABORDAGEM CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA	George Tawlinson Soares Gadelha	2020	Movimento Humano, Cultura e Educação	Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Fonte: Elaboração própria (2025).

5.1 O LUGAR DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: INTERVENÇÕES DOCENTES E CONTRIBUIÇÕES PARA UMA EDUCAÇÃO DE GÊNERO NA ESCOLA DE APLICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

Elaine Cristina Pinheiro Monteiro, defendeu essa sua dissertação na Universidade Federal do Pará em 08 de junho de 2021, na qual fez uma articulação entre os jogos eletrônicos e a transversalidade da temática de gênero. Para este estudo, definiu como seu objetivo a análise da contribuição educativa dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, investigando os documentos curriculares oficiais do componente, além das produções dos docentes da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará acerca do tema.

A dissertação, de cunho qualitativo, caracterizou-se como uma análise documental e foi dividida em duas partes. Na primeira, a autora busca, em documentos curriculares oficiais da Escola de Aplicação da Universidade Federal do

Pará (UFPA), menções sobre as contribuições educativas dos jogos eletrônicos no currículo de Educação Física, além de apurar as possibilidades de aliar tal temática aos estudos sobre gênero. Em seguida, foram investigadas, também, as produções de docentes da instituição acerca do objeto.

A partir da análise do material selecionado para a pesquisa, foi notado que, em documentos curriculares oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), mencionam-se brevemente os jogos eletrônicos e estudos de gênero sem apresentar um olhar crítico sobre as temáticas, enquanto a proposta curricular da Escola de Aplicação da UFPA propõe a efetivação dos jogos eletrônicos como subunidade temática englobada pelo conteúdo jogo, além de destacar as suas contribuições e importância como conteúdo da Educação Física.

No que tange às produções dos docentes da Escola de Aplicação da UFPA sobre as temáticas propostas pelo estudo, após investigação, foi notado que já existiam sistematizações de trabalhos que abordavam os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. Entretanto, não havia, nos documentos analisados, relação direta com os jogos eletrônicos nas discussões sobre o eixo temático de gênero.

Por fim, a autora reconhece e destaca a importância dos jogos eletrônicos como conteúdos próprios da Educação Física, reforçando sua relevância como “[...] instrumento propício ao trabalho formativo com questões de gênero por meio de jogos comerciais (os *Serious Games* e os *exergames*) utilizados na perspectiva educacional” (Monteiro, 2021, Resumo).

É importante destacar que, apesar do estudo trazer os jogos eletrônicos como ponto chave do objeto da pesquisa, a aplicação dos jogos eletrônicos não foi exatamente retratada como um conteúdo em si, mas como um meio para fazer uma aproximação com a temática de gênero, utilizando-os apenas como uma ferramenta metodológica, uma ponte entre os estudantes e a unidade temática a ser apresentada. Essa concepção está em consonância com outras obras aqui visitadas, como Silva (2024) e Gadêlha (2020), que desenvolveram atividades voltadas para o aprendizado de outros conteúdos e valeram-se dos jogos eletrônicos como aporte metodológico, o que não amplia os horizontes da discussão sobre o jogo eletrônico como conteúdo da Educação Física.

Os jogos eletrônicos, como destacado pela própria autora em sua pesquisa, já são reconhecidos como objetos da Educação Física e possuem conhecimentos próprios a serem ensinados. É necessário pensar não apenas em suas

funcionalidades como ferramenta pedagógica, mas também considerar suas atribuições natas no processo de desenvolvimento cognitivo e motor do estudante, conforme recomenda Gee (2003).

5.2 ATIVIDADE PEDAGÓGICA PARA O COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM BASE EM JOGO ELETRÔNICO

Com o título “Atividade pedagógica para o componente curricular de Educação Física com base em jogo eletrônico”, Gislaine Zanoto Rech defendeu sua dissertação pela Universidade de Caxias do Sul, em 20 de março de 2023, apresentando uma proposta de atividade que visou integrar os elementos lúdicos e interativos dos jogos eletrônicos como fator motivador nas aulas de Educação Física.

