

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ALICE COIMBRA DE SOUZA SILVA

**ELABORAÇÃO DE TEXTO DIDÁTICO SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS PARA
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

RECIFE

2022

ALICE COIMBRA DE SOUZA SILVA

**ELABORAÇÃO DE TEXTO DIDÁTICO SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS PARA
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho apresentado à disciplina de Seminário de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação Física, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Orientador: Daniel da Rocha Queiroz

Titulação: Doutor em Educação Física

Co-orientador: Darley Severino Cardoso

Titulação: Mestrando em Educação Física

RECIFE

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Alice Coimbra de Souza.

Elaboração de texto didático sobre jogos eletrônicos para aulas de Educação Física Escolar / Alice Coimbra de Souza Silva. - Recife, 2022.

40p

Orientador(a): Daniel Da Rocha Queiroz

Cooorientador(a): Darley Severino Cardoso

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Ciências da Saúde, Educação Física - Licenciatura, 2022.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Texto didático. 2. Educação Física. 3. Jogos Eletrônicos. I. Queiroz, Daniel Da Rocha. (Orientação). II. Cardoso, Darley Severino . (Coorientação). III. Título.

370 CDD (22.ed.)

ELABORAÇÃO DE TEXTO DIDÁTICO SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS PARA AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovada em: 16/11/2022.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 DANIEL DA ROCHA QUEIROZ
Data: 22/11/2022 15:13:43-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Prof. Dr. Daniel da Rocha Queiroz

Universidade Federal de Pernambuco

Documento assinado digitalmente
 MARIA CLARA CESAR VILA NOVA DE OLIVEIRA
Data: 23/11/2022 15:56:50-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Mestranda. Maria Clara César Vila Nova de Oliveira

Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Durante todo o processo de construção do meu trabalho de conclusão pensei em desistir inúmeras vezes, me vi totalmente perdida e frágil para lutar com esse bicho de 7 cabeças que eu tanto temi, entretanto, a vida me presenteou com pessoas que me mostraram que eu não estava ali para lutar sozinha e aqui, neste trabalho começo agradecendo as mesmas. Começo agradecendo a minha mãe Rosana que me deu vários sermões que foram fundamentais para que eu não desistisse e também por todo apoio, agradeço ao meu orientador professor Daniel por ter me aceitado como orientanda e principalmente por não ter desistido de mim em meio a tantos surtos, agradeço também ao meu coorientador Darley por toda assistência e por ter sido um amigo para mim num momento que eu tanto precisei, agradeço aos meus amigos: Amanda, Quezia, Gabriela e Hugo por estarem sempre comigo, por agüentarem meu caos, por me ouvirem e me aconselharem. E por fim, eu agradeceria a minha psicóloga por todo acompanhamento (se eu tivesse uma) mas como não é o caso, agradeço a mim mesma e minha auto terapia que falhou inúmeras vezes, mas no final deu tudo certo, olha eu aqui entregando meu trabalho de conclusão.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo elaborar um texto didático sobre os jogos eletrônicos para as aulas de educação física escolar. Na perspectiva metodológica se trata de um estudo de abordagem qualitativa e de natureza aplicada, que se utilizou da pesquisa bibliográfica para a produção dos textos didáticos. O tema escolhido para a elaboração do texto didático foram os Jogos Eletrônicos na Educação Física escolar. Para isto, buscou-se minuciar um roteiro de organização que integrou: conceito, origem e história dos jogos eletrônicos, características, objetivos, equipamentos e referências. Constatou-se que é de suma importância a necessidade dos docentes em se aprofundarem mais em métodos e conteúdos pouco trabalhados na Educação Física escolar, é necessário também por parte dos docentes juntamente com os discentes a desalienação a respeito da educação física escolar como disciplina apenas de caráter prático e introduzir o caráter teórico bem como a implementando dos textos didáticos.

Palavras chaves: Texto didático, Educação física, Jogos eletrônicos

ABSTRACT

The present work aims to elaborate a didactic text about electronic games in school physical education classes, taking into account the pedagogical practice and the teaching of Physical Education at school. From the methodological perspective, it is a study with a qualitative approach and of an applied nature, which used bibliographic research for the production of didactic texts. The theme chosen for the elaboration of the didactic text was the Electronic Games in Physical Education at school. For this, we sought to detail an organization script that integrated: concept, origin and history of electronic games, characteristics, objectives, equipment and references. It was found that the need for teachers to delve more into methods and contents little worked in school Physical Education is of paramount importance, it is also necessary on the part of teachers along with students to desalination regarding physical education as a discipline only of a practical nature and introduce the theoretical character as well as the implementation of didactic texts.

Keywords: Didactic text, Physical education, Electronic games.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 -Tabela do levantamento do número de artigos presentes nos periódicos de Educação Física.

Quadro 2 - Tabela das revistas selecionadas e analisadas.

Quadro 3 - Protótipo texto didático.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	OBJETIVOS.....	12
2.1	Geral.....	12
2.2	Específicos	12
3	REFERENCIAL TEÓRICO	13
3.1	Texto didático e a Educação física escolar.....	13
3.2	Visão geral sobre os jogos.....	14
3.3	Visão geral sobre os jogos eletrônicos e educação física	15
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	17
5	RESULTADOS E DISCUSSÃO	18
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
	REFERÊNCIAS.....	30
	APÊNDICE A – Texto didático sobre Jogos Eletrônicos	32

1. INTRODUÇÃO

Quando pensamos em educação, pensamos nos materiais auxiliares para esse processo e nos remetemos aos textos ou livros didáticos utilizados em diversas disciplinas. O livro didático define-se como um material de cunho educacional ligado ao processo de ensino aprendizagem, onde sua elaboração e produção tem a intenção de auxiliar o professor no seu desenvolvimento de planejamento de ensino visando à contribuição para as aprendizagens dos alunos (Rodrigues; Darido 2011). Vale ressaltar que os textos didáticos diferem dos livros didáticos, Amaral (2014) define texto didático como “todo e qualquer texto, presente ou não no livro didático, elaborado ou não pelo professor, utilizado na prática pedagógica para auxiliar o ensinar e o aprender”. Em contrapartida, Fernandes (2004) define livro didático “como publicações diversas, utilizadas em situações escolares por professores e/ou alunos para orientação, estudo, leitura e exercícios: compêndios, cartilhas, livros literários, paradidáticos, manuais de orientação para o docente, cadernos de desenho, tabuadas e coletânea de mapas (Fernandes, 2004)”.

