



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

ALAN FELIX DE MEDEIROS

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SOBRE O  
TEMA**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO  
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA  
NÚCLEO DE SAÚDE E CIÊNCIAS DO ESPORTE

ALAN FELIX DE MEDEIROS

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SOBRE O  
TEMA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

**Orientador:** Renato Machado Saldanha

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2015

Catálogo na Fonte  
Sistema de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.  
Bibliotecária Ana Ligia Feliciano dos Santos, CRB4: 2005

M488j Medeiros, Alan Felix de.

Jogos eletrônicos na Educação Física: uma revisão sobre o tema./ Alan Felix de Medeiros. – Vitória de Santo Antão: O Autor, 2015.  
23 folhas.

Orientador: Renato Machado Saldanha.  
TCC (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2015.  
Inclui bibliografia.

1. Educação Física. 2. Jogos eletrônicos. 3. Educação. I. Saldanha, Renato Machado (Orientador). II. Título.

794.17 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE-049/2015

ALAN FELIX DE MEDEIROS

**JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma revisão sobre  
o tema**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Licenciatura em  
Educação Física da Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória,  
como requisito para a obtenção do título de  
Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 09/07/2015.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profº. Ms. Renato Machado Saldanha (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco (Examinador Interno)

---

Profº. Dr. Marco Antônio Fidalgo Amorim  
Universidade Federal de Pernambuco (Examinador Interno)

---

Profº. Ms. Alessandra Maria dos Santos  
Universidade Federal de Pernambuco (Examinador Interno)

Dedico este trabalho a todos  
que torcem por mim.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao criador, que me fez ter vida;

À minha família, por ter sempre me apoiado;

Aos meus amigos, por me fazerem rir quando preocupado;

Ao meu orientador, pelas horas de trabalho dedicadas à elaboração desse trabalho;

Aos professores que bem colaboraram na minha formação

À todos que me ajudaram, direta ou indiretamente.

## RESUMO

A evolução da tecnologia permitiu ampliar formas de construir e expressar a cultura corporal, o jogo eletrônico é algo que modela até os conceitos sobre o que é jogo de forma geral. Sendo o jogo eletrônico um conteúdo das aulas de educação física, tornou-se necessário uma análise crítica da bibliografia, a fim de discutir sobre as formas pelas quais está sendo utilizado nas aulas. Através da revisão bibliográfica de base de dados online, qualitativamente pudemos analisar as formas de uso encontradas. Foi constatado que existe preocupação à respeito do tema, porém escassa e com discussões em pouco aprofundamento. Concluímos que as formas de uso dos jogos eletrônicos encontradas possuem relevância, mas a área necessita de maiores discussões.

Palavras-chave: **Jogo eletrônico. Educação física.**

## **ABSTRACT**

The evolution of technology has allowed expand ways to build and express the body culture, the video game is something that models to the concepts of what is generally game. As the video game content of physical education classes, became necessary a critical analysis of the literature in order to discuss the ways in which it is being used in class. Through online database of literature review, we could qualitatively examine ways to use found. It has been found that there is concern regarding the issue, however scarce and with little depth discussions. We conclude that the forms of use of electronic games found are relevant, but the area needs further discussion.

Keywords: **Electronic game. Physical Education.**

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2 METODOLOGIA</b> .....	10
<b>3 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	12
3.1 JOGOS ELETRÔNICOS NA REALIDADE HUMANA.....	12
3.2 JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	13
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS</b> .....	14
4.1 JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA .....	14
4.2 JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS POSSIBILIDADES EDUCATIVAS .....	15
4.3 A NOVA FORMA DE PENSAR O JOGO, SEUS VALORES E SUAS POSSIBILIDADES..	15
4.4 OS EXERGAMES E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA CULTURA DIGITAL.....	16
4.5 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	17
4.6 EXERGAMES: UM DESAFIO À EDUCAÇÃO FÍSICA NA ERA DA TECNOLOGIA .....	18
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	19
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	21

## 1 INTRODUÇÃO

Desde a década de 70, quando os primeiros consoles foram popularizados, os jogos eletrônicos fascinam a mente das crianças. Mario Bros, Pac Man, Bomber Man, entre tantos outros jogos, ainda causam sentimentos de nostalgia em muitas pessoas. Neste tempo, com a evolução das tecnologias, o menor valor dos aparelhos utilizados para jogar e uma maior quantidade e variedade fizeram com que os jogos eletrônicos se tornassem habituais a qualquer criança ou adolescente. É difícil hoje conhecer alguma criança ou adolescente que não pratique esse tipo de atividade. O uso dessas tecnologias também faz cada vez mais parte do cotidiano na escola, seja como atividades de lazer, ferramentas de estudo ou conteúdo.