O objetivo do trabalho constituiu-se em demonstrar a construção de uma atividade pedagógica extraíndo elementos do jogo eletrônico *Free Fire*⁵ e utilizá-la nas aulas de Educação Física.

Rech se apoia em renomados autores que discutem Cultura Digital e jogos eletrônicos, aliando sua linha de pensamento com caminhos da educação propostos pela BNCC, no que se refere aos objetivos traçados para o componente curricular Educação Física.

Em sua pesquisa de cunho qualitativo, a autora revisita e analisa os documentos oficiais de Referência Curricular de vinte e sete (27) Unidades Federativas do Brasil, valendo-se da Análise de Conteúdo como principal técnica para estudar profundamente o material.

A partir da conclusão da análise, foram determinadas três categorias principais no que diz respeito à inclusão dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, sendo elas: “a) oportunizar o processo educativo contemplando a temática dos jogos eletrônicos na Educação Física com uso de movimento corporal amplo; b) possibilitar o acesso a diferentes dispositivos eletrônicos no contexto escolar; c) considerar o uso de jogos eletrônicos do cotidiano do estudante para a intencionalidade pedagógica desejada” (Rech, 2023, Resumo).

⁵ “O *Free Fire* é um jogo eletrônico (...) de ação-aventura do gênero lazer *Battle Royale*, criado no Vietnã, pela desenvolvedora *111dots Studios* e publicado pela *Garena* em 2017. (...) Os jogadores deste gênero de jogo se deparam com princípios básicos de jogabilidade como: permanecer em uma região limitada; sobreviver e eliminar adversários e procurar itens e recursos para defesa e ataque, com foco em manter sua sobrevivência” (Rech, 2023, p. 62).

Assim, a autora conclui que a atividade proposta e construída a partir dos elementos lúdicos do jogo eletrônico *Free Fire* está em consonância com os aspectos que emergiram após a análise dos documentos curriculares oficiais e que, por isso, pode possibilitar um maior engajamento da turma nas práticas corporais.

É possível entender, assim como na análise anterior, que a participação do jogo eletrônico na atividade é meramente metodológica: uma ferramenta utilizada no ensino de outro conteúdo. Ou seja, o jogo como meio e não como conteúdo. Assim, a pesquisa não descreve ou busca ampliar os horizontes acerca da compreensão e ensino dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e sua produção científica a partir dessa perspectiva.

5.3 JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA E DOCUMENTAL

Por sua vez, a dissertação intitulada “Jogos Eletrônicos na Educação Física Escolar: Uma Análise Bibliográfica e Documental”, defendida por Guilherme Bellonci Cereja, em 29 de setembro de 2022, na Universidade do Oeste Paulista, também explora a ampla perspectiva da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física através da visão dos documentos curriculares oficiais.

O principal objetivo de seu trabalho foi analisar as relações estabelecidas entre Educação Física Escolar e os jogos eletrônicos, visando analisar a conjuntura existente nas bases curriculares nacionais para a utilização dessas ferramentas como aporte metodológico em sala de aula.

Cereja descreve que as novas gerações que estão adentrando o espaço escolar já possuem as tecnologias integradas em seu cotidiano, e as relações interpessoais e modos de interação já acontecem frequentemente por ambientes virtuais, em decorrência da facilidade de transmissão da informação proporcionada por tais dispositivos, corroborando as ideias de Lévy (1999), quando define cibercultura como o conceito de novos métodos de conexão entre indivíduos e a informação.

Para alcançar seus resultados, o estudo configurou-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, organizada em formato de revisão sistemática bibliográfica e documental, além de valer-se da Análise Textual Discursiva para analisar o material selecionado para o estudo. Assim, identificou-se a percepção acerca dos jogos

eletrônicos nos documentos curriculares que fundamentam a construção do ensino na educação básica do estado de São Paulo, sendo eles a BNCC, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), o Currículo do Estado de São Paulo (2008-2018) e o Currículo Paulista de 2019.

A análise dos documentos e artigos encontrados a partir dos descritores combinados mostrou que é escassa a menção a indicadores dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, o que demonstra que ainda há lacunas no que concerne a sua presença como conhecimento constituinte do currículo do componente.