Entende-se que a Educação Física, como disciplina escolar, deve tratar da cultura corporal, em sentido amplo: sua finalidade é introduzir e integrar o aluno a essa esfera, formando o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem cidadão que vai produzir, reproduzir e também transformar essa cultura. Para tanto, o aluno deverá deter o instrumental necessário para usufruir de jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (BRASIL, 1998, p.62)

Entendida como uma disciplina que aborda a cultura corporal, tem se restringido apenas à prática e à repetição de movimentos, excluindo o caráter teórico presente na matéria em questão e afastando os livros didáticos dos alunos (Rodrigues; Darido 2010). “A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE)”.

Para a constituição e consolidação da Educação física nas escolas, tais documentos delimitaram unidades temáticas para serem trabalhadas, sendo elas: Brincadeiras e jogos, Esportes, Danças, Lutas, Ginásticas e Práticas Corporais de Aventuras.

Neste presente artigo a unidade temática trabalhada será brincadeiras e jogos, especificamente jogos eletrônicos (BRASIL, 2018,p.7).

Entende-se tecnologia “como qualquer artefato, método ou técnica criado pelo homem para tornar seu trabalho mais leve, sua locomoção e sua comunicação mais fáceis, ou simplesmente sua vida mais satisfatória, agradável e divertida (Chaves,1999).” “Um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador” (Schuytema, 2008). Atualmente, todos nós estamos sujeitos ao uso da tecnologia para os mais variados objetivos e podemos notar que crianças e adolescentes estão cada vez mais ligados a esse meio de lazer e comunicação. Tendo em vista esse fator, nada seria mais inteligente do que utilizar do caráter lúdico (jogos e brincadeiras) da educação física escolar para trazer para a sala de aula os jogos eletrônicos, que estão cada vez mais próximos dos jovens, como tema de estudo (Júnior; Sales, 2012).

Sendo assim, a pesquisa tem como eixos norteadores: o uso de textos didáticos na Educação Física escolar e o estudo de artigos sobre jogos eletrônicos e a possibilidade de implementação dos mesmos nas aulas de Educação Física escolar. Ambos os eixos possuem baixo teor de investigação na disciplina apresentada (Darido et al 2010).

Ao observar a lacuna existente na elaboração de textos/livros didáticos e a exploração na temática dos Jogos Eletrônicos para a disciplina de Educação Física, compreende-se que é de grande importância correlacionar as temáticas e utilizá-las como ferramenta pedagógica (Borges; Colombo,2019).

Diante do apresentado, o presente trabalho tem como objetivo elaborar um texto didático sobre os jogos eletrônicos nas aulas de educação física, levando em consideração a prática pedagógica e o ensino da Educação Física na escola.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Elaborar um texto didático sobre os jogos eletrônicos nas aulas de educação física

2.2. Objetivos específicos

- Investigar possibilidades de implementação dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física.
- Analisar os diferentes tipos de jogos eletrônicos.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. Texto didático e a Educação física escolar

Já na sua origem a Educação Física (EF) era vista como uma Educação Física higienista, ou seja, estava voltada para os hábitos de saúde e higiene. No modelo militar, a EF era utilizada como um meio de formar sujeitos aptos a defender a nação nas guerras, por esse fator os sujeitos mais aptos fisicamente eram escolhidos enquanto os que eram considerados inaptos acabavam por serem descartados. Com o passar do tempo e chegando na década de 60 com o governo militar a EF começou a abordar a temática dos esportes e a selecionar jovens talentos com o objetivo de futuras representações em competições nacionais e internacionais. Esse fator tornou-se mais uma vez que a EF fosse seletiva sendo restrita a uma minoria que julgava-se ter algum tipo de talento e facilidade para o aprendizado e execução de movimentos necessários para os esportes ali presentes. Por seu contexto histórico, a criação de materiais didáticos era exíguo, assim como, o costume de desenvolvimento desses materiais (Darido et al 2010).

Segundo Amaral (2014) define-se texto didático como “todo e qualquer texto, presente ou não no livro didático, elaborado ou não pelo professor, utilizado na prática pedagógica para auxiliar o ensinar e o aprender”. Já o livro didático define-se como um material de cunho educacional ligado ao processo de ensino aprendizagem, onde sua elaboração e produção tem a intenção de auxiliar o professor no seu desenvolvimento de planejamento de ensino visando a contribuição para as aprendizagens dos alunos (Rodrigues; Darido 2011). Diante dos fatos supracitados o professor é o principal mediador do conhecimento para os discentes sendo o pivô responsável pela pesquisa, seleção, utilização e adaptação dos textos e livros didáticos no meio escolar (Amaral,2014).

O livro didático é bastante utilizado em diversas disciplinas no ambiente escolar, como material de estudo e até mesmo como um guia para as ações dos docentes durante o período de atividades. Essencialmente do cenário histórico, o ensino da educação física nas escolas tem se tornado restringido à prática e a repetição de movimentos, excluindo o caráter teórico presente na matéria em questão e afastando os livros didáticos dos alunos (Rodrigues; Darido 2010). A elaboração de textos e livros didáticos na área da educação física é negligenciada e por esse fator os professores apresentam muitas dificuldades em sua efetivação (Rodrigues; Darido 2011).

Segundo Vieira et al. (2015) “A utilização do texto escrito nas aulas de EF, bem como a oferta de recursos didáticos e metodologias diversas, pode contribuir para estimular nos alunos a reflexão e a imaginação, ampliando as situações de aprendizagem relacionadas à cultura corporal de movimento.” Para sua implementação é necessário que haja uma sistematização por parte do professor onde o mesmo irá escolher cuidadosamente o texto para usufruir em sua aula e a adequação do vocabulário para melhor entendimento do aluno, sendo assim o mais pertinente é que o docente escolha o texto e adapte o mesmo de acordo com as necessidades apresentadas tanto por ele como por seus alunos (CORDEIRO, 2004, SÃO PAULO, 2006a).

3.2. Visão geral sobre os jogos

Murcia (2005) define o jogo como “um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre os povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos”.