Os conteúdos da Educação Física, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) incluem a ginástica, danças, lutas, esportes e jogos. Portanto, nos parece legítimo afirmar que os jogos eletrônicos são conteúdo da Educação Física, pois fazem parte de um conteúdo da área, que são os jogos. Por se tratar de novas tecnologias, talvez os métodos de uso não sejam adequados segundo perspectivas críticas de ensino, o que torna ainda mais necessário uma análise e discussão sobre a abordagem a esse fenômeno, possibilitando saber se ele está sendo pensado em sua totalidade.

A educação física, em meados da década de 80, passou por transformações, graças ao surgimento de novas teorias de ensino, entre estas, surgem algumas teorias críticas, nas quais nos baseamos para discutir sobre nossa análise.

Apoiados nas discussões que vinham ocorrendo nas áreas educacionais e na tentativa de romper com o modelo hegemônico do esporte/aptidão física praticado nas aulas de Educação Física, a partir da década de 80, são elaborados os primeiros pressupostos teóricos num referencial crítico, de tendência marxista.

Estas abordagens denominadas críticas ou progressistas passaram a questionar o caráter alienante da Educação Física na escola, propondo um modelo de superação das contradições e injustiças sociais. Assim, uma Educação Física crítica estaria atrelada as transformações sociais, econômicas e políticas tendo em vista a superação das desigualdades sociais. (DARIDO, 2001, p. 12)

Neste trabalho, me proponho a investigar se o conteúdo jogo eletrônico, está sendo utilizado na escola pela educação física, cumprindo o seu papel, ou seja, contribuindo no processo de formação de seres autônomos e críticos. Para isso responder as seguintes questões: O jogo eletrônico está sendo visto como um conteúdo? De que forma esse conteúdo está sendo trabalhado?

Acreditamos que os conteúdos são “[...] conhecimentos necessários à apreensão do desenvolvimento sócio-histórico das próprias atividades corporais e à explicitação das suas significações objetivas.” Soares et al. (1992, p. 43)

A função da Educação Física Escolar, segundo o Soares et al. (1992), é refletir sobre a cultura corporal, ou seja, o conhecimento que o homem construiu e constrói sobre o corpo, e os jogos eletrônicos fazem grande parte dessa cultura, seria um erro o professor não os reconhecer como um conteúdo relevante, e não os abordar nas aulas.

## 2 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho adotou-se uma abordagem qualitativa, através de procedimentos de revisão crítica da literatura. Foi realizado uma busca por artigos relacionados a temática em alguns dos principais periódicos da Educação Física brasileira, que incluem a Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Revista Pensar a Prática, Revista Especial de Educação Física e Revista Motrivivência.

Também foram utilizados os seguintes periódicos: Revista Ciências e Cognição, Revista Renote Novas Tecnologias na Educação e Revista Educação e Tecnologia, por se tratarem de periódicos ligados ao uso de novas tecnologias na educação.

A pesquisa por artigos nos bancos de dados foi realizada a partir das palavras chaves “Jogo Eletrônico”, “Videogame”, “Electronics Games”, e “Exergames”. Todas essas palavras-chave possuem significados idênticos, mas por ser característico da área uma variação entre os termos, foi preciso fazer uso de todas as variações.

A procura se deu apenas em periódicos publicados de 2000 até o final do primeiro semestre de 2015. Na busca inicial foram encontrados 12 artigos, após a leitura prévia dos resumos, 6 desses artigos foram excluídos, por não atenderem ao critério de se referirem a utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

Quadro 1 – Artigos analisados

Título	Autor(res)	Revista/Ano
Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames.	César Augusto Otero Vaghetti; Silvia Silva da Costa Botelho.	Ciências e Cognição, 2010.
Jogos Eletrônicos e suas possibilidades educativas.	Victor de Abreu Azevedo; Giovani de Lorenzi Pires; Ana Paula Salles da Silva.	Motrivivência, 2007.
A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades.	Sílvia Cristina Franco Amaral; Gustavo Nogueira de Paula.	Pensar a Prática, 2007.
Os exergames e a educação Física escolar	Ana Flávia de Oliveira Baracho; Fernando	Revista Brasileira de Ciências do Esporte,

na cultura digital.	Joaquim Gripp; Márcio Roberto de Lima.	2012.
Jogos eletrônicos nas aulas de educação física	Elizabet Rezende de Faria.	Revista especial de Educação Física, 2006
Exergames: Um desafio à educação na era da tecnologia.	César Augusto Otero Vaghetti; Rosária Ilgenfritz Sperotto; Rafael Penna; Rodrigo Inácio de Castro; Silvia Silva da Costa Botelho.	Revista Educação e Tecnologia, 2015.