Por fim, Cereja destaca, a partir das produções analisadas em seu estudo, a importância de considerar a existência das inteligências múltiplas e os diversos tipos de aprendizagem, que podem ser explorados com base na presença dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

Na teoria das inteligências múltiplas, o psicólogo Howard Gardner explica que existem sete tipos de inteligências, através das quais os indivíduos buscam solucionar problemas, dado o contexto (Cereja, 2022). Em sua teoria, Gardner define os sete tipos de inteligências em: Linguística, Lógico-Matemática, Musical, Corporal-Cinestésica, Espacial, Interpessoal, Intrapessoal, Naturalista e Existencial, sendo as duas últimas incluídas em posterior revisão.

Nessa perspectiva, na vivência com o jogo eletrônico, como dispositivo multimídia que combina diversos tipos de linguagem (Ramos, 2008), vê-se a possibilidade de desenvolver uma atividade que estimule as múltiplas inteligências e que promova uma aprendizagem centrada no aluno (Cereja, 2022).

Também Gee (2003) explica que a experiência do jogar videogames proporciona aprendizados diversos, como pensamento sistemático, ação e reação e solução de problemas, além de proporcionar a aprendizagem desses valores a partir de uma vivência lúdica que interage com diversas mídias digitais, universo comum aos estudantes.

5.4 JOGOS ELETRÔNICOS: POSSIBILIDADES E CONTRIBUIÇÕES DO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Em seu trabalho de dissertação intitulado “Jogos eletrônicos: possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de Educação Física”, defendido em 27 de junho de 2023 pela Universidade Federal do Mato Grosso, Diana de Souza Moura discorre

sobre como as perspectivas metodológicas da cultura lúdica na Educação Física não acompanharam o processo evolutivo da globalização e, conseqüentemente, tornaram-se pouco atrativas para as novas gerações, que estão diretamente envolvidas em ambientes que são construídos virtualmente por dispositivos digitais.

Assim, ao se deparar com o atual cenário social, a autora questiona-se sobre as possibilidades de motivar e promover a participação e emancipação dos estudantes nas aulas de Educação Física através das intervenções com jogos eletrônicos. Portanto, sua dissertação visa analisar essa construção do planejamento pedagógico envolvendo os jogos eletrônicos, buscando promover o protagonismo estudantil em seu processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física. Além disso, Moura buscou compreender as formas de protagonismo que poderiam ser concebidas através das atividades com jogos eletrônicos, desvelando as possibilidades de interação entre os dispositivos e os estudantes, e identificando os desafios encontrados nesse percurso.

Para tanto, a autora desenvolveu uma pesquisa de cunho qualitativo que utilizou questionários como instrumento na coleta dos dados, além da observação participante. Para gerar a amostragem dos dados, foi realizada uma intervenção pedagógica com uma turma de 6º ano do ensino fundamental de uma escola estadual situada no município de Santo Antônio do Leverger, no estado do Mato Grosso. O processo consistiu em três etapas: a primeira, a utilização do questionário para levantamento do conhecimento prévio dos estudantes acerca dos jogos eletrônicos; a segunda, a realização de uma unidade temática cujo objetivo foi identificar as possíveis contribuições do ensino de jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física; a terceira, a aplicação de um novo questionário, dessa vez buscando ouvir os estudantes a respeito da experiência. Para o procedimento da análise dos dados, adotou-se a análise temática, utilizando a sistematização das ideias iniciais, a exploração do material e o tratamento dos resultados.

Após a análise do material, a autora concluiu que a proposta desenvolvida cumpriu seu propósito de motivar os estudantes nas aulas de Educação Física, despertando o interesse da turma acerca da temática dos jogos eletrônicos. Além disso, Moura destacou seu potencial emancipatório e de promoção do autoconhecimento da turma, que embarcava nas aventuras, interagindo entre os colegas e buscando ajudá-los no processo.