Segundo Kishimoto (1993), o lúdico e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. “Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração”. Sendo assim, os jogos possuem seu caráter lúdico bem mais abrangente fazendo parte de uma sociedade histórica que vem atravessando gerações até os dias de hoje, sendo mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico (Huizinga 1971).

Tem-se o jogo como uma brincadeira organizada onde possui regras, objetivos, pré definidos, tabuleiro, peças, troca dos jogadores e tempo. A prática do jogar está ligada ao intuito da diversão, do prazer, do desafio e da socialização (Macedo et al 2009).

Os jogos podem ser agrupados em duas categorias: Emergence (emergente) que se caracterizam como jogos em que os desafios são apresentados com um número reduzido de regras simples as quais possibilitam aos jogadores inúmeras variações de jogabilidade. Os jogos pertencentes a esse grupo, são os jogos mais tradicionais como os jogos de cartas e de tabuleiro. Já os jogos Progression (progressivo) caracterizam-se por expor objetivos na forma

de uma sequência de ações nas quais os praticantes precisam concluir (Juul,2005 apud Lucchese;Ribeiro 2009).

3.3. Visão geral sobre os jogos eletrônicos e educação física

Segundo Schuytema (2008), “um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos.”

Os jogos eletrônicos surgiram em meados da década de 50 e só vieram ganhar popularidade aqui no Brasil na década de 80 com o lançamento do console Atari 2600. Desde então, o mercado dos jogos eletrônicos vem crescendo cada vez mais e seus componentes evoluindo conforme a sociedade sente a necessidade (Da Silva, Fernandes,Sardinha,2018).

O mercado de jogos se tornou a maior indústria de entretenimento moderno, ela movimentava aproximadamente trinta bilhões de dólares [...]. A previsão de crescimento do mercado de jogos é de 20,1% ao ano pelos próximos cinco anos. O segmento de jogos eletrônicos mundial cresceu tanto que ultrapassou o faturamento do cinema [...] (RAHAL, 2006, p. 1)

Os jogos digitais são jogados em diferentes aparelhos como: fliperamas, aparelhos portáteis, vídeo games, os grandes mainframes e os computadores convencionais nos quais são os mais comuns para tal atividade. Crawford (1982) define os jogos de computadores como jogos de ação e habilidades, onde os jogos de ação são subdivididos em outros seis grupos:

- **Combate:** caracterizados pelo confronto direto e violento onde os jogadores terão que atirar nos oponentes para se proteger e continuar no jogo.
- **Labirinto:** caracterizados por cenários de labirintos de caminhos na qual os jogadores precisam se mover para chegar até o final do mesmo.
- **Esportes:** jogos que tem como base os jogos populares (futebol, basquete, vôlei e etc)
- **Paddle:** jogos cujo objetivo é interceptar um objeto utilizando uma raquete ou remo com objetivo de acertar algum alvo ou um outro plano.
- **Corrida:** o jogador precisará se deslocar pelo percurso com a maior velocidade possível, controlando o instrumento utilizado para realizar a atividade.

Já os jogos de habilidades são subdivididos em cinco grupos:

- **Aventura:** nesse tipo de jogo, os jogadores devem se mover pelo mundo virtual, coletando objetos necessários e avançando para cumprir os objetivos do jogo.
- **Dungeons & dragon:** baseados em jogos não computadorizados onde os jogadores irão desempenhar a função de exploração, cooperação e conflito. O ambiente do jogo é um conto de fadas, mundo de castelos, dragões, feiticeiros e anões.
- **Jogos de guerra:** os jogadores fazem uso de estratégias para montar seu exército e com o objetivo de vencer seu oponente.
- **Jogos de azar:** espelhados nos jogos tradicionais de azar como o blackjack (vinte-e-um).
- **Jogos educacionais e infantis:** jogos projetados com o objetivo de educar.

Crawford (1982) cita que os jogos educacionais ainda não estão sendo muito utilizados e um dos motivos para isso é o fato de que educadores ainda não concentrem muita atenção no design de jogos.

Como afirma Costa e Betti (2006):

Assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar e fantasiar com eles e sobre eles, todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil e devem ser apropriadas de modo crítico pela Educação Física na escola, se essa disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa tem como característica a abordagem qualitativa, pois visa um estudo aprofundado do objeto utilizado na pesquisa como também analisa o contexto no qual está inserido e as características da sociedade a que pertence. Apresenta como eixo a pesquisa bibliográfica, que se baseia na busca de materiais já elaborados, como livros e artigos científicos. Além disso, o trabalho também se caracteriza como uma pesquisa exploratória, que visa aproximar o pesquisador com o problema, estimulando-o a nutrir ideias. (GIL, 2002; SILVA E MENEZES, 2005).

As estratégias de busca e seleção do referencial teórico para elaboração dos textos didáticos serão: (1) pesquisas bibliográficas na Revista de Educação Física, Movimento, Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, Revista da Educação física, Pensar a Prática, Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Arquivos em Movimento, Atividade Física, Lazer & Qualidade de Vida: Revista de Educação Física, Conexões, Educação Física em Revista, Motrivivência e Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte.(2) consulta a páginas da web; (3) buscas nos sites das Confederações e Federações das modalidades escolhidas; (4) pesquisa por imagens para ilustrar os textos didáticos; (5) consulta aos documentos norteadores da Educação Básica – BNCC (2018) e Currículo de Pernambuco (2019).

Em desígnio a elaboração do texto didático, serão escolhidos jogos eletrônicos para o desenvolvimento de seu texto em versão para os alunos e professores, a categoria de jogo em questão serão os jogos eletrônicos. O texto será desenvolvido seguindo o seguinte roteiro de organização: conceito, origem e contexto histórico dos jogos eletrônicos, características dos jogos eletrônicos, objetivos, equipamentos, curiosidades e referências bibliográficas empregadas.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a finalidade de fazer um levantamento do número de artigos presentes nos periódicos de Educação Física, foi realizada uma coleta de dados pelos termos pré-definidos (Jogos eletrônicos, jogos digitais, jogos de vídeos). Feito isso chegou-se à conclusão de que a revista Educação física, pensar a prática é que mais possui periódicos publicados até o momento (Quadro 1). Foi realizada também uma tabela com as revistas selecionadas e os estudos foram analisados seguindo as seguintes categorias: 1) Título 2) Autor 3) Ano 4) Local 5) Revista 6) Objetivo (Quadro 2).