Fonte: MEDEIROS, 2015.

Nota: Quadro construído com base nos artigos escolhidos para análise.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

A influência dos jogos eletrônicos na sociedade, assim como a influência da sociedade sobre as suas características, é imensa, agora iremos abordar como essa influência se dá, e como a Educação Física Escolar como área do conhecimento que trata da cultura corporal o aborda.

#### 3.1 JOGOS ELETRÔNICOS NA REALIDADE HUMANA

O jogo de forma geral, segundo Huizinga (2001, p.1) “é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana [...]”.

A própria concepção de jogo tem evoluído e, atualmente, estamos diante de uma nova categoria que incorpora os recursos tecnológicos computacionais e eletrônicos para trabalhar aspectos lúdicos, imaginários, ficcionais e imersivos, que são os jogos eletrônicos ou games. (RAMOS, 2013, p.1).

De acordo com Magagnin, Carniello e Toschi (2010, p.2) “podemos considerar que a tecnologia se faz presente em quase todas as instâncias da vida cotidiana, como o trabalho, a vida social e, portanto, também faz parte do universo escolar.” Os jogos eletrônicos fazem parte desse universo tecnológico, e principalmente influenciado pelas crianças, os jogos eletrônicos fazem parte da formação humana.

A nossa sociedade vive virtualidades crescentes alterando o nosso espaço-tempo coletivo e que novas tecnologias trouxeram novas velocidades. O que era necessário muito tempo para ser feito, agora pode ser feito com sucessivos cliques no computador e que, quando, antes, era preciso andar até o rio, recolher a água com um balde, hoje esperamos apenas o tempo da torneira despejar água em nossas casas. (OLIVEIRA; RODRIGUES, 2008, p.1).

Também se torna evidente que as cidades não tem mais tanto espaço quanto antes, e a segurança cada vez mais é um fator para algum tipo de diversão em casa, adolescentes, nas grandes cidades principalmente, estão mais expostos à violência, contribuindo assim para a prática de atividades que não se colocam em risco.

As evoluções tecnológicas cada vez mais facilitam a nossa vida, e dão a opção de sobreviver sem uma prática constante de exercícios físicos, como antes não acontecia com nossos antepassados. A mesma coisa hoje acontece com o jogo, com o avanço tecnológico, e invenção do jogo eletrônico, não é mais necessário

esforço físico<sup>1</sup>, além disso, ele pode ser praticado de forma solitária, ou seja, sem a companhia de amigos, como antes era obrigatório.

Por tudo isso, não podemos negar a presença marcante dos jogos eletrônicos na realidade de lazer, das brincadeiras das crianças e adolescentes. A escola, enquanto instituição que tem a função de problematizar a realidade complexa e contraditória, habilitando o sujeito a compreendê-la e nela interferir, e, mais especificamente, a educação física, enquanto componente curricular que tem a função de tematizar, em ambiente escolar, a cultura corporal, não podem ignorar essa presença.

### **3.2 JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Os Jogos Eletrônicos estão cada vez mais presentes no ambiente escolar, seja no recreio, seja durante as aulas, muitas vezes de forma “clandestina”, não aceito pela escola, acabam sendo considerados como práticas que sempre atrapalham o desempenho do aluno na escola. Porém, apesar dessa inegável existência, ainda permanecem “marginais” ou à margem das aulas, ou da prática pedagógica dos professores.

Por ser um conteúdo específico da área da educação física, os jogos eletrônicos não devem ser negados ou menosprezados pelo professor, portanto o professor deve abordá-lo como um.

[...] quando nos referimos a conteúdos estamos englobando conceitos, ideias, fatos, processos, princípios, leis científicas, regras, habilidades cognitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudos, de trabalho, de lazer e de convivência social, valores, convicções e atitudes. (DARIDO, 2001, p. 5)

O professor de Educação Física deve conhecer e compreender o fenômeno dos jogos eletrônicos para sua prática pedagógica, e para entender esse novo universo o professor deve então possuir referenciais científicos. “Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação” (SOARES et al., 1992. p.45).