Portanto, é evidente que a ludicidade inerente ao jogo é determinante para o engajamento da turma na atividade, porque torna o processo mais atrativo e prazeroso, motivando os estudantes a participarem ativamente do seu processo de aprendizagem (Kishimoto, 1995). Nesse sentido, o jogo eletrônico, como forma de expressão cultural dos jogos atualmente, cumpre esse papel, aproximando as novas gerações do conhecimento e aproximando as metodologias escolares das novas formas de interação da sociedade atual (Lévy, 1999; Rech, 2023).

É importante destacar que, dentre as obras aqui analisadas, esta é a única dissertação que aborda diretamente os jogos eletrônicos como conteúdo próprio da Educação Física, sem limitá-lo ao seu uso apenas como ferramenta metodológica que auxilia na construção do conhecimento de outros conteúdos. Essa perspectiva é de grande valor na construção de um referencial teórico-metodológico que fundamente essa prática. Segundo a autora,

[...] incorporar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física é fundamental, pois é necessário proporcionar que os estudantes experimentem e vivenciem diversas possibilidades, pois temos passado por muitas mudanças, principalmente relacionado à presença dos jogos eletrônicos no cotidiano escolar (Moura, 2023, p. 32).

Assim, Moura defende a presença dos jogos eletrônicos, conforme diretrizes definidas na BNCC, apoiando-se em seu poder educativo também destacado por Gee (2003), quando menciona qualidades inerentes aos jogos eletrônicos no processo de aprendizagem do aluno.

Considerando a escola como a instituição responsável pela aproximação formal do estudante ao conhecimento desenvolvido e sistematizado pelo homem (Saviani, 2015); o jogo como forma de produção da cultura corporal (Taffarel, 2009); e o constante processo de desenvolvimento tecnológico e digital dos jogos que resultou na criação dos jogos eletrônicos (Ribeiro, 2015), é notório que este tem espaço no currículo de Educação Física como conteúdo próprio da disciplina.

5.5 A REALIDADE VIRTUAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DAS SITUAÇÕES LIMITES AO INÉDITO VIÁVEL

Danilo Teodoro Cintra Silva defendeu, em 20 de março de 2024, sua dissertação com o título “A realidade virtual nas aulas de Educação Física escolar: das

situações limites ao inédito inviável”, pela Universidade Federal de São Carlos. Em sua obra, Silva discorre sobre os grandes avanços tecnológicos ocorridos ao longo dos anos, provocando alterações em documentos como a BNCC - que passou a aderir oficialmente ao uso dessas ferramentas como recurso metodológico em 2018. Em contrapartida, o cenário atual da educação pública inviabiliza a democratização do acesso a tais dispositivos, pois, segundo o autor, existem lacunas tanto no processo de formação de professores, que não foram instruídos para lidarem com as tecnologias digitais, quanto no quadro de investimento do poder público para proporcionar acesso a esse tipo de material (Silva, 2024).

Desse modo, sua dissertação buscou investigar essas limitações impostas pela atual conjuntura encontrada nas escolas públicas, refletindo sobre as possibilidades de integração de atividades com óculos de realidade virtual nas aulas de Educação Física do 1º ano do ensino fundamental em uma escola da rede municipal da cidade de Franca, São Paulo.

Para desenvolver sua pesquisa, Silva elaborou uma unidade didática de oito aulas que visava explorar a utilização dos óculos de realidade virtual em sua intervenção, tendo o suporte de aparelhos celulares com aplicativos de jogos eletrônicos. As intervenções foram documentadas através de filmagens e diários de bordo, que foram registrados ao fim de cada aula, narrando os eventos importantes notados ao longo do processo.

O procedimento de análise desse estudo em tela envolveu técnicas qualitativas embasadas nas ideias freireanas sobre situações-limite e inédito inviável. De acordo com o autor, situações-limite são “[...] obstáculos que podem limitar as pessoas em serem mais, não somente em nossa prática pedagógica, mas também nossa maneira de ser e estar no mundo, são barreiras que não conseguimos superar com as ferramentas e conceitos até então existentes em nossa realidade” (Silva, 2024, p. 22-23). Em contrapartida, o inédito viável surge a partir das situações-limite, pois, uma vez identificado o contexto limitador, é possível articular estratégias para superar a barreira antes tida como intransponível (Silva, 2024).