Revista	Total vários temas	Total jogos eletrônicos	Selecionados	Termos		
				Jogos eletrônicos	Jogos digitais	Jogos de vídeo
Revista de Educação Física	2260	0	0	0	0	0
Revista movimento	1426	13	3	4	2	7
Revista Brasileira de Ciências do Esporte (não consegui)	755	2	0	1	1	0
Revista Brasileira de Educação Física e Esporte	934	5	0	1	1	3
Revista da Educação física, Pensar a Prática	1297	26	4	10	3	13
Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde	1057	4	2	1	0	3
Revista Brasileira de Ciência e Movimento	1706	0	0	0	0	0
Arquivos em Movimento	365	1	0	1	0	0
Atividade Física, Lazer & Qualidade de Vida: Revista de Educação Física	19	0	0	0	0	0
Conexões	859	3	1	2	0	1
Educação Física em Revista	169	0	0	0	0	0
Motrivivência	1341	14	8	8	5	1
Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte	480	0	0	0	0	0

QUADRO 2 – Tabela das revistas selecionadas e analisadas.

Titulo	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Temos que pegar? Pokémon e as interfaces entre movimento, jogos digitais e educação.	Gilson Cruz Junior	2017	Santarém/Pará, Brasil.	Motrivivência	"Discutir e problematizar as intercessões entre jogos (digitais), movimento e educação por intermédio do game Pokémon Go, identificando e refletindo sobre suas potencialidades e pontos de tensão sob a ótica formativa."
Principais Resultados					
Consiste em um jogo que trabalha com o mundo real e o mundo virtual, pois permite que os jogadores cacem os "Pokémons" no local que ele está presente, exemplo: se um jogador estiver jogando na escola é possível que ele veja a imagem da escola e o "Pokémon" no mesmo cenário. Estimulo a realização de atividades físicas por ser um jogo que necessita da locomoção no mundo real para que os objetivos sejam alcançados. O jogador pode conseguir "pokebolas" e outros utensílios necessários ao jogo através das "pokestops" nas quais são estrategicamente localizadas em pontos turísticos da cidade auxiliando assim ao jogador a vivência de conhecer novos lugares. Quando o jogador coleta os utensílios daquela "pokestop", é necessário que o mesmo espere em torno de cinco minutos para que possa coletar de novo, fator esse que proporciona ao jogador um momento de observar o local no qual ele se encontra e também de socializar com outros jogadores ali presentes.					
Titulo	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Jogos Eletrônicos e suas Possibilidades Educativas	Azevedo et al.	2007	Florianópolis/SC	Motrivivência	Buscar soluções para a pergunta problema: como o fenômeno dos jogos eletrônicos (JE's) é compreendido pelos pesquisadores das áreas da Educação e da Educação Física brasileira?
Principais Resultados					
"A escola parece ser o local adequado para a apropriação esclarecida e criativa dos JE's, inserindo assim uma das atividades preferidas dos jovens em seu currículo, ao invés de permanecer distante das suas realidades, aproveitando o seu potencial educativo. É necessário que aja uma formação inicial e continuada para os professores para que os mesmos se sintam confortáveis e confiantes de implementar os jogos eletrônicos em suas aulas."					
Titulo	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Jogos Eletrônicos de movimento: esporte ou simulação na percepção de jovens?	Ana Paula Salles da Silva; Ana Márcia Silva	2017	Goiânia/Goiás, Brasil.	Motrivivência	"Identificar a percepção de jovens acerca da experiência com Jogos eletrônicos de Movimento com temática esportiva"
Principais Resultados					

O uso de acessórios nos jogos eletrônicos auxilia o jogador imergir mais facilmente naquele mundo virtual, promovendo diversão e criatividade do mesmo. Os jogos eletrônicos de movimento possuem local de fala na educação física, porém são jogos que carecem de termos para se referir a eles. De acordo com estudos, o termo mais utilizado é o “exergames” que consiste numa junção de exercícios com a palavra jogos em inglês (games), entretanto ainda não se sabe o significado em ter sido incorporado o termo exercício. As maiorias dos jovens que participaram da pesquisa relataram que o jogo de movimento em questão (basquete) não era o Basquete propriamente dito, o jogo se aproxima por ter os fundamentos básicos do basquete e o objetivo principal que é acertar a cesta, mas em relação a sua dinâmica e movimentação durante o jogo são distintas.

Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Entre o corpo vivo e o corpo vivido do sujeito jogador: uma ontogênese estética e estesiológica nos jogos eletrônicos esportivos	Bruno Medeiros Roldão de Araújo; Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas	2018	Recife-PE.	Motrivivência	"Conhecer os processos pelos quais as tecnologias maquinicas e informacionais, constituídas na forma de jogos eletrônicos, atuam na cultura corporal de movimento."
Principais Resultados					
“Entre o corpo vivo e o corpo vivido do sujeito jogador há uma interface na qual habita o íntimo do sujeito, uma realidade pré-motriz, uma inconsciência consciente dos gestos automáticos. Uma subjetividade que constitui a maneira de ser no mundo, a motricidade e compreensão de si, por meio do corpo que se é. E justamente por ser este corpo no e ao mundo que se alerta: o ser humano é aquilo que se vive. O corpo pode experimentar outras dimensões neste mesmo espaço dimensional, um dito real e outro virtual, no qual a fluidez identitária apenas serve para uma constituição e compreensão do “ser” no mundo. O corpo não é descartável, pelo contrário, é reconhecido como ente máximo e definitivo da existência.”					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Educação física escolar, tecnologias digitais e saúde: incursões exploratórias pela literatura	Fonseca et al	2020	Natal, Rio Grande do Norte	Motrivivência	"Descrever e discutir os resultados de uma revisão estudo exploratório de conhecimento sobre o tema saúde na educação física escolar que considera os dispositivos/aplicações tecnológicas."