---

<sup>1</sup> Não estamos negando a existência de jogos que exigem um maior dispêndio de exercícios físicos, como os exergames.

É importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos na vida do aluno, aperfeiçoando suas contribuições positivas para formação do educando e aproveitando o interesse para, por meio deles, desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais nos estudantes. (MAGAGNIN, CARNIELLO, TOSCHI, 2010, p.3).

Ramos (2008), conta que ao mesmo tempo em que temos inúmeras contribuições dos jogos para o desenvolvimento humano, também encontramos uma variedade de tipos que podem ter diferentes formatos, materiais, regras, níveis, tempo, complexidade, entre outros aspectos, e que cada jogo possibilita ou privilegia o desenvolvimento de determinadas habilidades ou cumpre uma função específica.

## **4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

Neste capítulo, faremos uma análise e discussão sobre os seis trabalhos selecionados para revisão. A nomeação de cada subcapítulo desse capítulo é respectivo aos trabalhos analisados.

### **4.1 JOGOS ELETRÔNICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Faria (2006), realizou uma pesquisa com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de descobrir os benefícios e malefícios do videogame, e também, propor a utilização dos jogos eletrônicos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física. Para analisar e discutir sobre esse trabalho, concentraremos nossa análise a partir do ponto em que se é proposto o ensino desse conteúdo.

O autor discute sobre as possibilidades de instrumentalizar o aluno para que o mesmo mantenha uma relação crítica, com todas as manifestações da cultura corporal, sem desprezar os processos de virtualização do jogo e esporte veiculados pela mídia e também considerá-los como conteúdos de ensino e tratá-los pedagogicamente.

Com a finalidade de caminhar na perspectiva de superar as abordagens tradicionais do jogo, e com o intuito de contribuir com a formação de sujeitos autônomos, críticos e participativos, se faz necessário compreender como os jogos eletrônicos têm se manifesta nas práticas cotidianas da criança, do adolescente e no contexto social. (FARIA, 2006, p. 10)

Apesar de não ter sido tão aprofundada a proposta de uso dos jogos eletrônicos na escola como um conteúdo, a condensada proposta nos parece intrigante, por portar um viés crítico no trato com o conteúdo. Pois essa é nossa concepção sobre conteúdos

### **4.2 JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS POSSIBILIDADES EDUCATIVAS**

O trabalho de Azevedo, Pires e Silva (2009), é um estudo de revisão bibliográfica a partir de pesquisas realizadas no Brasil, que se encontram delimitadas nas áreas da educação e da educação física que tratam dos jogos eletrônicos. O trabalho discute amplamente sobre os jogos eletrônicos, fazendo uma análise sobre as publicações acerca do tema relacionadas a educação, entre os

objetivos deste artigo, nos concentramos em analisar a reflexão e conclusão sobre quais as possibilidades educativas os jogos eletrônicos possuem na educação física feita no estudo.

Segundo o autor, os jogos eletrônicos podem ser utilizados tanto para abordar conteúdos da disciplina, como também podem ser discutidos suas características e valores em um segundo momento. Acredita que os jogos eletrônicos podem ser utilizados como proposta educativa desenvolvendo habilidades e conhecimentos nos jogadores, através da mediação dos professores, assim como para promover lazer e criticidade sobre seus aspectos.

Isso quer dizer que ele compreende o jogo eletrônico de forma íntegra, que exerce tanto para contribuir na aprendizagem de outros conteúdos, como também faz jus a ser discutido como artefato da cultura humana, embora acreditamos que esta última aplicação seja precedente, ou seja, preferir não tratar sempre em segundo momento.

### **4.3 A NOVA FORMA DE PENSAR O JOGO, SEUS VALORES E SUAS POSSIBILIDADES**

Neste artigo, Amaral e Paula (2007) tem como objetivo descobrir:

[...] se os videogames são aparelhos de entretenimento, que servem apenas como descanso para os trabalhadores (ou estudantes) e incutem valores da sociedade de consumo a estes, ou eles possuem verdadeira característica do jogo como utensílios de lazer educativo, que possam ajudar o indivíduo a se desenvolver. (AMARAL; PAULA, 2007, p.1).

Para ser elaborado, foi feito um levantamento bibliográfico sobre o tema dos jogos eletrônicos, procurando estudá-los, confrontá-los com observação de alguns games. De acordo com o trabalho, vídeo games podem ser somente objetos de lazer, mas também poderão contribuir para que as pessoas construam elementos do lazer como prática para liberdade em nossa sociedade.