Ao fim da análise e do relato dos participantes da pesquisa, foi possível notar limitações e possibilidades envolvendo o uso da ferramenta nas aulas de Educação Física, segundo o autor. Apesar de não constar no resumo, uma breve análise no texto do trabalho identificou que a proposta apresentada pelo autor retorna à concepção da utilização dos jogos eletrônicos como suporte metodológico, uma estratégia

selecionada para abordar outros temas, ao invés de entendê-los e apresentá-los como conteúdo da Educação Física. É válido pensar que, apesar de tratar os jogos eletrônicos numa visão metodológica, a discussão ainda assim se configura como importante no processo de pensar novas estratégias de ensino voltadas para a essa constante atualização da formação continuada (Gadêlha, 2020).

Deve-se ressaltar, também, atrelando a discussão aos conceitos de situações-limite e inédito viável apresentados por Silva (2024), que materiais como essa dissertação fornecem subsídio para professores que buscam esse reforço teórico-metodológico para transpor as barreiras encontradas em sala de aula e fundamentar sua prática, visando proporcionar às suas turmas uma maneira de tornar sua aprendizagem mais significativa.

5.6 JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES PARA ESCOLAS COM POUCOS RECURSOS DIGITAIS

“Jogos Eletrônicos na Educação Física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais” é a dissertação de Elker de Oliveira Lourenço, que foi defendida em 27 de junho de 2023, na Universidade Federal de Goiás. Em seu trabalho, o autor discute sobre como os jogos eletrônicos se popularizaram ao longo dos anos e adentraram na rotina de crianças e jovens no mundo. Aliado a essa perspectiva, os documentos curriculares oficiais passaram a contemplar tal aparato como conteúdo da Educação Física a ser ensinado nas escolas do país. Entretanto, Lourenço expõe uma realidade que é a carência desse material para ser utilizado nas escolas, panorama também traçado anteriormente por Silva (2024).

Portanto, a partir dessa leitura da realidade, a dissertação propôs um estudo acerca da identificação, análise e desenvolvimento de atividades que envolveram os jogos eletrônicos, na perspectiva dos princípios da Mídia-educação⁶, investigando as possibilidades em realidades onde os recursos digitais são escassos.

A dissertação, de cunho qualitativo, apropriou-se dos preceitos da pesquisa-ação para nortear o estudo, que foi desenvolvido em uma escola pública municipal da cidade de Aparecida de Goiânia, estado de Goiás, e envolveu a participação de

⁶ “Fantin (2007a), considera a Mídia-educação como possibilidade de educar para/sobre, com e através das mídias, partindo de uma abordagem crítica, instrumental e expressivo-produtiva” (Lourenço, 2023, p. 31).

professores de Educação Física e estudantes do 5º ano do ensino fundamental. Os instrumentos utilizados para a geração da amostra de dados foram questionários aplicados com os alunos no início e no fim da experiência, e com os docentes, além de um diário de bordo que acompanhou as dezessete aulas registradas na unidade temática, planejadas especificamente para o projeto.

Como resultados, Lourenço afirma que a experiência com jogos eletrônicos pôde “[...] auxiliar na criação e aprendizagem dos estudantes, propiciar discussões acerca da evolução das tecnologias e proporcionar a problematização de questões sociais que têm relação direta ou indireta com estes jogos” (Lourenço, 2023, Resumo), ou seja, a prática do jogo eletrônico proporciona aprendizagens em diferentes aspectos, favorecendo a criatividade e trazendo a transversalidade em suas narrativas, possibilitando discussões mais profundas em sala de aula.

O autor menciona também sobre como o estudo mostra as possibilidades de utilização dos jogos eletrônicos em escolas carentes de material midiático e digital, cobrando das entidades e do Estado um maior aporte tecnológico para as escolas, pois tal experiência se torna um momento bastante prazeroso e produtivo para os estudantes, o que oportuniza uma aprendizagem mais significativa aos estudantes.