Principais Resultados					
<p>Foi possível identificar que o assunto saúde e tecnologia têm ganhado espaço para debates na EFE apresentando as seguintes preocupações: "(01) as implicações pedagógicas que as tecnologias digitais trazem para o fazer pedagógico na EFE, bem como a formação de professores; (02) as preocupações éticas com a geração de dados durante das práticas corporais, em detrimento das colaborações destas para o processo de ensino-aprendizagem e; (03) o processo de gamificação da vida e das virtualizações das práticas corporais." Definindo que o próximo debate a ser feito é com professores e como eles acreditam que seria possível trabalhar o tema de saúde e tecnologias digitais nas aulas de educação física escolar.</p>					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Remixando jogos digitais na escola: uma experiência corporal, algumas análises e reflexões possíveis	Silva et al	2020	Campo Grande, Mato Grosso do Sul	Motrivivência	"Sistematizar e analisar uma experiência de remixagem corporal de um jogo digital no âmbito da Educação Física escolar."
Principais Resultados					
<p>"As experiências corporais eletrolúdicas observadas neste estudo demonstraram potencial comunicativo e educativo para serem desenvolvidas e exploradas no contexto da sociedade hiperconectada e no cenário das mutações culturais do ecossistema digital. Elas contribuíram para reflexões sobre a (re) existência do jogar/brincar como prática corporal, uma vez que provocamos o processo de remodelação de uma tecnologia digital tão presente nas infâncias e adolescências atualmente, em especial dos jogos digitais como um dos símbolos da cultura pop contemporânea." Outro fator observado é que o tema deve ser abordado em outras faixas etárias visto que os jogos são considerados um "fenômeno cultural global"</p>					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Jogos eletrônicos e Educação Física: uma opção para os anos iniciais do ensino fundamental	Marcelo Andrade Silva	2021	Cubatão/SP.	Motrivivência	Relatar a experiência sobre a utilização de jogos eletrônicos como objeto de conhecimento no ensino fundamental, do 3o ao 5o ano, durante o período de pandemia de COVID-19, considerando o distanciamento social e realização de aulas síncronas de forma remota.
Principais Resultados					
<p>"O jogo eletrônico como tema de forma remota apresentaram pontos positivos para os alunos, a explicação para isso é que os alunos se sentem mais confortável com o tema abordado e por se sentirem no domínio do assunto juntamente com o professor." Apesar da sinalização da expansão das pesquisas envolvendo JEs, evidencia-se que mais estudos e publicações se fazem necessários para uma melhor estruturação e proposição desse objeto de ensino dado sua característica de constante mudança e baixa difusão na EFE, levando em consideração a individualidade de cada EU (unidade escola)."</p>					

Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
E-Sports: uma prática esportiva atual	Jonas Godtsfriedt; Fernando Luiz Cardoso	2021	Florianópolis/ SC,	Motrivivência	"Apresentar reflexões teóricas de conversação entre o e-Sport e a prática esportiva."
Principais Resultados					
"Na Educação Física, o assunto e-Sports é negligenciado pelo fato de tal atividade não abranger elevado gasto energético e por afastar as crianças de outras atividades físicas". Foi possível notar uma baixa produção de estudos empíricos e teóricos, baixa publicação de artigos nos quais foram elaborados por profissionais de educação física que trabalham com o e-sports e a educação física no dia a dia.					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Dispêndio energético durante a prática de exergames: um estudo com crianças da região sul do Brasil	Rafaela et al		Porto Alegre/SC	Revista Brasileira de atividade física e saúde	Avaliar o dispêndio energético em jogos de videogame ativo (exergames) e comparar as modalidades de jogo tênis, 'natação e boxe, considerando as variáveis equivalentes metabólicos (METs), frequência cardíaca e escala subjetiva de esforço.
Principais Resultados					
As participantes do sexo feminino apresentaram IMC's com excesso de peso e foi possível notar que o gasto de energia pelas mesmas foi maior do que das crianças com o peso normal, sendo assim é possível concluir que o EXG pode contribuir na perda de peso." Estudos vêm demonstrando que a prática de EXG em crianças obesas reduz o IMC, a gordura corporal, circunferência de cintura e comportamento sedentário." O gasto de energia é maior em EXG que utiliza dos membros inferiores e superiores. A prática do EXG pode ser uma opção eficaz para as crianças como forma de realizar a atividade física regular diminuindo assim o estilo de vida sedentário.					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Comparação das respostas fisiológicas durante a prática de exergames e atividades convencionais: uma revisão sistemática com metanálise	Vasconcelos et al	2017	Pelotas, RS	Revista Brasileira de atividade física e saúde	"Realizar revisão sistemática com metanálise dos estudos sobre efeitos fisiológicos da prática de exergames, a fim de compará-las quando realizadas de maneira convencional."

Principais Resultados					
<p>“Pontua-se que não há diferenças significativas entre as demandas das variáveis FC (frequência cardíaca), PSE (percepção subjetiva de esforço), VO (consumo de oxigênio) e GE(gasto energético), em atividades com EXG e as mesmas atividades realizadas de maneira convencional.”</p>					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar	Emílio Rodrigues Júnior; José Roberto Lopes de Sales	2012	Minas Gerais- MG	Revista conexão	"Verificar a opinião dos professores quanto ao uso dos jogos eletrônicos no contexto pedagógico da Educação Física Escolar e a aceitação dos alunos quanto ao uso nas aulas de educação física."
Principais Resultados					
<p>A maioria dos participantes da pesquisa concordam que é possível a implementação dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar,mas um fator que gera certa preocupação é a questão financeira para a maior parte das escolas.” respeito ao uso dos jogos eletrônicos como recurso didático para trabalhar ludicidade, lazer, desenvolvimento cognitivo e outras habilidades verificou-se que a maioria dos professores concorda com essa possibilidade. concluiu-se que a maioria dos professores (69,26%) e alunos (82,35%) faria uso dos jogos eletrônicos como conteúdo pedagógico da Educação Física Escolar e acham interessantes os jogos eletrônicos e que 30,74% e 17,65% opinaram que não fariam uso dos mesmos e não acham interessantes os jogos eletrônicos.</p>					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades	Silvia Cristina Franco Amaral; Gustavo Nogueira de Paula	2007	-----	Revista pensar a prática	"Dialogar a situação problema: 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?"
Principais Resultados					

Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Jogos eletrônicos de movimento e educação física: uma revisão sistemática	Monteiro et al	2016	Goias, Goiânia	Revista pensar a prática	"Realizar uma revisão sistemática dos artigos científicos produzidos sobre Jogos Eletrônicos de Movimento, apontando seus usos para o campo da Educação Física."
Principais Resultados					
De acordo com a pesquisa foi possível concluir que os JEMs podem ser incluídos na educação física "como um aliado ainda pouco explorado enquanto instrumento de intervenção e como conteúdo pedagógico". São eficazes a promoção a saúde na reabilitação de pessoas com doenças ou deficiências que implicam no equilíbrio e auxilia no desenvolvimento de agilidade em pacientes com Parkinson.					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física	Finco et al	2014	Porto Alegre, RS,	Revista movimento	"Mostrar como um laboratório de exergames pode ser uma ferramenta de apoio às aulas regulares Educação Física"
Principais Resultados					
Os laboratórios de exergames como complementares as aulas de educação física apresentaram um ponto positivo, pois possibilitou aos alunos a prática da atividade física e a socialização entre eles. Além disso nota-se um incentivo dos momentos em se fazerem presentes na aula, os envolvendo mais nos assuntos ali propostos. Foi possível também notar um incentivo entre os alunos e o maior interesse dos mesmos em conhecer mais sobre diferentes esportes e sobre a importância da atividade física regular.					
Título	Autor	Ano	Local	Revista	Objetivo
Exergames na educação física: uma revisão sistemática	Araújo et al	2017	-----	Revista movimento	"Analisar a produção acadêmica sobre a utilização dos exergames nas aulas de Educação Física Escolar."
Principais Resultados					
"A utilização dos exergames nas aulas de EF aponta que estes podem: contribuir positivamente no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento integral dos alunos; promover um maior envolvimento dos alunos com a prática de atividade física, principalmente, se aliados a jogos em ambiente real; motivar e aumentar a aderência dos alunos durante as aulas; atrair mais participação, principalmente devido à tecnologia envolvida, fatores como liberdade de movimento e custo são importantes no momento da escolha dos ID; além disso, o professor deve dominar e ser capaz de interagir pedagogicamente com essas ferramentas."					

Segue abaixo o protótipo do texto didático

Quadro 3 - Protótipo texto didático.

TEXTO DIDÁTICO – JOGOS ELETRÔNICOS
Conceituando
<p>O jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador.</p>
Origem e história dos jogos eletrônicos
<p>Os jogos eletrônicos surgiram em meados da década de 50, porém não existem registros oficiais para que possa confirmar a exatidão dos mesmos. Acredita-se que o primeiro jogo lançado foi o Tennis for two (jogo que simulava uma partida de tênis), criado pelo físico nuclear norte-americano William Higinbotham, acontece que o jogo nunca chegou a ser vendido. Apenas na década de 70 que a Atari lançou seu primeiro jogo no mercado, o jogo Pong, onde era jogado em máquinas do estilo arcade, máquinas nas quais eram necessárias moedas para que pudesse jogar. A partir disso, em 72 as empresas começaram a investir nesse mercado. Aqui no Brasil só vieram ganhar popularidade na década de 80 com o lançamento do console Atari 2600. Foi nessa década também onde os jogos Tetris, Mario Bros e Pac Man foram lançados, jogos esses que fizeram muito sucesso na época e fazem até hoje. O mercado dos jogos eletrônicos continua crescendo desde o seu surgimento e a cada ano que passa os jogos e seus consoles tem se tornado cada vez mais inovadores, lucrativos e atrativos.</p>
Objetivos do jogo
<p>Simular um mundo virtual com características que remetem/lembra o mundo real mas com características de fantasias, trazendo mundos detalhados e estimulando a imaginação dos jogadores, proporcionando o lazer e o divertimento.</p>
Características do jogo
<p>Combate: caracterizados pelo confronto direto e violento onde os jogadores terão que atirar nos oponentes para se proteger e continuar no jogo.</p> <p>Labirinto: caracterizados por cenários de labirintos de caminhos na qual os jogadores precisam se mover para chegar até o final do mesmo.</p>

Esportes: jogos que tem como base os jogos populares (futebol, basquete, vôlei e etc)

Paddle: jogos cujo objetivo é interceptar um objeto utilizando uma raquete ou remo com objetivo de acertar algum alvo ou um outro plano.

Corrida: o jogador precisará se deslocar pelo percurso com a maior velocidade possível, controlando o instrumento utilizado para realizar a atividade.

Aventura: nesse tipo de jogo, os jogadores devem se mover pelo mundo virtual, coletando objetos necessários e avançando para cumprir os objetivos do jogo.

Dungeos & dragon: baseados em jogos não computadorizados onde os jogadores irão desempenhar a função de exploração, cooperação e conflito. O ambiente do jogo é um conto de fadas, mundo de castelos, dragões, feiticeiros e anões.

Jogos de guerra: os jogadores fazem uso de estratégias para montar seu exército e com o objetivo de vencer seu oponente..

Jogos educacionais e infantis: jogos projetados com o objetivo de educar.

Equipamentos

Notebook

Tablet

Celular

Computadores

Consoles: Nintendo Wii, PlayStations, XBOX, Nintendo switch e etc

Acessórios dos consoles: Joystick e controles de cada consoles

Curiosidades

O personagem Pacman foi inspirado em uma pizza faltando uma fatia.

Antes de se chamar Mario,o personagem se chamava Jumpman (homem pulo) e trabalhava de carpinteiro no jogo do Donkey Kong.Outro fato curioso é que seu chapéu foi criado com o intuito de

simplificar o personagem pois seu cabelo iria consumir memória que o jogo não possuía.

O jogo Tetris foi o primeiro jogo a ser jogado no espaço sideral.

O jogo Tetris foi o jogo mais vendido do mundo e em segundo lugar está o minecraft.

O jogo mais baixado na Playstore em 2022 foi o Free Fire.

Após o levantamento de dados ficou evidente que os jogos eletrônicos como fenômeno mundial carece de um espaço no cronograma pedagógico da EFE. Atualmente vivemos na era da tecnologia onde pode-se dizer que grande parte da população faz uso da mesma para vários objetivos, podemos notar também que crianças e adolescente estão tendo contato cada vez mais cedo com essa tecnologia seja ela voltada para trabalhos escolares como também como forma de lazer. Em fator desse grande crescimento do uso tecnológico por parte da população, estudos comprovam que a indústria dos jogos eletrônicos e dos vídeo games tem alcançado proporções gigantescas ultrapassando até mesmo a indústria do cinema (Almeida; Cavichioli,2008).