Consideramos o jogo eletrônico uma unidade considerável do lazer, coadjuvante no processo de evolução do homem, e a escola como um local de formação de seres críticos, portanto ser disposto como forma de lazer para

estudantes e usar valores transmitidos nos jogos eletrônicos para fornecer criticidade sobre o enunciado é significativa.

O ensino da educação física tem também um sentido lúdico que busca instigar a criatividade humana à adoção de uma postura produtiva e criadora de cultura, tanto no mundo do trabalho como no do lazer. (SOARES et al., 1992, p. 27)

#### **4.4 OS EXERGAMES E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA CULTURA DIGITAL**

O trabalho de Baracho, Gripp e Lima (2012), teve como objetivo discutir as perspectivas da utilização da virtualidade dos videogames na educação física escolar. Foi realizado através de um questionário sobre o nível de contato com as tecnologias digitais, e relato sobre suas percepções na vivência de dois jogos, exergames e jogo real, participaram 117 alunos de uma escola pública, com idade entre 13 e 14 anos.

Através do questionário, como resultados, foi notado que a prática virtual é muito divertida, original e diferente do habitual, contribuindo de forma direta na motivação e participação dos alunos nas aulas. Encerraram concluindo que:

Os videogames, ícones da cultura digital, quando jogados de forma reflexiva e estratégica, incorporam bons princípios, capazes de dinamizar a reconfiguração do ensino-aprendizagem às exigências da cibercultura. Além disso, para a educação física, os EXG assumem um significado diferente ao incorporar o “mover-se para jogar”, rompendo o paradigma da inatividade dos jogos eletrônicos e criando novas possibilidades de vivências corporais. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p. 12)

O aprender concomitante com a prática, torna o processo de ensino mais cativante pelos alunos. Porém julgamos errôneo limitar o ensino somente por e com a prática. Explorar as alternativas pedagógicas, como o trabalho conclui, é excelente, a alternativa dos exergames diminui o paradigma da inatividade dos jogos eletrônicos, porém representam ainda uma pequena porcentagem desse conteúdo, portanto sublinhamos a importância da totalidade.

#### **4.5 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE EXERGAMES**

O artigo de Vaghetti e Botelho (2010), foi realizado através do estudo e da análise de pesquisas em algumas bases de dados disponíveis na internet sobre educação, do governo dos Estados Unidos da América (EUA). Em nossa análise focamos na visão do autor sobre as aplicações e possibilidades de uso dos jogos eletrônicos como ambiente virtual de aprendizagem na educação física escolar.

Segundo o ensaio, os exergames podem ser utilizados como ambientes virtuais de aprendizagem para novos movimentos, gestos desportivos ou simplesmente como ferramenta para aumentar o gasto calórico, também que a utilização dos games analisados na Educação Física ainda está relacionada ao entretenimento e às formas alternativas de exercício físico.

É bastante conveniente que a pesquisa contribui para a inserção dos jogos eletrônicos na educação física, os jogos eletrônicos sobre o nosso olhar também servem como ambientes virtuais de aprendizagem de novos conteúdos e movimentos, todavia presumimos a necessidade deste conteúdo ser trabalhado de forma mais completa, considerando-o como conteúdo singular, e não somente como ferramenta de ensino de outros conteúdos e movimentos do corpo, quando se trata-o na escola.

#### **4.6 EXERGAMES: UM DESAFIO À EDUCAÇÃO FÍSICA NA ERA DA TECNOLOGIA**

Vaghetti, et. al (2015), em seu trabalho, teve como objetivo da pesquisa foi realizar através de uma análise crítica e reflexiva acerca das possibilidades de utilização dos exergames como ferramentas pedagógicas na educação física. Para ser elaborado, realizou-se uma revisão bibliográfica na área da Engenharia da Computação, Educação Física e Educação, relativas à utilização da tecnologia digital na educação.

Se tratando de exergames, o autor refere-se à promoção de saúde, pois fundamenta o fato de possuir gasto calórico maior que os outros jogos eletrônicos e por haver exigência motora maior.