No Brasil, os diálogos sobre as políticas de inclusão das tecnologias digitais na educação começaram na década de 1960, influenciadas principalmente pelo relato de experiências exitosas de pesquisadores brasileiros no exterior e pelo processo de industrialização pelo qual o país passava (Damasceno; Soares, 2020). Contudo, tais políticas só foram efetivamente aplicadas a partir da década de 1980, quando surge o programa “Educação e Computador”, com perspectiva voltada para o desenvolvimento dos estudos sobre o uso educacional das tecnologias digitais (Damasceno; Soares, 2020).

Desde então, novos projetos foram surgindo, visando ampliar o acesso das tecnologias digitais no ambiente escolar, tais como a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), programa do governo federal que busca articular “[...] políticas e ações para universalizar o acesso à internet de qualidade e garantir o uso pedagógico da tecnologia em todas as escolas públicas de educação básica do país” (Brasil, s/d).

Portanto, é notável que, nos últimos anos, o Estado tem destinado verba para a ampliação do acesso às TIC na escola. Contudo, muitos professores não possuem capacitação para fazer uso desse aparato em suas aulas, seja pela lacuna deixada

em sua formação inicial ou pela falta de interesse em buscar tal competência ao longo do processo contínuo do exercício docente (Lourenço, 2023).

5.7 OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA POSSIBILIDADE NA ABORDAGEM CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA

As inquietações de George Tawlinson Soares Gadêlha acerca das possibilidades apresentadas pelos jogos eletrônicos foram ponto de partida para o desenvolvimento de sua dissertação de mestrado, defendida em 05 de março de 2020, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Nela, Gadêlha se debruça sobre a investigação, apoiado no cenário da sociedade atual, onde grande parte dos indivíduos - principalmente aqueles que ainda estão em sua jornada escolar - já possui os jogos eletrônicos inseridos em sua realidade cotidiana.

Diante desse panorama, o autor define como seu objetivo geral: “investigar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos através da observação dos jogadores e da produção de métodos sobre o jogo e o jogar em situações escolares, baseado na abordagem crítico-emancipatória” (Gadêlha, 2020, Resumo).

Gadêlha, em sua dissertação, reforça a importância do processo de formação contínua dos professores de Educação Física, sugerindo a apropriação de novas ferramentas de ensino e atualização de suas estratégias metodológicas, a fim de trazer o ambiente escolar para perto da realidade estudantil.

Sua pesquisa, de cunho qualitativo descritivo, envolveu a criação de um relato de experiência que acompanhou um bimestre do ano letivo de 2019. Foram cerca de 20 (vinte) aulas realizadas em duas turmas do 6º ano, totalizando 74 (setenta e quatro) alunos participantes de uma escola estadual localizada na cidade de Mirim, no Ceará.

Gadêlha relata que o experimento foi bem sucedido e tal percepção se deu por conta das reações dos estudantes durante as aulas e até mesmo fora delas, o que demonstrou que as atividades desenvolvidas durante a unidade temática cumpriram seu propósito de motivar e ampliar a participação dos alunos, explorando as possibilidades da incorporação dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, buscando, assim, ampliar os horizontes da participação desses dispositivos na cultura de movimento.

Assim, é possível, segundo o autor, a partir de um aporte teórico-metodológico consistente que fundamente uma prática docente consciente, planejar atividades que

envolvam os jogos eletrônicos, levando em consideração a realidade da escola onde se trabalha, buscando aliar essa base teórica com um planejamento adequado que considere a realidade estudantil e demonstre intencionalidade pedagógica na utilização das ferramentas metodológicas (Gadêlha, 2020).

Nesse sentido, a dissertação de Gadêlha, mesmo partindo da ótica dos jogos eletrônicos como suporte metodológico, expõe a necessidade de pensar criticamente acerca dos métodos e estratégias que devem ser levados em conta no momento de construção do planejamento, pois o uso de dispositivos digitais e tecnológicos sem fundamento ou intenção clara sobre sua função em sala de aula torna-se apenas em um momento vago e não contribui para a aprendizagem dos estudantes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O debate aqui apresentado volta-se para a concepção dos jogos eletrônicos como produção cultural que se desenvolveu a partir do processo evolutivo das tecnologias, resultante do nascimento do mundo virtual e cibernético, reformulando assim as interações entre aprendiz e conhecimento e digitalizando esse sistema de aprendizagem.