Como citado antes, crianças e adolescentes estão cada vez mais imersos nesse mundo virtual e por esse fator os jogos eletrônicos se fazem presente em suas vidas em vários ambientes sendo um deles o ambiente escolar. Muitos professores apresentam dificuldades com alunos jogando durante as aulas ou até mesmo com alunos dando aquelas “escapadinhas” da aula para que possam jogar o jogo do momento (Medeiros,2015).

Dentro da educação é possível contar com documentos norteadores e auxiliares para o processo de ensino-aprendizado, como o PNE e a BNCC. A temática em questão se enquadra dentro da unidade temática Brincadeiras e jogos na qual “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).

No documento apresentado (BNCC) existem dimensões do conhecimento (experimentação,uso e apropriação,fruição,reflexão sobre ação, análise, compreensão e protagonismo comunitário, dentre essas dimensões os jogos eletrônicos contemplam todas

elas. Por fim, podemos concluir que a temática em questão é válida para uso na Educação Física escolar (BRASIL, 2018).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante apresentações das temáticas propostas, foi possível verificar que os textos didáticos e os jogos eletrônicos tanto um vinculado ao outro como temáticas trabalhadas de forma isolada são escassas na Educação Física escolar e ambos apresentam dificuldade por parte dos professores no sentido de sua implementação de forma efetiva. Durante a pesquisa foi notório a dificuldade por parte dos autores no aprofundamento de ambos os temas e em fator disso se configurou um desafio. Foi possível identificar a necessidade de maiores investigações e de estudos mais aprofundados sobre ambos os tópicos.

Constata-se que é de suma importância a necessidade dos docentes em se aprofundarem mais em métodos e conteúdos pouco trabalhados na Educação Física escolar. Visto que os Jogos eletrônicos como exemplo de um desses conteúdos é um fenômeno mundial e que fugir dele se torna um retrocesso no que diz respeito ao acompanhamento ao período atual, sua implementação trás a EFE uma atualização prática pedagógica. Vale salientar que é necessário também por parte dos docentes juntamente com os discentes a desalienação a respeito da educação física escolar como disciplina apenas de caráter prático e introduzir o caráter teórico bem como a implementação dos textos didáticos.

Por fim, o texto didático construído poderá ser utilizado para o trato pedagógico do conteúdo jogo no componente curricular educação física tanto para os anos iniciais, quanto para os anos finais do ensino fundamental.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, L.V. **Textos didáticos na prática pedagógica do professor de educação física da rede estadual de ensino de Pernambuco: possibilidades, limites e contribuições**. 2014. 161 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Escola Superior de Educação Física, Universidade de Pernambuco, Recife, 2014.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais . Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.
- BORGES, Carla Gomes; COLOMBO, Bruno Dandolini. Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar. *Kinesis*, v. 37, 2019.
- CHAVES, Eduardo OC. Tecnologia na educação. *Encyclopaedia of Philosophy of Education*, edited by Paulo Ghirardelli, Jr, and Michal A. Peteres. Published eletronically at, p. 14, 1999.
- CRAWFORD, Chris. *The art of digital game design*. Washington State University, Vancouver, 1982.
- CORDEIRO, Verbena Maria Rocha. Itinerários de leitura no espaço escolar. *Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 13, n. 21, p. 103-118, jan./jun, 2004.
- COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídia e Jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 27, n. 2, p.165-178, janeiro 2006.
- Darido, Suraya Cristina et al. Livro didático na Educação Física escolar: considerações iniciais. *Motriz-revista de Educação Física*. Rio Claro: Univ Estadual Paulista-unesp, Inst Biociencias, v. 16, n. 2, p. 450-457, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/20835>>.
- DA SILVA, Gedson Candido; FERNANDES, Ivanir Fumian; SARDINHA, Reinaldo Loubach. A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO/APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II. *Anais do Seminário Científico do UNIFACIG*, n. 4, 2019.
- DE ALMEIDA REIS, Leoncio José; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. *Movimento*, v.14, n.3, p. 163-183, 2008.
- DE MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Artmed Editora, 2009.
- FERNANDES, Antonia Terra de Calazans. Livros didáticos em dimensões materiais e simbólicas. *Educação e pesquisa*, v. 30, p. 531-545, 2004.
- GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, T.M. Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. Conceituação de jogos digitais. São Paulo, p. 7, 2009.

MEDEIROS, Alan Felix de. Jogos eletrônicos na educação física: uma revisão sobre o tema. 2015.

MURCIA, Juan Antonio M. Aprendizagem através do jogo. Artmed Editora, 2005.

RAHAL, Fernando de Castro. Desenvolvimento de jogos eletrônicos. 2006. 32 fls. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Engenharia da Computação). São Paulo, Centro Universitário Assunção, 2006.

RODRIGUES, Heitor de Andrade; DARIDO, Suraya Cristina. O livro didático na Educação Física escolar: a visão dos professores. Motriz: Revista de Educação Física, v. 17, p. 48-62, 2011.

RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. de. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. Conexões, Campinas, SP, v. 10, n. 1, p. 70–82, 2012. DOI: 10.20396/conex.v10i1.8637689.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

SÃO PAULO. Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Referencial de expectativas para o desenvolvimento da competência leitora e escritora no ciclo II do ensino fundamental. São Paulo: SME/DOT, 2006a.

Schuytema, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 447 p

VIEIRA, P. B. A; FREIRE, E. S.; RODRIGUES, G. M. O texto escrito como recurso didático nas aulas de educação física: perspectivas e experiências dos professores. Movimento, v. 21, n. 4, p. 929-944, 2015.

APÊNDICE A – Texto didático sobre o Jogos Eletrônicos

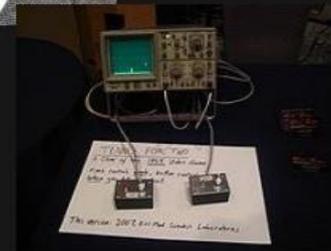


CONCEITUANDO

O jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador.