Apesar alertar uma maior atenção da área da educação sobre as novas tecnologias, tomando como exemplo a escassez de propostas de uso dos jogos eletrônicos, o autor demonstra compreender a educação física muito subordinada à

promoção de saúde física e desenvolvimento de habilidades motoras, que em concordância com o Soares et al. (1992), é uma pedagogia que não cumpre as funções verdadeiras da escola, pois não constrói discursos, explicações sobre a prática social e sobre a ação dos homens na sociedade.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Foi notado em nossa revisão bibliográfica que a literatura acerca desse tema carece ainda de muito progresso, fica evidente isso pela pequena quantidade de artigos de periódicos encontrados, outro fator é a pouca profundidade da discussão e propostas. Somente com mais publicações e discussões é que se pode propor de forma geral formas de uso desse conteúdo nas aulas de educação física, agora cabe ainda mais ao professor esse interesse pela busca de boas formas de uso. Entre os trabalhos analisados, vimos que já existe uma inquietação com o trato desse conteúdo nas aulas de educação física, todavia não é suficiente.

Os artigos analisados trazem à tona que existe um universo de possibilidades de uso dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física, seja como uma ferramenta para ensino de outros conteúdos da área, desenvolvimento de habilidades motoras, assim como ser trabalhado de forma crítica pelo professor.

Devemos ficar cautelosos quanto ao uso de exergames, por ser uma combinação de exercícios físicos e vídeo games, nos parece justo afirmar, através de nossa análise, que a prevalência do seu trato está muito atrelada a uma ferramenta de ensino, um ambiente virtual de aprendizagem, aprendizagem esta não sobre si próprio, de forma crítica, e sim de outros conteúdos, portando traços de abordagens que visam o desenvolvimento motor, o que é limitante.

[...] não basta ensinar aos alunos a técnica dos movimentos, as habilidades básicas ou, mesmo, as capacidades físicas. É preciso ir além e ensinar o contexto em que se apresentam as habilidades ensinadas, integrando o aluno na esfera da sua cultura corporal. (DARIDO, 2001, p. 7)

Existe um olhar ainda diferenciado sobre a educação física entre as disciplinas escolares, que reforça a ideia que o objetivo da disciplina é o trato com a saúde, e o professor como condutor desse processo. Certifica assim então:

Sabe-se, no entanto, que a separação das turmas por sexo e a não concentração de atividades em um dia ou dias consecutivos deve-se à observância de recomendações pedagógicas que dão relevância a aspectos de ordem fisiológica, inerentes a princípios de carga e sobrecarga próprios do treinamento desportivo. (SOARES et al., 1992, p. 25)

Jogos possuem uma amplitude imensurável de possibilidades de aplicações, e os jogos eletrônicos porventura de sua indigência científica analisada, podem estar

resultando em não serem abordados como conteúdo, de forma crítica, a construir compreensões sobre suas singularidades, pelo professor de educação física.

## 6 REFERÊNCIAS

- AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. DE. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Revista Pensar a Prática**, Goiânia, v. 10, n. 2, p. 323–336, 2007.
- AZEVEDO, V. D. A.; PIRES, G. D. L.; SILVA, A. P. S. DA. Jogos Eletrônicos E Suas Possibilidades Educativas. **Revista Motrivivência**, Florianópolis, p. 90–100, 2007.
- BARACHO, A. F. D. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 34, n. 1, p. 111–126, 2012.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997.
- COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006.
- COLETIVO de Autores. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- DARIDO, S. Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. **Perspectivas em Educação Física Escolar**, Niterói, v. 2, n. 1, p. 5–25, 2001.
- DOLORES, C.; MAGAGNIN, M. A interferência dos jogos eletrônicos na prática da educação física. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO e TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 3., 2010, Recife. **Anais...** Recife: UFPE, 2010. n.p.
- FARIA, E. R. Jogos eletrônicos nas aulas de educação física. **Revista Especial de Educação Física**, Uberlândia, v. 3, n. 1, p. 189–203, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- OLIVEIRA, C.; BENEVIDES, R.; RODRIGUES, E. F. Ciberesporte: os jogos esportivos eletrônicos e a Educação Física. **Efdesportes**, Buenos Aires, v. 13, n. 119, p. 1–8, 2008.

RAMOS, D. K. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. **Revista Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 19–32, 2013.

RAMOS, D. K. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. *Novas Tecnologias na Educação*, **Revista Renote**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 1–10, 2008.

VAGHETTI, O.; AUGUSTO, C.; FURG, G.; PENNA, R.; SILVA, S. Exergames: Um desafio à educação física na era da tecnologia. **Revista Educação e Tecnologia**, Curitiba, n. 12, 2015.

VAGHETTI, O.; BOTELHO, S. Ambientes Virtuais de Aprendizagem na Educação Física: Uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Revista Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro v. 15, n. 1, p. 64, 2010.