Conforme os estudos analisados, o jogo eletrônico envolve elementos potencializadores da aprendizagem, porque interage de maneira que o jogador constrói sua jornada em mundos virtuais com características próprias e específicas, o que requer o exercício do pensar e interpretar dados a partir de outras óticas e nuances, permitindo o desenvolvimento cognitivo e a capacidade de encontrar respostas para problemas diversos.

Na construção do estado da arte, a amostragem das dissertações selecionadas e analisadas demonstraram, majoritariamente, o uso dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física como instrumento facilitador do ensino e aprendizagem de outros conteúdos da disciplina, secundarizando sua importância como conteúdo em si mesmo.

É importante destacar, portanto, a necessidade da ampliação da discussão sobre a função dos jogos eletrônicos na educação, especialmente na Educação Física escolar, cujo objeto é reconhecido oficialmente como conteúdo a ser trabalhado. Essa abordagem, entretanto, esbarra em alguns dilemas circunstanciais, a saber: a) a visão que cerca os jogos eletrônicos na Educação Física, pois a análise de trabalhos

recentes mostram que sua funcionalidade é limitada ao uso metodológico, ou seja, é visto mais amplamente como um recurso para auxiliar no ensino de outros conteúdos; b) a falta de material disponível nas escolas, o que impossibilita uma experiência mais profunda e imersiva com os jogos eletrônicos; e c) a falta de capacitação dos docentes para utilizarem esses recursos digitais, pois nem todos foram preparados durante sua formação inicial e nem sempre tiveram a oportunidade de buscarem se aprimorar ao longo dos anos na carreira docente.

Desse modo, é preciso estender o debate sobre a concepção dos jogos eletrônicos como conteúdo da Educação Física, oferecendo fundamentos e experiências nessa perspectiva, buscando aprofundar a discussão que deve acontecer desde a formação inicial dos professores da educação básica e permanecer nos cursos de capacitação e aprimoramento da competência docente.

Em pesquisas futuras, pretendemos aprofundar as discussões acerca das reflexões aqui propostas. Pensar o ensino dos jogos eletrônicos como conteúdo numa geração de nativos digitais, que estão diariamente conectados a dispositivos de mídia e comunicação.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Jonathan. *ICT transforming education: a regional guide*. Bangkok: UNESCO, 2010.

AZEVEDO, Victor de Abreu. "**Press start**": possibilidades educativas dos jogos eletrônicos. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a Educação Física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Escolas Conectadas**. Brasília, S/D. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas>. Acesso em: 29 set. 2025.

CEREJA, Guilherme Bellonci. **Jogos eletrônicos na Educação Física escolar: uma análise bibliográfica e documental**. Orientador: Sidinei de Oliveira Sousa. 2022. 113 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2022.

DAMASCENO, Handherson Leylton Costa; SOARES, Adriany Thatcher Castro. Trajetórias das políticas públicas de educação e tecnologias na Bahia e em Salvador: marcos históricos em território baiano. **Revista Tecnologia e Sociedade**, v. 16, n. 39, jan-mar, 2020.

DICIONÁRIO Priberam. **Console**. S/D. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/console>. Acesso em: 01 set. 2025.

DICIONÁRIO Priberam. **Joystick**. S/D. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/joystick>. Acesso em: 15 set. 2025.

ELUF, Cristina Arcuri; SANDES, Fábio Nascimento. Jogada situada e colaborativa: uma avaliação alternativa para insiders em uma escola do sudoeste baiano. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRAPUI, 4, 2014, Maceió. **Anais**. Maceió: ABRAPUI, 2014.

GADÊLHA, George Tawlinson Soares. **Os jogos eletrônicos na Educação Física escolar**: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. Orientador: Aguinaldo César Surdi. 2020. 139 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. 1. ed. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2003.