ORIGEM E HISTÓRIA

Os jogos eletrônicos surgiram em meados da década de 50, porém não existem registros oficiais para que possa confirmar a exatidão dos mesmos. Acredita-se que o primeiro jogo lançado foi o Tennis for two (jogo que simulava uma partida de tênis), criado pelo físico nuclear norte-americano William Higinbotham, acontece que o jogo nunca chegou a ser vendido



Apenas na década de 70 que a Atari lançou seu primeiro jogo no mercado, o jogo Pong, onde era jogado em máquinas do estilo arcade, máquinas nas quais eram necessárias moedas para que pudesse jogar. A partir disso, em 72 as empresas começaram a investir nesse mercado.

ORIGEM E HISTÓRIA



Aqui no Brasil só vieram ganhar popularidade na década de 80 com o lançamento do console Atari 2600. Foi nessa década também onde os jogos Tetris, Mario Bros e Pac Man foram lançados, jogos esses que fizeram muito sucesso na época e fazem até hoje.



O mercado dos jogos eletrônicos continua crescendo desde o seu surgimento e a cada ano que passa os jogos e seus consoles tem se tornado cada vez mais inovadores, lucrativos e atrativos.

OBJETIVO DOS JOGOS



Simular um mundo virtual com características que remetem/lembra o mundo real mas com características de fantasias, trazendo mundos detalhados e estimulando a imaginação dos jogadores, proporcionando o lazer e o divertimento.



CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS



Combate: caracterizados pelo confronto direto e violento onde os jogadores terão que atirar nos oponentes para se proteger e continuar no jogo.

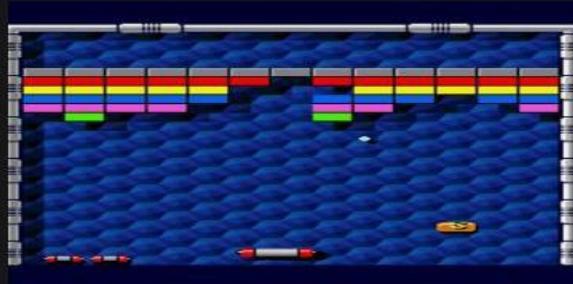


Labirinto : caracterizados por cenários de labirintos de caminhos na qual os jogadores precisam se mover para chegar até o final do mesmo.



Esportes: jogos que tem como base os jogos populares (futebol, basquete, vôlei e etc.)

CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS



Paddle: jogos cujo objetivo é interceptar um objeto utilizando uma raquete ou remo com objetivo de acertar algum alvo ou um outro plano.



Corrida: o jogador precisará se deslocar pelo percurso com a maior velocidade possível, controlando o instrumento utilizado para realizar a atividade.



Aventura: nesse tipo de jogo, os jogadores devem se mover pelo mundo virtual, coletando objetos necessários e avançando para cumprir os objetivos do jogo.

CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS



Dungeons & dragons: baseados em jogos não computadorizados onde os jogadores irão desempenhar a função de exploração, cooperação e conflito. O ambiente do jogo é um conto de fadas, mundo de castelos, dragões, feiticeiros e anões.

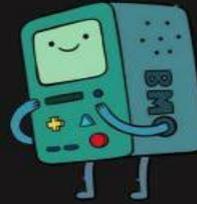


Jogos de guerra: os jogadores fazem uso de estratégias para montar seu exército e com o objetivo de vencer seu oponente.



Jogos educacionais e infantis: jogos projetados com o objetivo de educar.

EQUIPAMENTOS



NOTEBOOK



TABLET



CELULAR



NINTENDO WII



XBOX



COMPUTADOR



PLAYSTATION



NINTENDO SWITCH

CURIOSIDADES



O PERSONAGEM PACMAN FOI INSPIRADO EM UMA PIZZA FALTANDO UMA FATIA



ANTES DE SE CHAMAR MARIO, O PERSONAGEM SE CHAMAVA JUMPMAN (HOMEM PULO) E TRABALHAVA DE CARPINTEIRO NO JOGO DO DONKEY KONG ANTES DE SE TORNAR ENCANADOR. OUTRO FATO CURIOSO É QUE SEU CHAPEU FOI CRIADO COM O INTUITO DE SIMPLIFICAR O PERSONAGEM POIS SEU CABELO IRIA CONSUMIR MEMÓRIA QUE O JOGO NÃO POSSUIA.



O JOGO TETRIS FOI O PRIMEIRO JOGO A SER JOGADO NO ESPAÇO SIDERAL



O JOGO TETRIS FOI O JOGO MAIS VENDIDO DO MUNDO E EM SEGUNDO LUGAR ESTÁ O MINECRAFT



O JOGO MAIS BAIXADO NA PLAY STORE EM 2022 FOI O FREE FIRE



FREE FIRE

REFERÊNCIAS



AMARAL, Leo. Curiosidade sobre o mundo dos jogos. Blog leiturinha, 2018. Disponível em: < <https://blog.leiturinha.com.br/blog/6-curiosidades-sobre-o-mundo-dos-jogos/> >. Acesso em: 06 de outubro de 2022.

CRAWFORD, Chris. The art of digital game design. Washington State University, Vancouver, 1982.

DA SILVA, Gedson Candido; FERNANDES, Ivanir Fumian; SARDINHA, Reinaldo Loubach. A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO/APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II. Anais do Seminário Científico do UNIFACIG, n. 4, 2019.

MACEDO, Eduardo, 2022. Os 16 jogos mais baixados na Play store em 2022. Liga dos jogos. Disponível em: < <https://www.ligadosgames.com/jogos-mais-baixados-play-store/> >. Acesso em: 06 de outubro de 2022.

Os 10 jogos mais vendidos da história. 2AM. Disponível em: < <https://blog.2amgaming.com/2018/10/jogos-mais-vendidos-historia/#:~:text=1.,jog%C3%A1veis%20que%20voc%C3%A3%20possa%20imaginar> >. Acesso em: 06 de outubro de 2022.

5 curiosidades sobre o mundo dos games que você nem imaginava. Cinebuzz, 2020. Disponível em: < <https://cinebuzz.uol.com.br/noticias/vitrine/5-curiosidades-sobre-o-mundo-dos-games-que-voce-nem-imaginava.phtml> >. Acesso em: 06 de outubro de 2022.