GEE, James Paul. **Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling**. Routledge, New York and London, 2004.

GEE, James Paul. *Deep learning properties of good digital games: how far can they go?* In: RITTENFELD, Ute; CODY, Michael; VORDERER, Peter (Org.). **Serious games: mechanisms and effects**. New York: Routledge, 2009. p. 67-82.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n.1, p.167-178, jan./jun. 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicos de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, v. 6, n. 2, p. 46-63, jun. 1995.

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

LOURENÇO, Elker de Oliveira. **Jogos eletrônicos na Educação Física:** possibilidades para escolas com poucos recursos digitais. Orientadora: Ana Paula Salles da Silva. 2023. 386 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física escolar) - Faculdade de Educação Física e Dança. Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

MONTEIRO, Elane Cristina Pinheiro. **O lugar dos jogos eletrônicos na Educação Física escolar:** intervenções docentes e contribuições para uma educação de gênero na Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará. Orientador: Marcio Antonio Raiol dos Santos. 2021. 110 p. Dissertação (Mestrado em Currículo e Gestão da Escola Básica) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2021.

MONTEIRO, Luana. Métodos de pesquisa. **UECE**. s/d. Disponível em: http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/Metodos_de_pesquisa.pdf. Acesso em: 21 mar. 2021.

MOURA, Diana de Souza. **Jogos eletrônicos:** possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de Educação Física. Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunennvaldt. 2023. 112 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física Escolar) - Faculdade de Educação Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, 2023.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PEREZ, Carlos Rey; NEIVA, Jaqueline Freitas de Oliveira; MONTEIRO, Carlos Bandeira de Mello. A vivência da tarefa motora em ambiente virtual e real: estudo da devolução do saque do tênis de mesa. **Pensar a Prática**, v. 17, n. 1, p. 191-199, 2014.

PONTES, Fernando Augusto Ramos; MAGALHÃES, Celina Maria Colino. A Estrutura da Brincadeira e a Regulação das Relações. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 18, n. 2, p. 213-219, mai-ago 2002.

RAMOS, Daniela Karine. **Ciberética:** Via dos desejos nos jogos eletrônicos. Orientador: Wladimir Antonio da Costa Garcia. 2008. 244 f. Tese (Doutorado em Educação) - Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

RECH, Gislaine Zanotto. **Atividade pedagógica para o componente curricular de Educação Física com base em jogo eletrônico.** Orientadora: Cristina Maria Pescador. 2023. 116 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2023.

RIBEIRO, Simone Pletz. **Contribuições do jogo cognitivo eletrônico ao aprimoramento da atenção no contexto escolar.** Orientadora: Daniela Karine Ramos. 2015. 196 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

SAVIANI, Dermeval. Sobre a natureza e especificidade da educação. **Germinal:**

marxismo e educação em debate, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 286–293, 2015. DOI: 10.9771/gmed.v7i1.13575. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistagerminal/article/view/13575>. Acesso em: 15 set. 2022.

SILVA, Danilo Teodoro Cintra. **A realidade virtual nas aulas de Educação Física: das situações limites ao inédito viável**. Orientadora: Daniela Godoi Jacomassi. 2024. 98 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2024.

SOARES, Carlos José Ferreira. **Tarefas investigativas no ensino e aprendizagem de aplicações de derivadas**. Curitiba: CRV, 2021.

SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; CARVALHO, Rachel de. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**, v. 8, n. 1, p. 102-106, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/eins/a/ZQTBkVJZqcWrTT34cXLjtBx/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 21 out. 2022.

TAFFAREL, Celi. Depoimento. In: CASTELLANI FILHO, Lino et al. **Metodologia do ensino da Educação Física**. 2ª ed. Revisada. São Paulo: Cortez, 2009.

UMINHO. **Estado da Arte**. (S/D) p. 17-88. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/899/3/C-Parte%20II%20-%20Estado%20da%20Arte%20-%20completo.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2021.

VAGO, Tarcísio Mauro. Pensar a educação física na escola: para uma formação cultural da infância e da juventude. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 1, n. 1, p. 25-42, set. 2009.